



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Análisis semiológico del *comic X-Men* (Hombres-X) como
portador de ideología: un reflejo de la realidad social

TESIS PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN
OPCIÓN TERMINAL: PUBLICIDAD

PRESENTA

RÍOS HIDALGO SALVADOR

ASESORA DE TESIS
MTRA. VERÓNICA OCHOA LÓPEZ





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.

Tesis dedicada a todas esas personas que estuvieron y siguen estando conmigo en este duro, pero hermoso camino que me regala la vida. Gracias a todos ustedes y a la vida por darme la oportunidad de compartir un trabajo que tiene mucho de mí, de lo que soy y de lo que pienso, el cual he realizado estos últimos años con base en esfuerzo, lágrimas, sueños, desvelos, pero sobre todo, mucho amor y pasión.

Agradezco a mis **padres**, quienes con su amor, educación y apoyo han hecho de mí el hombre que soy, de quienes he aprendido a ser fuerte pese a las adversidades y pruebas que nos pone la vida, LOS AMO.

Mamá, gracias por tu apoyo incondicional, por estar siempre que te necesito y ayudarme a creer con tu fortaleza que siempre vale la pena seguir luchando, eres una mujer extraordinaria a la que admiraré toda la vida.

Papá, agradezco todos tus consejos, todo tu apoyo, por siempre preocuparte por mí y estar conmigo en los momentos más difíciles, te llevo conmigo siempre.

A mis **hermanos**, con quienes crecí soñando, aprendiendo y siendo feliz. Hoy son parte de mi motivación, estaremos juntos siempre, no lo olviden.

Néstor, parte de esta tesis es para ti, gracias por compartir conmigo este mundo irreal pero tan fantástico con el que crecimos juntos y al que tú y yo, estoy seguro pertenecemos realmente.

Micky, tan pequeño y tan fuerte, gracias por cuidarme y preocuparte por mí, aunque ya estés grandote seguirás siendo mi pequeño guerrero, tendrás mi apoyo toda la vida.

Dedico este trabajo al resto de mi **familia**. A mis **abuelitas** consentidoras; a mis **tíos** y **tías**, quienes nunca olvidan un "échale ganas hijo" y a mis **primos** con quienes compartí mi infancia, los quiero mucho, pero en especial dedico este trabajo a mi primito **Tadeo**, un ángel con quien de pequeño, mis hermanos y yo disfrutamos el mundo de los superhéroes cada que me pedía ponerle caricaturas de X-Men o Saint Seiya, te recordaré siempre primo.

Este trabajo no lo hubiera logrado sin los hermanitos que la vida ha puesto en mi camino, gracias a todos ustedes por los momentos compartidos, buenos y malos, las alegrías, las lágrimas, las noches de fiesta, los reencuentros, hoy todo lo que ya he

vivido con ustedes es inolvidable. Por impulsarme a seguir adelante y ser mi sostén en los momentos que más los necesité, por su cariño y apoyo, gracias **amigos**, los llevo siempre en mi corazón. Recuerden, ***Las estrellas nos guían en nuestro destino. La verdadera amistad nos guía hacia la eternidad. ***

Pablo, por escucharme siempre, ser mi apoyo y ser ese amigo especial con quien las aventuras y experiencias no terminan nunca, uno que sólo se encuentra una vez, un cómplice de la vida que sabes estará contigo siempre, te amo amigo.

Olin, porque tu forma de ser ha sido siempre un impulso y un ejemplo de lucha para mí, de esas amigas que cambian tu mundo sin darse cuenta, gracias por todo, te adoro.

Karina, ese ángel y brillo siempre han iluminado mi vida, mi confidente y la hermana que siempre quise, sin tu ánimo y palabras no lo hubiera logrado, te quiero ojos.

Bertín, porque con tu entrega inspiras, gracias por ser un ejemplo de superación y demostrarme que cuento con un amigo en los momentos más difíciles, te admiro.

Dita y Rocío, con su inteligencia y calidad humana aprendí a crecer, a madurar y a comprender que la amistad es un bello tesoro que se debe conservar, las quiero.

Magda, gracias por preocuparte siempre por mí pese a la distancia y enseñarme que el deseo de luchar por la amistad, siempre puede ser más fuerte que cualquier cosa.

Bruce, Bryan, Mogo; reír, bailar y cantar a su lado me recuerda lo mucho que amo la vida, con ustedes aprendí que incluso las pequeñas cosas deben disfrutarse hasta el final, gracias por brindarme su cariño y amistad.

César, porque a tu modo nunca dejas de ayudarme, brindarme tu amistad y sacarme una sonrisa, porque eres alguien a quien valoro por lo que es, un amigo auténtico.

Miguel, por ser esa persona especial, gracias por todo tu cariño y conservar conmigo el "lazo psíquico" que nunca, sin importar el tiempo o las circunstancias, se romperá; te quiero, no lo olvides nunca.

Cristian, de alumno a mi gran amigo, gracias por tus palabras de aliento, ánimo y desear siempre lo mejor para mí, por enseñarme más que de lo aprendido en el aula.

Agradecimiento a mis amigas **Ana, Marce, Edith, Ely, Maribel, Claudia, Maru** y al resto de los **Meza Clab** y de la **Generación 2004-2008** de Polakas por acompañarme en mi trayecto escolar. A mis demás amigos de la vida por su amistad: **Saira, Gio, Wendolyn, Kike, Alex Marache, Ana Luisa, Angy Herrera, Kenia Odette, Reyna, Javi, Manuel Michaca, Vico, Joel, Ray, Jorgito, Felipe**, y por supuesto a mis dos angelitos **Albert y Sergio**, por la dicha de haberlos conocido. Todos ustedes ya son especiales para mí.

A los **profesores** que han contribuido en mi formación durante todas las etapas de mi vida, ustedes con sus clases, cátedras y experiencias transmitidas con su ejemplo y amor por lo que hacen, fueron mi inspiración no sólo en lo académico, sino como auténticos maestros de la vida.

A mi asesora, maestra, compañera, pero sobre todo, amiga, **Verónica Ochoa**. Siempre ha sido un privilegio compartir cátedra contigo, gracias por tu amistad y por todo el aprendizaje a lo largo de estos años, por ser como profesora, mi guía e inspiración.

Mi gratitud a los profesores que con sus buenos comentarios y valiosas observaciones ayudaron a enriquecer este trabajo: **Eduardo Aguado, Adjani Tovar, Juana Lilia Delgado** e **Iván Islas**. Mención especial a las profesoras, la **Dra. Susana González Reyna** y la **Mtra. Virginia Rodríguez Carrera**, con quienes también colaboré como adjunto y aprendí de su inteligencia y experiencia.

Mi reconocimiento a todos y cada uno de mis **alumnos** de siempre, por brindarle valor a mi trabajo con su aprendizaje y enseñanza, y darle sentido a una de las pasiones que más me hacen feliz en la vida, la docencia. Por supuesto, estoy orgulloso de pertenecer a la **UNAM**, mi segunda casa, una escuela de vida a la que anhelo retribuirle por ser parte de mi formación y hacerme el profesional que hoy en día soy.

Finalmente, a las personas con las que he colaborado, aprendido y compartido el mundo profesional a lo largo de estos años, **Maribel Suárez, Canek López, Ruth Lara, Joel Fajardo** y **Nicole Klöters**, por sus permisos y apoyo para realizar este trabajo, pero más aún, por ser mis maestros en la vida real.

Gracias a **Stan Lee** y demás creadores de cómics por hacerme soñar de pequeño y de adulto, y dedicada a todas las personas que aún creen que esto es cosa de niños.

Porque la vida hay que disfrutarse y vivirse al máximo. Aun en la oscuridad, siempre hay una luz al final del camino... sonreír nos cura el alma, **¡PURA VIDA!**

ÍNDICE	Página
INTRODUCCIÓN	8
1. <u>CAPÍTULO 1: El <i>Comic</i> o Historieta</u>	22
1.1 El noveno arte	23
1.2 De los monitos al <i>comic</i>	28
1.3 Características del <i>comic</i>	31
1.3.1 Los códigos del <i>comic</i>	32
1.3.1.1 La viñeta	34
1.3.1.2 Bocadillo, delta y tipografía	49
1.3.1.3 Cartuchos	52
1.3.1.4 Onomatopeyas	53
1.3.1.5 Códigos cinéticos	56
1.3.2 Estructura narrativa	58
1.3.2.1 Personajes	60
1.3.2.2 Tópicos	62
1.3.2.3 Tiempo	63
1.3.3 El <i>comic</i> y su funcionalidad distractiva	65
1.4 Los subgéneros del <i>comic</i>	66
1.4.1 Humorístico	68
1.4.2 Acción	70
1.4.3 Expresionista	73
1.4.4 Terror	74
1.4.5 Historieta rosa	77
1.4.6 Manga japonés	78
1.4.7 Superhéroes	82
1.5 El <i>comic</i> como medio orientado a la difusión colectiva	86
1.5.1 Teoría crítica	91
1.6 El <i>comic</i> como aparato ideológico	96
1.6.1 El <i>comic</i> como forma simbólica	104
1.6.1.1 Roland Barthes: Denotación y connotación	112
1.6.1.2 Michel Pêcheux: La formación ideológica	118

2. <u>CAPÍTULO 2: ¿Quiénes son los <i>X-Men</i>?</u>	125
2.1 Antecedentes: El surgimiento de los superhéroes	126
2.1.1 La “Edad de Oro”: La llegada del Hombre de Acero	129
2.1.2 La “Edad de Plata”: Los Orígenes <i>Marvel</i>	137
2.2 Los <i>X-Men</i> (Hombres-X): Creadores y personajes	154
2.2.1 Los hijos del átomo	159
2.2.2 Los Villanos	179
2.3 Cronología de los <i>X-Men</i>	188
2.3.1 Los primeros años (1963-1970)	189
2.3.2 La segunda génesis (1975-1990)	193
2.3.3 Un nuevo comienzo (1991-1995)	199
2.3.4 Los tiempos difíciles (1996-2000)	204
2.3.5 La renovación (2001-2004)	207
2.3.6 La época actual (2005-Presente)	211
2.4 Los mutantes fuera de las viñetas	219
2.4.1 De las viñetas a la pantalla chica	219
2.4.2 Del noveno al séptimo arte	228
3. <u>CAPÍTULO 3: Análisis semiológico del <i>comic X-Men</i> (Hombres-X) de Stan Lee y Jack Kirby</u>	237
3.1 ¿Qué es la semiología?	238
3.2 <i>Comic</i> y comunicación: metodología	244
3.2.1 Selección del corpus	245
3.2.2 Categorías de análisis	247
3.2.3 Sistema de connotación global y formaciones imaginarias	250
3.3 Aplicación del análisis	255
3.3.1 Caso 1: El origen de los <i>X-Men</i>	256

4. <u>CAPÍTULO 4: Presentación e interpretación de resultados</u>	295
4.1 Resultados del análisis diacrónico: estudio comparativo	296
4.2 Sistema de connotación global y formaciones imaginarias en los <i>comics</i> de <i>X-Men</i>	312
4.2.1 Caso 1: El origen de los <i>X-Men</i>	313
4.2.2 Caso 2: Días del futuro pasado	332
4.2.3 Caso 3: Génesis mutante	349
4.2.4 Caso 4: Operación: Cero Tolerancia	365
4.2.5 Caso 5: E es de Extinción	373
4.2.6 Caso 6: Punto de quiebra	385
4.3 El <i>comic X-Men</i> ayer y hoy: interpretación	396
4.3.1 Categoría: Códigos visuales	396
4.3.2 Categoría: Estructura narrativa del discurso	407
4.3.3 Categoría: Ideología	416
CONCLUSIONES	427
ANEXOS	441
A. Aplicación del análisis semiológico	442
1. Caso 2: Días del futuro pasado	442
2. Caso 3: Génesis mutante	469
3. Caso 4: Operación: Cero Tolerancia	498
4. Caso 5: E es de Extinción	528
5. Caso 6: Punto de quiebra	550
B. Galería de portadas	571
FUENTES CONSULTADAS	575

INTRODUCCIÓN

El estudio que presento a continuación nace de la inquietud por encontrar alternativas para abordar el estudio del *comic* o historieta desde el enfoque de la comunicación y la semiología. A pesar de que el medio se encuentra dentro de nuestra cotidianidad social, como lo apunta el investigador del *comic* Jesús Castillo Vidal,¹ probablemente no existe un documento tan olvidado por los especialistas de la investigación, a excepción de los países donde existe una industria desarrollada del medio, en los cuales se han dado momentos clave dentro de la historia.

El *comic* es el género especial de narrativa popular que, mediante dibujos, cuenta historias basadas en las peripecias de uno o varios personajes, con una marcada caricaturización comentada con frases encerradas en nubecillas, llamadas bocadillos, que salen de la boca de los personajes.

La relación existente entre esta investigación y la comunicación se fundamenta a partir de que el *comic* o historieta es una publicación enfocada a públicos colectivos, característica que lo convierte en un producto cultural cuyo *target* se compone principalmente por jóvenes, aunque esto no descarta otros segmentos. Se trata de un proceso comunicativo tradicional replanteado por teóricos de la comunicación, tales como Claude E. Shannon y Warren Weaver, Roman Jakobson y Umberto Eco; cimentados en los principios del estructuralismo.

En este sentido, como cualquier manifestación o producto gráfico, el *comic* cumple una función de comunicación visual donde entran en juego factores clásicos muy presentes en los modelos comunicativos, como lo acota Jesús Castillo Vidal.²

- ✓ Emisor: autor o autores que comunican (artistas o realizadores del *comic*).
- ✓ Mensaje: contenido de la comunicación (el *comic* en específico y las temáticas abordadas en el mismo).

¹ Jesús Castillo Vidal, “Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el *comic*”, en *El profesional de la información*, 2004, julio-agosto, v. 13, n. 4, pp. 248-271.

² *Ídem*.

- ✓ Código: sistema de signos utilizado y reconocido por quien recibe el mensaje (viñetas, bocadillos, cartuchos, vector de lectura).
- ✓ Medio: Permite físicamente la transmisión del mensaje (sea el papel impreso o la tecnología, caso de los *comics* digitales).
- ✓ Receptor: Público al que va dirigido el mensaje (los lectores consumidores del género).
- ✓ Contexto: En cuyo interior se produce la comunicación (contexto en el que se produce el *comic* y el desarrollado en su historia a través de los tópicos de actualidad).
- ✓ Función: Intención que tiene el emisor (informar, entretener o transmitir alguna ideología).

La importancia de considerar al *comic* en la aplicación de un análisis serio radica en que, al igual que Miguel Hidalgo o Martin Luther King, personajes como *Superman*, *Capitán América* o los *X-Men* (Hombres-X)³ pertenecen a la historia, como parte del imaginario colectivo e ideológico que ha ganado fuerza con el tiempo dentro de los círculos académicos.

Además, su inclusión dentro de la cultura de masas conlleva a diversas connotaciones, pues resulta importante como un medio de comunicación colectivo el cual llega a diversos públicos y en donde se mira al superhéroe como un modelo inspirador. En él se plantean a través de sus viñetas historias referentes a conflictos políticos, sociales, culturales, éticos, etc., de modo que su análisis implica el estudio del discurso verbo-icónico en cada una de sus características.

En este sentido, la investigación realizada en libros, artículos de revistas, tesis y fuentes electrónicas respecto al *comic*, arrojó que las obras y trabajos si bien son variados en sus estudios, son más numerosos en cuanto al carácter

³ Personajes de los que esta investigación se ocupará en lo subsiguiente. Cabe aclarar que, en su mayoría, el nombre de los personajes de *comics*, para efectos de este estudio, aparecerán en cursiva con el fin de respetar los nombres originales provenientes de su país de origen, y los cuales dentro de las publicaciones de nuestro país son respetados y presentados de la misma forma.

didáctico, teniendo por objetivo la enseñanza del *comic* desde una perspectiva práctica, para aquellos que quieran dedicarse profesionalmente al medio.

A su vez, existe una gran variedad de investigaciones dirigidas por expertos del medio de la historieta como Elisabeth Baur, José Luis Rodríguez, Javier Coma, Roman Gubern, Sandra Llanas, Andrés Lomeña, Jesús Castillo Vidal, Umberto Eco, entre muchos otros, los cuales mantienen diferentes enfoques. Algunos optan por el lado descriptivo, centrándose en las ventajas que el medio puede otorgar como herramienta; mientras que otros, abogan por perspectivas funcionales encaminándose en conceptualizar más cuestiones de didáctica, contenido informativo o el papel que desempeña el medio como forma simbólica.

El estudio de los tópicos de interés cultural o que encierran alguna problemática social se encuentran escasos, siendo pocas las investigaciones que relacionan al *comic* con la democracia, la vida cotidiana, los derechos humanos, la ecología, discriminación, racismo, violencia, drogadicción, alcoholismo, homosexualidad, por citar algunos temas en los que se podría transportar alguna ideología, y que abundan en este género.

Frente a esta situación nos encontramos ante un panorama donde no se es capaz de ofrecer un contexto en el que existan bases teóricas reconocidas como tal, y por ende una metodología específica que permita su consideración dentro de los estudios de investigación, tratando de forma concreta el caso de *comics* y el contenido de sus historias, con el fin de develarnos la posible ideología o postura respecto a determinados tópicos.

Éste será el enfoque planteado por esta tesis, pues cuando se trata de enseñar aspectos de ideología y modelos de comunicación no basta con acceder a un conjunto de conceptos impartidos sólo en el aula, sino que es necesario el uso de la práctica y aquellos recursos que hagan inteligibles aquellos conceptos.

De esta forma es como a través de la recopilación de información, la contraposición de esquemas y el análisis serio del contenido verbo-icónico,

como característica esencial del *comic*, se indagará en el contenido visual y textual que fundamentan alguna postura, forma de pensar o ideología a través de los códigos visuales y discursivos empleados en su estructura.

El interés de esta investigación surge por la forma en que son percibidos los *comics* en la actualidad, siendo subestimados y etiquetados como literatura de consumo, producto desechable dirigido a un público infantil o coleccionista, cuando en realidad se tratan de un medio de comunicación colectivo que logra infundir en el lector ciertas ideas, posturas o formas de actuar respecto a algún tema.

Prueba de ello es su origen, el inicio de este género se remonta a 1892, con la aparición de las historietas cómicas de J. Swinnerton, en el periódico norteamericano *Examiner*. En 1984 William Hearst dio una enorme difusión a las tiras cómicas que conquistaron millones de lectores a través de *Yellow Kid*, el cual transmitía mensajes alienadores. La temática cobró nuevo vigor con la irrupción del personaje de Walt Disney *Mickey Mouse*, pues manifestaba en su contenido notorios pensamientos nacionalistas con tintes burgueses.

Como lo apunta el creativo de comics Eismer W, “mucho antes de su llegada como producto de importación, rápidamente adaptado al medio y pronto copiado por mexicanos, el lenguaje de la historieta comienza a aparecer en nuestro país como una variante de la caricatura política”.⁴

Un estudio realizado por José Antonio Gómez Hernández sobre “El interés de las bibliotecas por el mundo del *comic*”⁵ lanza algunos datos hechos por la Federación de Gremios de Editores de España en 2007 donde manifiestan que el 52% de niños entre 10 a 13 años leen *comics*, mientras que de la población adulta el 12.4% lo hacen. Una proporción considerable de lectores se da entre los 14 y 24 años por encima del 20 por ciento.

⁴ Eismer, W., *Los cómics y el arte secuencial*, Norma, Barcelona, 1984, pág. 59.

⁵ José Antonio Gómez Hernández, *El interés de las bibliotecas por el mundo del cómic* [en línea], España, 10 de diciembre de 2008, Dirección URL: www.thinkepi.net/el-interes-de-las-bibliotecas-por-el-mundo-de-los-comics. [consulta: 10 de enero de 2010].

Según el informe del año 2007, en relación con 2006, existe un aumento en el número de títulos de *comics* publicados con un 29.7%, y el total de ejemplares editados se halla en un 75.68%, con un incremento de la tirada media de un 35.5%. Por su parte el precio habría bajado notoriamente un 2%. Con esto el número de lectores activos, además de libros, indica que el 55.6% lee *comics* o novelas gráficas.

Por su parte, datos reflejados por la Encuesta Nacional de Lectura, aplicada a principios de 2009 en México, según la fuente del periódico Milenio,⁶ el promedio de lectores es de 58.1% de la población, 12% nunca ha leído un libro. Entre los hábitos de lectura de publicaciones periódicas, en la región centro el 41.1% dijo leer diarios frecuentemente; 43.5% opta por leer revistas y 13.7%, destacando jóvenes principalmente, suele leer *comics*.

La inquietud por trabajar este tema se reforzó a partir de la realidad observada, donde el papel que juega la historieta se sitúa como un medio cuya estructura compleja está compuesta por innumerables códigos de significación. A partir de la imagen y la palabra se muestran elementos seriados, estímulos apoyados en el relato de una historia cuyo conjunto evoca a una postura; estos elementos en su totalidad despertaron el interés personal al considerar el *comic* como un medio idóneo y susceptible de ser estudiado desde el enfoque teórico.

Con base en el estudio de arte realizado previamente, al existir pocos análisis dirigidos al aspecto ideológico que fomentan algunos *comics* (pese a ser leídos en todo el mundo), se despertó en mí la preocupación por hacer un análisis profundo del medio, caso del título estadounidense *X-Men (Hombres X)* personajes representativos del Universo *Marvel*, creados por Stan Lee y Jack Kirby en el año de 1963, *comic* del que se indagarán algunos de sus números a través del tiempo.

⁶ Ernesto de la Cueva, “Según la Encuesta Nacional de Lectura, los índices siguen abajo. Llaman la atención los datos lanzados en 2009”, [en línea], México, *Milenio.com*, 23 de abril de 2009, Dirección URL: <http://impreso.milenio.com/node/8564123>, [consulta: 10 de enero de 2010].

La elección del objeto de estudio, en específico el *comic* de los *X-Men*, se debe a que mantiene una larga trayectoria desde sus inicios a la actualidad, siendo una publicación cuya vigencia se ha convertido en una de las más rentables en la industria del medio comiquero. Para la editorial *Marvel Comics* este ejemplar es de los más conocidos y redituables en Estados Unidos y el mundo, sólo superado en popularidad por otros como *Spider-man* y los *Fantastic Four*, según el *ranking* “*100 Greatest Marvels of all Time*”, votación realizada por la compañía creadora la cual posicionó y enlistó sus mejores títulos.

Cabe resaltar que en el caso particular de México, “se trata de uno de los *comics* más consumidos gracias a la importante influencia de Estados Unidos”⁷, que pese a su origen extranjero se mantiene por arriba de muchas publicaciones nacionales, recibiendo un gran impacto en nuestra sociedad y con ello expuesta a la visión del estadounidense, tal y como ocurre con otros medios como la televisión, el cine o la música, influencia generada a partir de ser un país colindante con Estados Unidos.

Las publicaciones lanzadas en nuestro país que presentan a los *X-Men* como protagonistas de sus aventuras han quedado bajo responsabilidad de varias casas editoriales con el paso del tiempo, entre las más importantes: La Prensa, Editorial Novaro, Novedades Editores, *Marvel* México, Grupo Editorial VID y recientemente en manos de Editorial Televisa.

El *comic* de *X-Men* se encuentra dentro del subgénero de superhéroes, pues manifiesta aspectos épicos propios del héroe, (concibiendo un aspecto humanista que se desarrolló en casi todos los títulos de la Era de Plata), sin embargo, este grupo adquiere diferencias en su enfoque con respecto al resto, pues no combaten amenazas como el crimen organizado, los desastres naturales o al villano clásico; por su parte enfrentan y defienden su derecho de igualdad ante una sociedad que les odia y les teme por ser mutantes.

⁷ Oscar Guevara, “El futuro del cómic en México”, [en línea], México, *Esmas. com*, 22 de noviembre del 2003, Dirección URL: <http://www.esmas.com/espectaculos/328386.html>, [consulta: 10 de abril de 2011].

En suma de estas razones, los *X-Men* como objeto de análisis, a diferencia de otros superhéroes como *Superman* cuya representación social es reconocida por los débiles que necesitan de él dentro de los cánones del heroísmo, los mutantes de *Marvel* no gozan de buena fama, viven envueltos en dilemas morales y sociales.

Esta fue una de las principales razones que me llevó a elegir a estos personajes como objeto de análisis, que a diferencia de *Superman*, *Capitán América* o *Iron Man*, cuyo heroísmo es manifestado por líneas más politizadas y nacionalistas, enaltecidos y reconocidos por los débiles e inocentes, los *X-Men* corresponden a un grupo de héroes no usuales al arquetipo de héroe tradicional. Por su parte, este colectivo se caracteriza no sólo por su trama tintada en la concepción del romanticismo, sino por el carácter social que logra una fuerte analogía con problemáticas sociales como el racismo, la discriminación o la homofobia.

Los *X-Men* son superhéroes que gozan de mala fama, envueltos en tribulaciones y dilemas morales. La intolerancia hacia las minorías por ser diferentes es el tema central de este *comic*, donde comienzan a emerger por todo el mundo individuos de una nueva especie humana portadora del gen X que se manifiesta en mutaciones de todo tipo. Ante esta situación los mutantes son odiados y perseguidos por los humanos 'normales' quienes los miran como aberraciones de la naturaleza a los que hay que eliminar. En este contexto, los *X-Men* son reclutados por su mentor Charles Xavier, conocido como el *Profesor X*, quien busca promover la paz y coexistencia pacífica entre humanos y mutantes, al mismo tiempo que entrena a sus protegidos desde el Instituto Xavier para Jóvenes Dotados con el fin de que controlen sus poderes y los utilicen en beneficio de la sociedad.

En el seno de un mundo cambiante, cargado de temor por una posible guerra nuclear, los efectos causados por la radiación, problemáticas sociales y políticas, así como acontecimientos del mundo real de índole histórico, es que Lee y Kirby dan vida a los *X-Men*. Uno de los casos más evidentes es el que se alude al racismo, pues la segregación a la que son sometidos los mutantes fue

equivalente al trato dado a la población negra en los Estados Unidos de esos años, por dar un ejemplo.

Las contrapartes del *Profesor X* y *Magneto* (antagonista más importante de la serie) aluden a los activistas por los derechos civiles de los afroamericanos, Martin Luther King y Malcolm X respectivamente. El primero, bajo la concepción pacífica de unir dos frentes crea una analogía bastante lógica entre “El sueño de Xavier” con el célebre discurso de Luther King “*I have a dream*” (“Tengo un sueño”) donde se aboga por la paz y armonía. El caso de *Magneto* representa el ideal de Malcolm X, quien lidera un proceder más agresivo frente al racismo.

Sin embargo, el tema de la discriminación racial no es el único enfoque que busca reflejar el título. La historia de los *X-Men* también alude a las diferencias étnicas, de modo que el caso del pueblo judío durante la Segunda Guerra Mundial también se ve expuesto, el odio de *Magneto* como antagonista de la historia, se ve justificado por el horror que padeció como sobreviviente de un campo de concentración, sufrimiento sólo visto en nuestros días a través de los filmes y libros que nos relatan el contexto de la Alemania Nazi. El simbolismo en los *X-Men* ilustra a sus integrantes con broches y estampados con una “X” grabada en sus trajes, similar a la estrella de David que debían portar los judíos para identificarse durante el Holocausto.

Ejemplos encontrados en las viñetas como la persecución que inician políticos como el senador Robert Kelly y su proyecto de ley de registro de mutantes es similar a la casería de brujas anticomunista encabezada por el senador de los Estados Unidos Joseph MacCarthy conocida como “macarthismo”, desarrollada entre 1950 y 1956, o la reciente ley de Arizona en contra de inmigrantes indocumentados en el 2010. El fundamentalismo religioso representado por William Stryker como “purificador” de los “hijos del demonio” como él los llama, o la metáfora con las personas pertenecientes al colectivo LGBTTI, la variedad cultural, religiosa y étnica en sus personajes invitan al pluralismo, tolerancia y diversidad.

Debido a la enorme variedad de tópicos tratados en este *comic*, se mira razonado el grado de popularidad y actualidad que mantiene el mismo, resultando desde un punto de vista personal, enriquecedor el estudio del mismo a partir de la semiología, retomada como herramienta de análisis para esta tesis.

De este punto que surja la necesidad de implementar un análisis diacrónico, a través de fundamentos apoyados de las ciencias sociales, para dar a conocer los recursos de los cuales se ha valido el *comic*, y en concreto nuestro objeto de estudio para comunicar y darse a entender en su contexto de publicación con el paso del tiempo.

El supuesto inicial sugerido parte de la noción de que: *el comic X-Men (Hombres X) es un título transportador de ideología que refleja la realidad social respecto a su época de publicación, exponiendo como ideología la propuesta de un mundo de igualdad y no discriminación entre las personas, asimismo, aspectos propios del héroe clásico y moderno.*

Con el fin de corroborar este supuesto inicial y exponer los resultados obtenidos, la metodología aplicada a este trabajo se centra en principios teóricos cimentados en la corriente estructuralista, de la cual se retoma como herramienta de análisis a la lingüística, semiología y la teoría del discurso. Esto permitirá abordar el estudio del *comic* desde el eje de la interdisciplina planteado por la Teoría Crítica, pues a éste, que cuenta con un lenguaje dicotómico y un medio característico de la industria cultural, es conveniente analizarlo desde esta perspectiva.

De acuerdo con lo anterior se buscará dar respuesta a las siguientes interrogantes relacionadas con el *comic X-Men* y su efecto alienador: ¿Qué tipo de ideología se difunde en el *comic* de los *X-Men* a través de sus números a los lectores y con qué propósito?; ¿cuáles son los códigos visuales y estructura narrativa del discurso encontrados en el *comic* que fundamentan pensamientos ideológicos en los lectores?, ¿cuál ha sido la evolución encontrada en dichos

códigos a lo largo del tiempo?, y ¿cómo el *comic* retoma elementos de la realidad para transferir una postura ideológica?

Para contestar estas preguntas es necesario plantear el objetivo general que pretende esta investigación:

- Analizar y dar a conocer la ideología que el *comic X-Men (Hombres X)*, como medio de comunicación colectivo, ha difundido a los lectores a través de sus números con el paso del tiempo.

Para el logro de este objetivo general, se plantean tres objetivos específicos de esta investigación:

- Identificar y describir las características de los códigos visuales que el *comic X-Men* expone en su estructura.
- Realizar un análisis diacrónico de la evolución del *comic X-Men* en sus códigos visuales, estructura narrativa del discurso e ideología.
- Analizar cómo el *comic X-Men* retoma elementos significativos de la realidad para transferir posturas ideológicas con respecto a sus tópicos.

Para lograr el cumplimiento de los objetivos se propone un trabajo apoyado del aspecto visual, el cual se encuentra distribuido a lo largo de cuatro apartados, mismos que ejemplifican casos concretos y se encuentran contruidos a partir de lo siguiente:

El primer capítulo recopila información concerniente al medio de comunicación estudiado. Siendo una introducción al *comic* o historieta, refiriendo en su contenido su definición como género literario y dando a conocer cuáles son las otras posibles nominaciones que se le atribuyen para identificarlo.

A su vez, se exponen sus características al llevar un análisis exhaustivo del mismo desde dos perspectivas:

a) El enfoque descriptivo que indagará en la estructura del *comic*, en tanto medio sistemático y a-sistemático, que al constituirse por un lenguaje verbo-icónico recurre de elementos propios de su entorno, y cuya significación se ve reforzada por convenios creados a partir de su lectura.

De esta manera se dan a conocer los códigos del *comic*, tales como la viñeta, el continente, los cartuchos, las onomatopeyas o los códigos cinéticos; el mensaje narrativo del cual es deudor, evocado a los personajes, los tópicos tratados y el tiempo; y finalmente, su utilidad original al considerarlo un producto enfocado a la distracción. Para este apartado autores como Elisabeth Baur, Luis Arrieta Endorzain, José Luis Rodríguez, Andrés Lomeña y Teun A. Van Dijk serán fundamentales para su comprensión.

En este capítulo también plantearé una propuesta de clasificación para los subgéneros del *comic*, aislando características inherentes a cada uno de ellos y ejemplificando con casos reales su identificación, esto permitirá reducir y aludir los posibles tópicos a los que nos enfrentaremos al elegir cada uno de éstos como objeto de estudio.

b) El enfoque funcional al considerar al *comic* como un medio orientado a la difusión colectiva, producto de su tiempo concebido a partir de sus características de masificación dentro de los márgenes de los productos culturales. En este sentido se retomará lo expuesto por autores como Umberto Eco y John B. Thompson, que basados en los principios de la Teoría Crítica, consideran a la historieta como un medio transportador de ideología.

Posteriormente, se retomarán conceptos como ideología y formas simbólicas que refuerzan la idea de ver al *comic* como aparato ideológico, dando ejemplos claros sobre fenómenos encontrados en este medio en donde la sociedad interpreta dichos mensajes de forma rutinaria, y los cuales fundamentarán nuestro supuesto inicial.

Finalmente, a partir de dos postulados propuestos por la corriente estructuralista se explorará la metodología de análisis con la que se efectuará

el estudio, retomando elementos de la semiología y el análisis del discurso. Por un lado, los conceptos de denotación y connotación desarrollados por el semiólogo francés Roland Barthes, los cuales enriquecerán el análisis al desglosar la composición de la imagen, y por otro lado, el esquema de los protagonistas del discurso expuesto por el filósofo francés Michael Pêcheux que indagará en la parte textual del *comic* a partir de las huellas discursivas expuestas en sus tópicos. Todo ello en su conjunto fomentará a los denominados “sistema de connotación global” y “formaciones imaginarias”.

El segundo capítulo de esta investigación se centra en el equipo de superhéroes mutantes conocidos como los *X-Men*, dando como preludeo los antecedentes del héroe, y el origen del superhéroe moderno en las denominadas “Eras de Oro y Plata”, contexto que envuelve su nacimiento, y por tanto aquellos factores que propiciaron la creación de estos personajes. Se descubrirá quiénes son los *X-Men* y se dará a conocer tanto a los protagonistas como antagonistas más importantes de esta saga.

De esta forma se obtiene una visión mucho más completa de este singular grupo de superhéroes, al analizar a sus integrantes y las motivaciones que los rodean, como el *Profesor X* (mentor y figura paterna del grupo), *Cyclops* (Líder temerario), *Phoenix* y *Storm* (figuras femeninas de la heroína actual), *Wolverine* (el rebelde del equipo), *Iceman*, *Shadowcat* y *Cannonball* (los roles juveniles del ensamble) o *Magneto* (antagonista y contraparte de los héroes), por nombrar tan sólo a algunos.

En esta sección también se ofrecerá la cronología que ha conformado las historias de los mutantes a lo largo del tiempo, desde sus inicios hasta la época actual; este aspecto es de vital importancia pues permite segmentar en el tiempo las etapas claves que rigen a estos personajes y con ello delimitar el corpus final para nuestro análisis. Siendo así, se hace una propuesta que disecciona la historia total de la publicación para dividir las etapas en “Los primeros años”, “La segunda génesis”, “Un nuevo comienzo”, “Los tiempos difíciles”, “La renovación” y “La época actual”.

En última instancia se da un recorrido por la participación de los *X-Men* fuera del mundo de la historieta, emergiendo en otros medios de comunicación colectivos como la televisión y el cine, donde a partir de exitosas series animadas y películas taquilleras se ha fortalecido la imagen y popularidad de estos superhéroes, que gracias a la mercadotecnia se han catapultado.

El tercer y cuarto capítulos están dedicados a la aplicación del análisis semiológico y discursivo, apartados necesarios para la confrontación de la teoría con la estructura del *comic*, nuestros personajes y sus historias, se resaltan elementos útiles que favorezcan a la obtención de resultados y la corroboración de nuestro supuesto inicial.

Con el acopio de esquemas teóricos me dispongo a introducir una visión crítica en el análisis, retomando lo que se encuentra en el trabajo de la Escuela de Frankfurt, tanto en el campo humanístico como de las ciencias sociales, y que mantiene vigencia y actualidad en estudios de América Latina y Europa, no así en Estados Unidos, motivo derivado de la estrecha relación de esta tradición con la postura de izquierda, inspirada en el modelo político marxista sobre la sociedad, el poder y la ideología, aspecto que dotará de interés al tema, al abordarse como objeto de estudio un producto puramente estadounidense.

En estos apartados se enfatiza la metodología con la que se hace palpable nuestro estudio, aportando las categorías de análisis aplicadas al corpus de la investigación, en este sentido aquellas ya descritas en el primer capítulo como los códigos pertenecientes del *comic*, la estructura narrativa del discurso y la función ideológica que mantiene en sus contenidos.

Para su aplicación se retomarán los principios propuestos por los autores consultados con anterioridad. Por su parte, el corpus de este trabajo estará integrado por seis de las historias más representativas de los *X-Men*, siendo correspondidas cada una a alguna de las seis etapas ya antes establecidas.

En el estudio se destacará la última categoría de análisis debido a su profunda injerencia en nuestro objetivo. Se aplicarán los conceptos de denotación y

connotación de Roland Barthes y el modelo discursivo de Michel Pêcheux, con los que se obtendrá al final las formaciones imaginarias o ideología de la cual es portador nuestro objeto de análisis.

La explicación de los mensajes en la llamada cultura de la imagen y su concatenación con el texto son aspectos cotidianos y por demás comunes en nuestra actualidad. Entre las aportaciones de este trabajo se busca dar una metodología específica que permita el tratamiento de ambos elementos, pues resulta ser un medio bastante rico en matices que van desde la representación y estilo gráfico de cada *comic* hasta la forma particular para contar una historia, así, este tipo de análisis es conveniente para apreciar al *comic* desde una visión crítica.

Además de ello, son pocos los análisis profundos que den el seguimiento adecuado a algún *comic* de origen americano, desde esta perspectiva el eje del lenguaje a nivel visual es sustancioso en cuanto a estructura y descripción más no de significado o connotación. Con la presente investigación se busca aportar el análisis del *comic*, en específico el caso de los *X-Men*, cuya historia y personajes resultan interesantes por ser un grupo de héroes “renegados”.

Siendo un lector asiduo de este tipo de historietas y seguidor del equipo mutante, el análisis del grupo de superhéroes de los *X-Men* me permite comprender de una forma crítica y objetiva la forma en la que están constituidos los personajes pertenecientes a la cultura popular. El dejar de lado mi papel de admirador de estos héroes para transformarme en un estudioso crítico del medio, será fundamental para descubrir elementos interesantes jamás notados con anterioridad, encontrando enriquecedora la construcción del héroe en la historieta, en detalle el caso de estudio de los *X-Men*.

CAPÍTULO 1:

EL CÓMIC O HISTORIETA



**** La fantasía, aislada de la razón, sólo produce monstruos imposibles. Unida a ella, en cambio, es la madre del arte y fuente de sus deseos. ****

Francisco de Goya

1. EL COMICO HISTORIETA

1.1 EL NOVENO ARTE

Para fines prácticos de este análisis, resulta necesario comprender de forma conceptual el medio de comunicación del cual basamos nuestra atención, hoy también concebido como “el noveno arte” por el escritor francés Francis Lacassin.⁸

Hill Eisner, creador estadounidense, nos da una definición bastante generalizada en la que concreta que “el *comic* [o historieta] es un arte secuencial”.⁹ Llamado así debido a que se trata de una composición creada por un artista, ésta se encontrará seriada en cierto orden específico para comunicar algo.

Aunado a lo anterior, Javier Coma en su libro *Los comics, un arte del siglo XX*,¹⁰ agrega que dicha secuencia estará compuesta por imágenes dibujadas; sin embargo, el concepto del medio adquiere mayor complejidad al tratarlo profundamente.

“Es una forma narrativa, cuya estructura no consta sólo de un sistema sino de dos: lenguaje e imagen”¹¹ así define Elisabeth K. Baur el género, también cita en su misma obra la apreciación de M. Dahrendorf: “Historias en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos”.¹²

Mientras Baur apoya la necesidad de amalgamar la fórmula texto-imagen para la comprensión del *comic*, Dahrendorf aporta la utilización de ciertos signos como rasgos característicos que se pueden identificar como un código.

⁸ En su libro *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, de 1971.

⁹ M. Gallardo, *El comic*. Barcelona, Equipo Fénix, CIMS, 1996, pág. 11.

¹⁰ Javier Coma, *Los comics, un arte del siglo XX*, Barcelona, Ediciones Guadarrama colección universitaria de bolsillo, Punto Omega, 1978, pág. 22.

¹¹ Elisabeth Baur, *La historieta. Una experiencia didáctica*. México, Nueva Imagen, 1978, pág. 23.

¹² *Ídem*.

Hasta este punto las definiciones tratadas mantienen un enfoque simplemente descriptivo, donde se enfatiza el carácter narrativo y no sólo secuencial de imágenes, sino que se vincula a un sistema verbal e icónico; éste como estructura discursiva mantiene exigencias como la diacronía entre los elementos presentes, representados por un sentido sintagmático.

Frente a estas concepciones, Umberto Eco propone una perspectiva funcional que busca señalar el sentido sociológico que también disfrazaba el *comic* o historieta, para él:

Es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...] Así, los *comics*, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.¹³

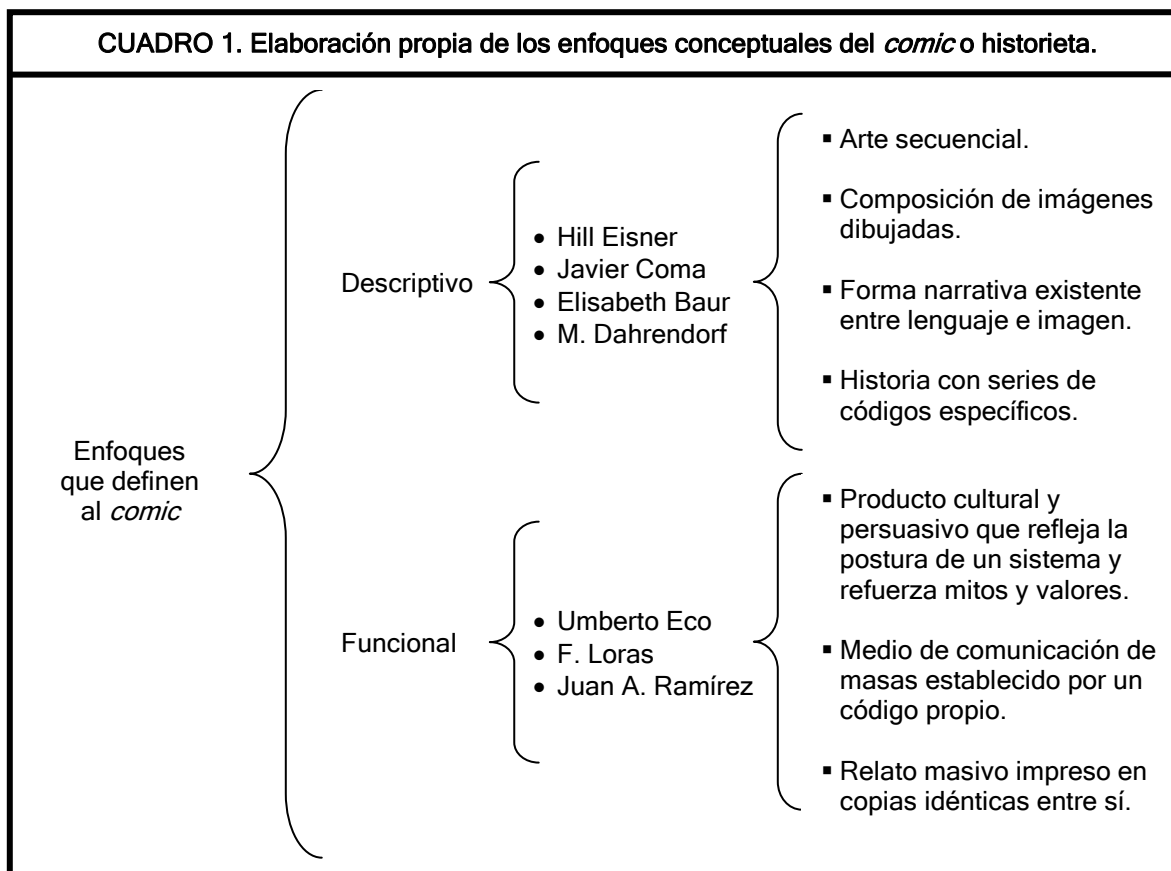
Para entender y concretar más esta idea es necesario agregar una definición más, propuesta por F. Loras, quien apoya la postura anterior de Eco al plasmar: “El *comic* es [...] un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; [...] un sistema de significación con un código propio y específico”.¹⁴ Entonces agregaremos que se trata de un canal de comunicación que llega a muchos receptores con un fin, en este caso persuadir respecto a un tema. Juan Antonio Ramírez, por su parte también enfatiza este punto y aporta además que se trata de un relato “iconográfico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas, idénticas entre sí, sobre soporte plano y estático, y cuyos códigos (icónico y eventualmente literario) tienden a integrarse en sentido diegético-temporal”.¹⁵

¹³ Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Barcelona, Ed. Lumen, 1973, pág. 229.

¹⁴ F. Loras, “El mundo del *comic*”, *Lenguaje de la imagen. El: Cartel, comic, cine, TV*, Valencia, Edimag (Educación de la imagen), Valencia, 1976, págs. 39-67.

¹⁵ Juan Antonio Ramírez, *Medios de masas e historia del arte*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1976, pág. 198.

En el siguiente cuadro se resumen tanto la postura descriptiva como funcional que mantiene el *comic* según la visión de los autores ya analizados; es conveniente diferenciar ambas cualidades pues al final resultan importantes. Esto ayudará a detallar más adelante aquel enfoque por el que estará basado el presente análisis, y aun cuando se consulte a otros autores al respecto, éstos prevén ser los más representativos.



En suma, como definición propia se puede destacar que el *comic* es un producto cultural que como medio se constituye a partir de una sintaxis visual, apoyada de códigos específicos y que tiene como función transmitir mensajes a diversos públicos. Además, es conveniente para este análisis evitar confusiones y marcar la diferencia que existe entre el *comic* y las tiras cómicas o *comic strip*, y pese a imaginar que son lo mismo, ambos géneros mantienen características bastante diferenciadas sobre todo en el medio por el cual se propagan.

Como principal característica de la tira cómica se halla el hecho de estar inmersa dentro de otras publicaciones (periódicos, revistas, suplementos, trípticos, etc.) tal y como sucedía con personajes caricaturescos que recordamos de la talla de *Popeye el marino*, *Mafalda*, y *Tom & Jerry*; historias publicadas dentro de nuestros diarios nacionales.



Fig. 01. *POPEYE EL MARINO* de Elzie Segar (1929). Publicado por primera vez en *The New York Evening Journal*, este personaje fue adoptado como modelo a seguir durante la Segunda Guerra Mundial.



Fig. 02. *MAFALDA* de Joaquín "Quino" Lavado (1963). Traducida a 26 idiomas en el mundo, esta historieta de origen argentino protestaba en contra del sistema político y social de su actualidad.

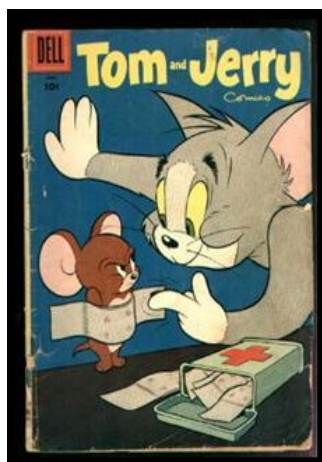


Fig. 03. *TOM & JERRY* de W. Hanna y J. Barbera (1939). Su versión animada en cortometraje obtuvo siete nominaciones al *Oscar*, ganando tres de estatuillas.

Las tiras cómicas son de menor extensión, quizá no sobrepasando más allá de las diez o doce viñetas, éstas aparecen en secciones ya específicas dentro de algún periódico y muchas veces también de suplementos del mismo medio. Por tal motivo las tiras se mantienen fieles a la calidad de papel y precio del periódico al que pertenecen.

Por su parte, el *comic* se caracteriza por ser un medio independiente, ganándose el nombre de historieta o *comic book*, se trata de un cuadernillo

cuyo formato es de menor tamaño a una hoja carta y con mayor extensión, permitiendo un desarrollo más amplio de las historias (éstas son progresivas

número tras número teniendo una continuidad ilimitada). Mantiene una presentación similar a una revista, se adquiere igual y la calidad de papel e impresión es superior.

Sumado a lo anterior cada ejemplar tiende a ser dedicado generalmente a un solo tema, héroe, o equipo de superhéroes, siendo en su totalidad un canal gráfico diferente en su género. Entre algunos personajes reconocidos en el formato se encuentran: *Batman*, *Fantastic Four*, *Green Lantern* y más recientemente, *Spawn*.

Las publicaciones de *comics* en la actualidad han incrementado su popularidad, generando una mayor demanda, y apareciendo algunas variantes en su formato. Colecciones más amplias y ediciones especiales, dibujos alternos de una misma portada etc., son algunas adiciones a la imagen del género que incrementan su valor.

Se debe mencionar que hoy en día han surgido otros nombres y formatos que las editoriales (recientemente en México para los *comics* de superhéroes) han utilizado para compilar varios números en una sola publicación, haciendo referencia al *Flip-Book* (con dos historias diferentes en un mismo *comic-book*), el *Monster Edition* y *Omnibus* (con 300 y 500 páginas respectivamente, alternando diferentes títulos en su contenido).

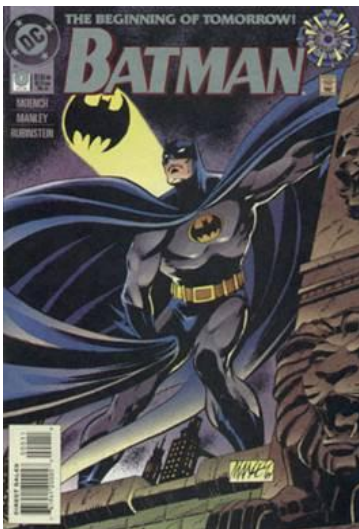


Fig. 04. *BATMAN* de Bob Keane y Hill Finger (1939). El “Hombre Murciélago” recientemente ha protagonizado las cintas en versión real: *Batman Begins*, *The Dark Knight* y *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan.



Fig. 05. *SPAWN* de Todd Mcfarlane (1992). Convertido en uno de los *comics* independientes más demandados, con 1.7 millones de copias vendidas del ejemplar número uno.



Fig. 06. *THE FANTASTIC FOUR* de Stan Lee y Jack Kirby (1961). El lanzamiento de este cuarteto trajo consigo el nacimiento de la era *Marvel*, importante etapa de los *comics*.



Fig. 07. *GREEN LANTERN* de John Broome y Gil Kane (1959). Perteneciente a la *Green Lantern Corp*, Hal Jordan ha sido el *Linterna Verde* más conocido de todos, apareciendo por primera vez en el *Showcase* # 22.

1.2 DE LOS MONITOS AL *COMIC*

Al estudiar las diversas definiciones que nos dan los autores respecto al género, podemos darnos cuenta que el concepto no suele ser tan superficial como parece. Los nombres y los idiomas son variados para denominar este “novenno arte”.

Debemos apuntar que el *comic* se encuentra concebido como literatura de consumo o arte popular debido a que su realización se halla industrializada en los modos de producción y distribución, además de ser dirigida a un público masivo.

Partiendo por la nominación más conocida, Sandra Llanas expone: “buscando sus orígenes llegamos al término en inglés, *comic*, que viene de *comedian*, que es comediante, el cómico, que busca provocar la risa. Así el término original procede del inglés americano y, por tanto, podríamos presumir que el *comic* como tal nació en Estados Unidos.”¹⁶

A esto se debe agregar que Estados Unidos es considerado cuna del *comic* debido a que fue allí donde se inició su publicación de forma masiva, que si bien

¹⁶ Sandra Llanas y Jorge Mata, *Cómo dibujar comic*. México, Océano, 2008. pág. 6.

surgió como tiras cómicas en los periódicos, también dio paso a los ya mencionados *comics-books* (revistas de *comics*).



Fig. 08. *TBO* de Buigas, Estuvill y Viña (1917). A partir de 1972 la revista inicia una nueva etapa y cambia de nombre a *TBO 2000*, llegando al mismo número de publicaciones.

Siguiendo con la terminología y lo significativo que resulta cada uno de los conceptos, nos encontramos con el *tebeo español*, ganándose ese nombre por la enorme difusión de una sola publicación. Presentada como un semanario festivo infantil, “la revista *TBO* tuvo mucho éxito, hasta convertirse en los años 30, [...] en un término genérico para definir un tipo de revista: el tebeo. Y en 1968, La Real Academia incluye en su diccionario la palabra, definiéndola como una revista infantil de historietas”.¹⁷

Sin lugar a dudas el tebeo es un caso raro debido a la aparente disociación lingüística que tiene con el propio medio que representa. Al respecto Rodríguez Diéguez apunta que la revista *TBO* “ha dado nombre definitivo al producto mediante un claro proceso de designación del género a partir de un producto altamente representativo del mismo.”¹⁸

En Latinoamérica nos encontramos con gran variedad para nombrar este arte secuencial, sin embargo, cabe aclarar que en nuestros días la traducción más global es el de *historietas*. Siendo así, algunos ejemplos de términos son el de los *muñequitos* en Colombia, *comiquitas* en Venezuela y en México por un tiempo se le conoció como *monitos*, aunque el mismo Carlos Monsiváis ha mencionado algunos nombres más para designarlo: “En los cuarentas, el *comic* nativo recibía la denominación genérica de ‘pepines’ (así se llamase *Pepín*, *Chamaco* o *Paquín*) y

¹⁷ Antonio Ballesteros, *et al.*, “La construcción del superhéroe en el *comic* americano. Visiones de una épica (*post*) moderna: Los orígenes *Marvel*”, en *Cuatro lecciones sobre cómic*. Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 2000, pág. 42.

¹⁸ Lo que él llama un directo ejemplo de antonomasia en José Luis Rodríguez Diéguez, *El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona, Gustavo Gili, 1988, pág. 17.

era, por lo común de formato pequeño. [...] ciertamente, el sepia del *Pepín* o el blanco y negro del *Chamaco* no generaban glamour que lo recomendase.”¹⁹

También son utilizados otros extranjerismos para designar el nombre geográfico de un *comic* determinado. De esta manera se nos presenta en Italia el *fumetto* o *fumetti* (en plural), adoptando ese nombre por la comparación entre los globos de diálogo del *comic* con una nube de humo. El término de Francia por su parte es más descriptivo al bautizar el género como la *bande dessinée* (banda dibujada). El *manga* como género y el *komikkusu* (コミックス, para referirse al *comic* americano) en Japón, *quadrinhos* en el portugués de Brasil, los *comics cubanos* y *lianhuanhua* (imágenes encadenadas) en chino.

Esta pluralidad de nombres indica las realidades culturales y sociopolíticas que designan y se esfuerzan por nombrar un producto sociolingüístico que cada día cobra más importancia en su estudio.

Después de pasar por este recorrido en el que se exploraron los conceptos de nuestro objeto de estudio, además de conocer la diversidad nominal mantenida en el mundo, es conveniente precisar que la definición con la que se trabajará en este trabajo es la planteada por Umberto Eco, debido a que su enfoque funcional y de índole sociocultural se encuentra apoyado en el contexto de la industria cultural así como de los principios provenientes de la *Escuela de Frankfurt*, apegándose más a nuestros fines.

El interés de la presente investigación se verá centrada en la historieta como medio difusor de ideología, analizando en particular el caso del *comic* americano *X-Men (Los Hombres X)* de *Marvel Comics*, y creado de la mano de Stan Lee y Jack Kirby.

¹⁹ Carlos Monsiváis, *et al.*, *El comic es algo serio*. México, Colección de comunicación, Eufesa, 1982, pág. 18.

1.3 CARACTERÍSTICAS DEL *COMIC*

Dentro de las características del *comic* se encuentran aquéllas ya visualizadas por su propia definición, como principal rasgo encontramos la combinación de dos elementos ya distinguidos, retomando nuevamente a Baur, “las historietas son un sistema semiótico que constituye un orden secundario, es decir, un sistema parasitario de signos connotativos, que funciona dentro de un primer sistema denotativo: el del habla y la imagen.”²⁰

Y quizá la peculiaridad y efectividad de un sistema dicotómico como éste se encuentra sustentado en la convergencia de sus elementos por un mismo contenido. Sin embargo, también se podrá ver casos donde alguno de los componentes (principalmente texto), se verán excluidos para dar paso sólo a la parte visual.

Antes de proseguir con una descripción más detallada de sus componentes (viñetas, bocadillos, códigos cinéticos, etc.) debemos abordar la categorización del *comic* en cuanto al código y tres de sus características esenciales, encontradas por Luis Arrieta Endorzain²¹ como:

- Un medio de comunicación sistemático, donde se encuentran no importando el género o tipo de publicación de *comic*, características muy inherentes a él, refiriéndonos a los estereotipos hallados en los personajes, al texto ubicado dentro de los bocadillos y cartuchos, así como a la estructura de la página cuando es muy repetitiva en su organización (con seis u ocho viñetas iguales por página).
- A-sistemático en cuanto a la variación de formas encontrada entre la basta gama del género como: la ambientación, escenarios, aspectos psicológicos de los personajes y posibles situaciones (donde el superhéroe sale siempre

²⁰ Elisabeth K. Baur, *op. cit.*, pág. 28

²¹ Luis Arrieta Endorzain, *Un concepto de comunicación organizacional: La revista interna y la historieta en la empresa*, México, Ed. Diana, 1991, pág. 86.

victorioso ante las circunstancias, pero donde la forma de lograrlo es lo que cuenta), la intensidad o ausencia en el uso de colores, variantes de la viñeta, etcétera.

- El *comic* guarda relaciones intrínsecas entre significante y significado en su dimensión visual, pues maneja códigos arbitrarios y convenciones asimilados por el receptor, que dentro de su hábito o costumbre asume la lectura de una historieta como algo automático.

Si bien se enfatizará más adelante en la característica funcional del *comic*, aspecto que retoma Umberto Eco ampliamente, este autor no se centra en la tipología gráfica del medio, sino en su trasfondo. Por tal motivo, para efectos de este análisis resultará conveniente abordar este eje y retomar algunos rasgos de la clasificación que Rodríguez Diéguez²² propone para caracterizar el *comic*. De acuerdo al autor, el sentido de esta literatura dibujada gira en torno a la integración de códigos específicos, incluido el uso de elementos verbales e icónicos; su carácter narrativo y cuya finalidad es distractiva.

1.3.1 LOS CÓDIGOS DEL *COMIC*

La composición del *comic*, como signo de comunicación, se halla estructurado a partir de una serie de códigos de diversas clases, dicho esto, el medio presenta rasgos comparables al séptimo arte (el cine). El sistema de lenguajes visual y verbal converge en una interacción, se trata de una función donde el signo se transforma para dar paso a un significado más completo.

El signo del *comic* toma elementos del código de la escritura (sistema sustitutivo del lenguaje verbal); del de la fotografía y la pintura (en lo relativo a las imágenes visuales que utiliza); del cine (en cuanto a la perspectiva, montaje y encuadre de las figuras); de la teoría del cinetismo aplicada a figuras

²²*Op. cit.*, Este autor realiza un análisis descriptivo y funcional del *comic* como un medio de comunicación efectivo y práctico en la educación.

objetivamente estáticas (paralenguaje utilizado para indicar cambio de posición [...]); el antropo de los globos (con una función connotativa [...] de los estados de ánimo del personaje); la utilización de onomatopeyas.²³

Es decir, se trata de un universo de comunicación donde hay una elaboración y una decodificación posterior del género, estos múltiples códigos encerrados en sólo un cuadernillo sustentan, como lo vienen manifestando los autores consultados, la denominación de noveno arte.

A lo anterior agregamos que la lectura de una historieta, así como el vistazo de otros medios audiovisuales, es una experiencia simbólica como referente de un hecho (concretado por el propio artista o dibujante de *comic*, basado en su propia interpretación) y llevado a un mensaje directo, como lo es la viñeta, en lugar de narrar con oraciones se opta por las imágenes. Este conjunto de ideas se ve plasmado con el uso del lenguaje verbo-icónico, apoyado de una serie de elementos.

Definiremos los elementos verbo-icónicos, según Diéguez, al procedimiento de integración entre aquello que es textual (diálogos, acotaciones, expresiones de sonido) y aquello que representa a partir de las convenciones, algo para darle sentido a las imágenes. Así nos topamos con códigos que guardan estas características: viñetas, globos, cartuchos, onomatopeyas, etcétera.

Cabe destacar que la descripción hecha sobre dichos componentes del *comic* se realizó a partir de la interpretación de diversos autores como Thierry Groensteen, Miguel Gallardo, Daniele Barbieri, Antonio Lara, Sandra Llanas, José Luis Rodríguez Diéguez y Roman Gubern, quienes estudian la parte estructural del medio y de los cuáles se retoman aspectos coincidentes que se concretan en la explicación de los siguientes elementos.

²³ Luis Arrieta Endorzain, *Op. cit.*, pág. 86.

1.3.1.1 LA VIÑETA

“La viñeta es la unidad mínima de significación de un *comic*”,²⁴ y una de las composiciones clave que funge como código con el que se forja la narrativa. Casi todos los elementos analizados y por revisar se encuentran dentro de una viñeta, considerada quizá, el rasgo más característico del *comic*, aunque no propio del mismo, pues otras áreas como la publicidad, la producción, la política y la comunicación organizacional la utilizan en sus contenidos (anuncios, audiovisuales, propaganda, manuales) como una estrategia de comunicación atractiva para su público cautivo.

De un modo concreto la viñeta puede definirse como: “el campo de visión que se ofrece al ojo del lector, a través de un espacio cerrado, limitado por líneas, la mayoría de las veces, aunque puede carecer de ellas”.²⁵

Entonces, la viñeta será la captura de un momento exacto en el tiempo y espacio, adquiriendo coherencia gracias a la progresión de una serie de éstas, de ahí que la historieta sea considerada como un “arte secuencial”. Dentro de las características que la diferencia de otras imágenes fijas (pueda ser una fotografía o un cartel), destaca la capacidad de sintaxis que compone, siempre se está al pendiente de qué ilustración continuará.

A nivel narrativo es muy importante, los *comics* con cierta continuidad tienden a terminar con una viñeta grande e impactante que dejará expectativa en el lector por lo que éste buscará consultar el número siguiente. Su forma, tamaño y cantidad serán descritas según el tipo de página, sin embargo, el artista deberá recurrir a otros aspectos significativos en el género, como el continente, que se explica en lo subsecuente.

²⁴ Thierry Groensteen, *Système de la Bande Dessinée*, París, Presses Universitaires de France, 1999, pág. 23.

²⁵ M. Gallardo, *op. cit.*, pág. 72.

A) CONTINENTE: Llamaremos continente a las líneas que delimitan las viñetas, su funcionalidad sólo radicarán en dividirlos y crear márgenes que eviten el amotinamiento de cada cuadro, aquello que se encuentre fuera de esta delimitación tendrá el nombre de espacio en blanco.

El estilo de las viñetas dependerá de la creatividad del dibujante y variará en forma, podrá estar delimitada por todos sus lados o sólo algunos, cabe marcar que en ocasiones no se recurre al continente, quedando las ilustraciones libres de un margen, y hay otros casos incluso donde alguna parte del dibujo (la mano de un personaje, un edificio o una explosión), rebasa alguna de las líneas del continente, quedando en el espacio en blanco, en este caso se presentará una viñeta rota.

La sintaxis de viñetas y cada uno de sus continentes en conjunto formarán la página del *comic*. Cada una de las imágenes al estar delimitadas requieren de un campo de visión; al igual que en el cine y la fotografía, habrá encuadres y planos que nos expondrán cada una de las acciones congeladas.

B) TIPOS DE VIÑETAS: Además de las características ya mencionadas debemos agregar dos tipos en los que se condiciona la viñeta, éstos según su tamaño y forma.

Por el tamaño de la misma podemos entender que una en relación a otras puede variar, es decir, si distribuimos una serie de viñetas en una página, el estándar sería que todas fueran del mismo tamaño, aunque, unas pueden estar más grandes o pequeñas. Al utilizar una viñeta pequeña se pueden resaltar elementos que no necesitan mayor complejidad y son claros, por ejemplo algún detalle del personaje o escenario.

Fig. 09. *Comic: THUNDERCATS*

Guión: FORD LYTLE

Dibujo: SCOTT CAMPBELL

Editor: *WILDSTORM*

Una sola viñeta grande es suficiente para atraer al lector, hacer una historia ágil y detallar elementos de los personajes. Aquí una sola página para presentarnos a los *Thundercats*.



Una viñeta grande, como la que se nos presenta del *comic* de “*Los felinos cósmicos*” (Vid Fig. 9) adquiere mayor fuerza en la historia, por ello también existen algunas que contienen más información, aunque varía el caso, como éste, una viñeta de gran tamaño muy limpia y ágil en cuanto a que refiere la presentación de los personajes.

Otro tipo es por la forma en que está constituido el continente para encerrar el discurso gráfico y literario. La visión que se tiene en la historieta es fundamental para su narrativa y las viñetas variarán dependiendo su ritmo, al igual que en la televisión o el cine se encierra lo que se ve; por ello es necesario crear una dinámica y potenciarse en la forma de los marcos que encierren las viñetas.

Dentro de una historia ayudan a acelerar o disminuir el ritmo, cuando se es moderado atrae más al lector y hace el seguimiento menos cansado. Existen viñetas con un diseño ortogonal (cuadrados o rectángulos), diagonales (triángulos, rombos y trapecios), pero hoy en día hay infinidad de formas: alargadas, aplastadas, que explotan, estrelladas, adornadas, en círculo, horizontales (apaisadas), verticales (oblongas), etc., ellas en conjunto constituyen la página.

EJEMPLOS DE FORMAS DE VIÑETAS



Fig. 10. *WATCHMEN*. Una viñeta cuadrada y muy tradicional desde la creación de las tiras cómicas.



Fig. 11. *THUNDERBOLTS*. El efecto donde parece que los personajes salen de la viñeta da un sentido de profundidad.



Fig. 12. *SAILOR MOON*. El decorado de las viñetas es un recurso de la historieta rosa o el *shoujo*.



Fig. 13. *THE AUTHORITY PLANETARY*. Algunas viñetas pueden adoptar figuras circulares para enfatizar alguna escena.



Fig. 14. *FREDDY VS JASON*. Según el estilo y subgénero se puede explotar la creación de una viñeta. En este caso una mancha de sangre ambienta un *comic* de terror.



Fig. 15. *DEATH NOTE*. Las figuras alargadas dan dinamismo e incluso como recurso clásico del manga contraponen puntos de vista sin importar el espacio de un personaje a otro.

C) PLANOS Y ÁNGULOS: Dentro del *comic* es necesaria la selección de imágenes, son fracciones de la realidad detenidas en el tiempo que el artista decide estarán en un campo de visión. Daniele Barberi expone: “el encuadre subraya las figuras encuadradas, reclamando sobre ellas nuestra atención y dejando que otras figuras sugeridas eventualmente hagan de fondo, de ambiente”.²⁶

²⁶ Daniele Barbieri, *Los lenguajes del comic*, Barcelona, Paídos, 1993. pág. 135.

Fuera de campo se le llamará a todos aquellos elementos ajenos al encuadre (ambiente, partes del cuerpo de algún personaje, escenario). Los encuadres han sido clasificados según la distancia y ángulos en los que captan momentos o acciones, el *comic* utiliza dicha clasificación ya sugerida y presente en el cine, la fotografía y la televisión.

Cabe aclarar, que la función dada a cada uno de los encuadres se desarrollará dentro del análisis posterior de este trabajo (capítulo 3 y anexos), pues no existe una norma exacta que establezca el significado aislado de cada plano o ángulo, y éste siempre se encontrará subyugado al contexto en el que se plasmen. A continuación se expondrá cada uno de los encuadres y ángulos más comunes en el noveno arte, ejemplificando con casos específicos el uso y la connotación que pueden tener en determinado momento:

Plano general (Long shot). - La imagen mostrada capta de modo muy amplio todo el espacio que cubre el encuadre, dando rasgos que tienen gran cobertura de la escena. En el *comic* se utiliza para ambientar, situar el lugar donde inicia una historia o al principio de escenas que requieren un cambio de ambiente.

Este plano tiende a reunir gran cantidad de información por lo que el lector obtendrá detalle del espacio, las viñetas son más grandes e incluso abarcan toda una página, pues dotan de grandeza y espectacularidad a las imágenes. Visualicemos esto con las siguientes ilustraciones.

Observando la imagen extraída del *comic The Avengers (Los Vengadores, Vid Fig. 16)*, nos encontramos con su número 10 del Vol. 3, ejemplar de aniversario, donde se muestra desde las primeras páginas el escenario completo, adentrando al lector en la historia, y recreando a su vez, un ambiente de celebración en el que se exalta la ovación de una multitud hacia sus héroes.



Fig.16. *Comic: AVENGERS*. Guión: KURT BUSIEK. Dibujo: GEORGE PEREZ. Editor: *MARVEL COMICS*. Ejemplo de plano general o *long shot* en el que se da un vistazo general a la página para presentar a los protagonistas, mostrar detalles del dibujo e incluso introducir elementos como los créditos y el título de la historia.

Otro ejemplo es la imagen posterior, en ésta se nos sitúa en el “Salón de la Justicia”, base de operaciones de la *JLA (Liga de la Justicia de América, Vid Fig. 17)*, comprobando otra función de la toma, al indicarnos la ubicación donde se desarrollará la trama.

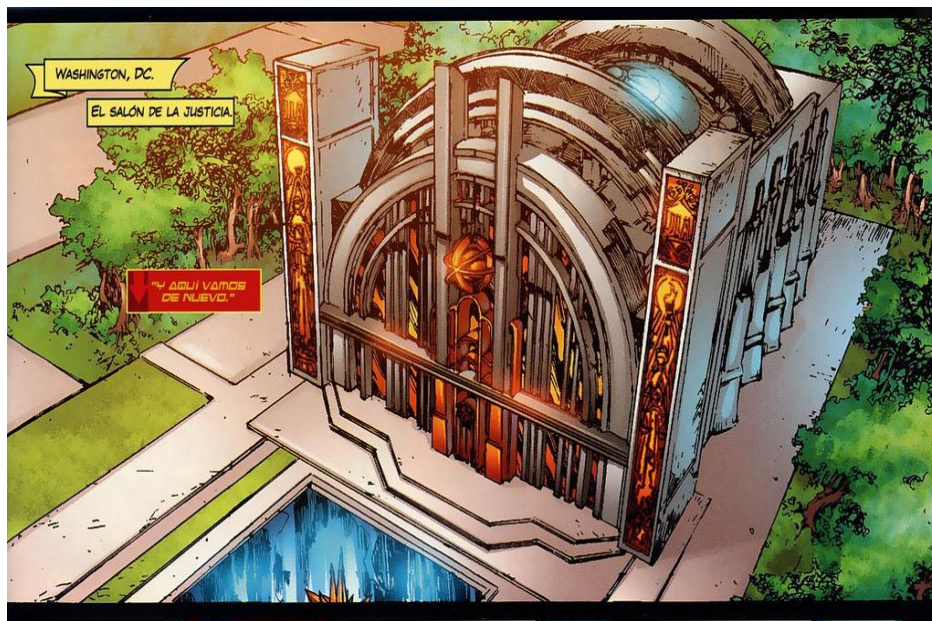


Fig.17. *Comic: JLA*. Guión: DWAYNE MCDUFFIE. Dibujo: ED BENES. Editor: *DC COMICS*. Plano general por ubicación en donde la descripción visual de la base de operaciones de la *Liga de la Justicia* indica en esta viñeta de grandes proporciones el lugar donde se llevará a cabo la acción de los personajes.

Plano americano (American shot). - El encuadre cubre parte de la imagen del personaje hasta las rodillas. Enfatiza en la figura del protagonista de la viñeta, dejando de lado sus expresiones y se acompaña de otros planos más pequeños para complementar una escena. Como ejemplo la siguiente imagen de *Jotaro Kujo*, importante personaje de *comics* y videojuegos (*Vid Fig. 18*).



Fig.18. *Comic: JOJO'S BIZARRE ADVENTURE.*

Guión y dibujo: HIROHIKO ARAKI.

Editor: SHUEISHA.

Plano americano o *american shot* que expone a *Jotaro Kujo*, también personaje de videojuegos de *Capcom* y *Cyberconnect* dentro de una viñeta que lo corta por debajo de las rodillas.

Plano americano grupal (Group american shot).- Similar al caso anterior, con diferencia que en éste se encuadra a un número mayor de personajes en una viñeta. Se encuentra en diálogos entre tres o más personajes. Un ejemplo evidente es el que a continuación se presenta en *X-Men* (*Vid Fig. 19*).



Fig.19. *Comic: X-MEN.* Guión: SCOTT LOBDELL. Dibujo: HUNT & MILLER. Editor: MARVEL COMICS. Ejemplo de plano americano o *american shot* en una toma que nos muestra a los personajes *Phoenix*, *Wolverine* y *Cyclops* de los *X-Men* en una viñeta trazada arriba de las rodillas.

Plano medio (Medium shot). - La figura humana no aparece del todo dentro del encuadre, tomando sólo a partir de la cintura. Es quizá el más utilizado, se halla de igual manera en diálogos, teniendo claridad en la expresión de los personajes, pero conservando aún elementos de gran significado (*Vid Fig. 20*).



Fig.20. *Comic. STREET FIGHTER.*

Guión: SIU-CHONG LEE.

Dibujo: LAW TSANG .

Editor: *IMAGE COMICS.*

Plano medio o *medium shot* de Ryu, protagonista de *Street Fighter*, en donde se nos presenta al personaje cortado a la cintura dentro de una viñeta de acción.

Primer plano (Close up). - Se da al dibujarse en la viñeta sólo la cara del individuo, ocupando la mayor parte del encuadre, siendo una toma cerrada. Con éste se busca adentrar la atención del lector en las facciones del personaje, se muestra impacto y rasgos a detalle de sus expresiones; en la historieta no debe abusarse de este plano, ya que provocaría la pérdida del ritmo narrativo así como del seguimiento de la ambientación, de modo que únicamente debe utilizarse como apoyo. Ejemplos de ello se presentan en los siguientes casos (*Vid Fig. 21 y 22*).



Fig.21. *Comic. CAPTAIN AMERICA.* Guión: MARK WAID. Dibujo: RON CARNEY. Editor: *MARVEL COMICS.* Ejemplo de *close up* del Capitán América donde se nos presentan las facciones y expresión de asombro del personaje.



Fig.22. *Comic. SPAWN.* Guión y Dibujo: TODD MCFARLANNE. Editor: *IMAGE COMICS.* *Close up* de Spawn, antihéroe independiente cuya temible apariencia se refleja con esta toma.

Primer gran plano (Big close up). - Encuadre cerrado que destaca algún rasgo del rostro del personaje, este plano tiene que ser claro y simple ya que puede ser difícilmente reconocible. En *X-Men (Vid Fig. 23)* encontramos una connotación clara entre la transición de la viñeta, donde se nos deja ver el rostro de *Magneto*, personaje antagonista del *comic*, y en la posterior su explosión emocional al hacer una toma cerrada del ojo, que al verse pequeño y perdido irradia locura y coraje.

Plano detalle (Tight shot): Al igual que la anterior, es una toma cerrada sólo que ésta se utiliza para tomar objetos o alguna parte del cuerpo (una mano, un brazo, pierna, etc.). Este encuadre es utilizado para resaltar cosas específicas a las que quiera dárseles importancia. En el *comic* de *Superman (Vid Fig. 24)*, hallamos que el personaje observa su reloj desde la primera viñeta (que resulta ser un transmisor para llamar al héroe), en seguida el artista nos enseña con detalle el objeto visto, esto le da importancia al acercárnoslo, aludiendo al dispositivo que dará el llamado de auxilio.



Fig.23. *Comic: X-MEN.* Guión: SCOTT LOBDELL. Dibujo: SALVADOR LARROCA. Editor: MARVEL COMICS. Ejemplo de plano detalle o *big close up* de *Magneto*, el villano más popular del título *X-Men*.

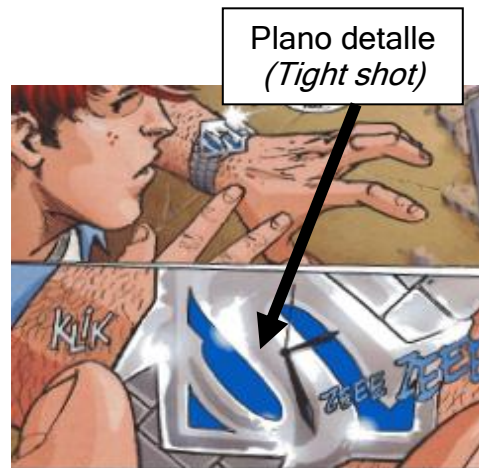


Fig.24. *Comic: SUPERMAN.* Guión: GEOFF JOHNS. Dibujo: ADAM KUBERT. Editor: DC COMICS. Ejemplo de un *tight shot* dentro de una secuencia retomada de la historieta del "Hombre de Acero".

Plano contraplano. - Destaca desde la espalda de un personaje la figura de otro, es recurrente en las viñetas que manejan conversaciones donde se interactúa entre ambos protagonistas; se busca comprensión en el lector, importando las palabras y dejando en segundo lugar lo visual. En los *comics* de la editorial *Bongo*

se puede ver este plano y la interacción que logra entre los protagonistas de *Futurama* y *The Simpsons* (Vid Fig. 25).



Fig.25.

Comic: *FUTURAMA/SIMPSONS*

Guión: IAN BOOTHKY

Dibujo: JAMES LLOYD

Editor: *BONGO*

Ejemplo de un plano contraplano en el que hay un diálogo entre Philip J. Fry y Bart Simpson, protagonistas del *crossover Futurama/Simpsons*.

Zoom. - Como se observa en la imagen de la Fig. 26, consiste en el acercamiento de la imagen de más a menos o viceversa, en forma inductiva o deductiva. Esto nos acerca al ambiente, creando la sensación de adentrar al lector a ella, o en algunos casos de alejarlo; situación del ejemplo donde el dibujante David Finch hace un *zoom* inverso a *Iron man* conforme avanza cada encuadre.



Fig.26. Comic: *AVENGERS*

Guión: BRIAN M. BENDIS

Dibujo: DAVID FINCH

Editor: *MARVEL COMICS*

El personaje de *Iron Man* se aleja en ambas secuencias provocando el efecto *zoom* que le da dinamismo a la acción mientras vuela.

Ángulo picado. - La dirección que tiene la ilustración está en descenso, es decir inclinada hacia abajo en forma horizontal. Logra adentrar al lector en la escena al involucrarlo como observador, añade dramatismo y disminución del personaje en una secuencia, similar al cine (Vid Fig. 27).



Fig.27. *Comic: JLA*
 Guión: JOHN ARCUDI
 Dibujo: SCOT EATON
 Editor: DC COMICS
 Picada al personaje desde una perspectiva superior hacia el suelo.

Ángulo en contrapicada.- Al contrario de la anterior, el dibujo se hace desde abajo en forma horizontal hacia arriba. En el *comic* mantiene los propósitos que el anterior, sólo que tiende a engrandecer las cosas que aparecen dentro del campo de visión (Vid Fig. 28).



Fig.28. *Comic: DAREDEVIL*
 Guión: DAVID MACK
 Dibujo: JOE QUESADA
 Editor: MARVEL COMICS
 El héroe invidente *Daredevil* y *Black Widow* (La Viuda Negra) son tomados desde una perspectiva inferior hasta su posición en el techo de un edificio, provocando la contrapicada.

Ángulo holandés.- El encuadre está ligeramente inclinado, comúnmente a un ángulo de 30 a 45 grados. La connotación dada en el *comic* no varía a la del cine, pues busca demostrar inestabilidad, tensión y dinamismo en escenas de acción. Ejemplos de ello se presentan en *Inuyasha* y *Resident Evil* (Vid Fig. 29 Y 30).



Fig.29. *Manga: INUYASHA*. Guión y dibujo: RUMIKO TAKAHASHI. Editor: SHOGAKUKAN. Ejemplo de ángulo holandés, en donde el encuadre ilustra a la villana inclinada, mostrando al lector una distorsión de la realidad y misticismo.



Fig.30. *Comic: RESIDENT EVIL*. Autor: SHINJI MIKAMI. Editor: CAPCOM. Ilustración que muestra a *Jill Valentine* cortar el cuello de un *zombie*. El ángulo holandés agrega a la escena tensión, drama y movimiento.

Ángulo nadir.- Está situado por debajo del personaje u objeto, concretamente en un ángulo perpendicular. Sirve para incrementar la sensación de superioridad, impacto y amenaza, poniendo a quien observa en una situación inferior.

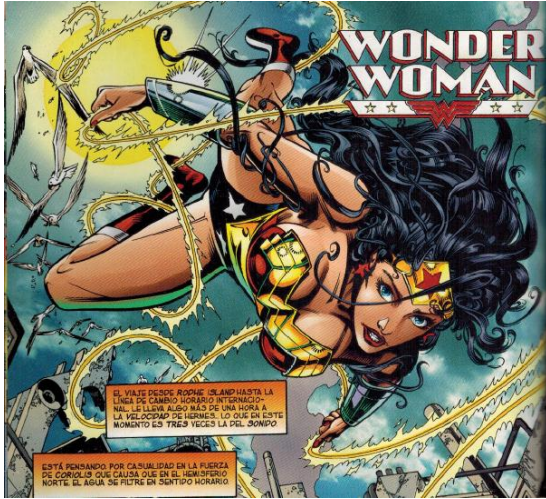


Fig.31. *Comic: JLA*
 Guión: GRANT MORRISON
 Dibujo: HOWARD PORTER
 Editor: DC COMICS

Viñeta tomada de la historia *Nuevo orden mundial* en la que se ilustra a la heroína *Wonder Woman* cayendo del cielo hacia el mar. El ángulo nadir en esta imagen dota a la amazona de espectacularidad, superioridad y belleza.

Ángulo cenital.- Se representa por un encuadre situado por encima del personaje u objeto; como el anterior, en un ángulo perpendicular a la inversa. Da a la imagen un punto de vista muy particular de la realidad, no necesariamente de inferioridad.

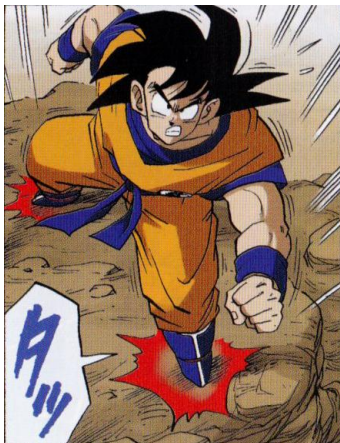
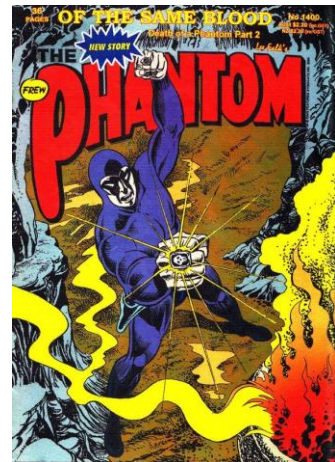


Fig.32. *Manga: DRAGON BALL Z.*
 Autor: AKIRA TORUYAMA. Editor: SHOUNEN JUMP. Ejemplo de una toma cenital que expone a Goku a punto de expulsarse hacia el cielo, con este ángulo se da dinamismo y perspectiva a la acción del personaje.

Fig.33. *Comic: THE PHANTOM.*
 Guión: LEE FALK. Dibujo: RAY MOORE. Editor: EGMONT. El ángulo cenital muestra a este héroe clásico en perpendicular, lo cual ayuda a enfatizar su anillo, la fuente de poder de *El Fantasma*.



Finalmente, es conveniente agregar que todos los efectos vistos pueden encontrarse en un mismo ejemplar de *comic*, pues logrará variaciones en la dinámica y ritmo de una historia, sin embargo, dependerá de cada artista su regulación.

D) LA PÁGINA: Se trata de una composición independiente que conforma una escena, su única limitante dentro de una historia radica en la comprensión que pueda tener con el resto de las páginas.

La estructura de una página como la describe Antonio Lara está compuesta por “la unidad narrativa en el *tebeo* [historieta...] que acostumbra a tener formas rectangulares y sus dimensiones son enormemente variables, según la conveniencia del dibujante [...]”²⁷

En la actualidad hay una gran diversidad en la conformación de este aspecto, como se muestra en la página 48, desde el clásico de *Avengers* donde las viñetas son de tamaños proporcionales, hasta su versión actual en donde existen más formas, los cuadros uniformes y la lectura lineal se transforman en figuras más dinámicas y atractivas (*Vid Fig. 36 y 37*); el estilo del manga japonés en *Saint Seiya* donde la composición resalta y minimiza elementos (*Vid Fig. 38*); y las

secuencias de combate ágil en *The Battle of de Planets* donde predomina la acción (*Vid Fig. 39*).

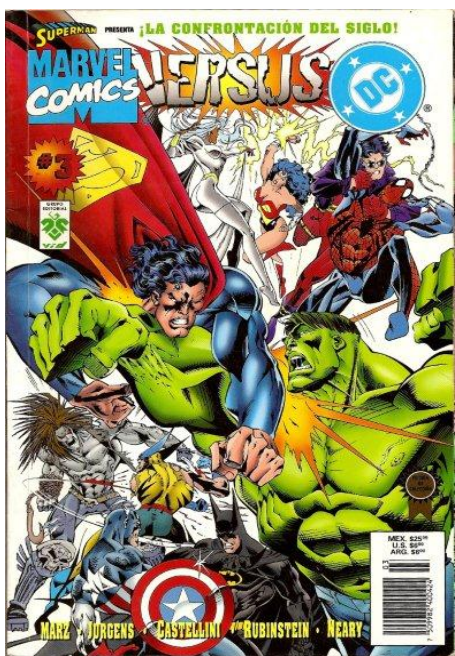


Fig. 34. *Comic: DC VERSUS MARVEL* Guión: RON MARZ. Dibujo: DAN JUNGERS & CLAUDIO CASTELLINI. Portada # 3 de 4, tomo principal que presenta las cinco batallas estelares: *Superman vs Hulk, Batman vs Capitán América, Wonder Woman vs Storm, Superboy vs Spider-Man y Lobo vs Wolverine.*

E) PORTADA: Se encuentra constituida por una sola viñeta, debe ser impactante y contener el logotipo del título en grande, generalmente se halla acompañado de subtítulos atractivos que nos adelantan de qué tratará el *comic*.

Una portada llamativa por lo que representa es la portada del *crossover Marvel versus DC* (*Vid Fig. 34*), donde los mejores superhéroes de las dos mayores compañías de *comic* (de ahí el

²⁷ Antonio Lara, *El apasionante mundo de los tebeos*, Madrid, Edicusa, 1968, pág. 35.

título del *comic*), se enfrentan para demostrar quiénes son los mejores. La portada por sí misma muestra la pelea entre los personajes de ambas editoras, reforzando con el *slogan*²⁸ “El combate del siglo”, texto que funge como cabeza del título y que sirve como atractivo para los seguidores de ambas casas editoriales.

Tanto la página como la portada son elementos que prescinden de la estructura visual que componen, puede haber o no relación entre ambas, pues ocurren casos donde una portada impactante y llamativa funge sólo como gancho hacia el lector y difiere en gran medida del contenido que presenta, tendiendo a exagerar elementos en la imagen exterior. No así en el *comic* de *La muerte de Superman*, donde la portada y el contenido de las páginas muestran el mismo encuadre, siendo uno de los acontecimientos que han marcado las historias de este género, por lo que el uso del *Splash page*,²⁹ elemento compuesto por una sola ilustración que resalta algún acontecimiento de importancia, se ve presente (*Vid Fig. 35*). La impactante imagen que concluye el número, incluye una hoja completa donde muestra al héroe ya muerto, en brazos de su eterno amor Louis Lane, similar a su portada.

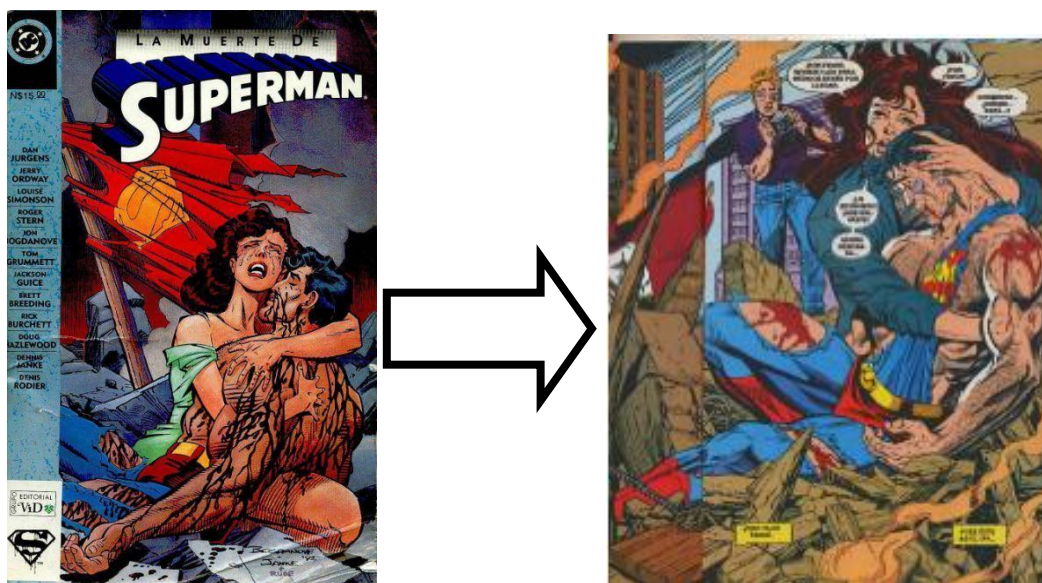


Fig.35. *Comic: SUPERMAN* Guión y Dibujo: DAN JURGENS Editor: DC COMICS

La muerte de Superman ha sido, entre tantos *comics*, uno de los más vendidos en su historia. La composición de su última escena muestra al héroe caído, resultando ser una de las imágenes más conmovedoras y trágicas del mundo del *comic* debido a la carga cultural recaída en el personaje.

²⁸ Denominado en español como “eslogan”, es una frase que puede identificarse en un contexto comercial o político. Este lema publicitario es una expresión repetitiva de un concepto creativo.

²⁹ Este término se explicará más adelante dentro del punto 1.3.2 Estructura narrativa (*Vid Pág. 58*).

EJEMPLOS DE PÁGINA



Fig.36. *Comic: AVENGERS* Editor: *MARVEL*. En los *comics* clásicos era usual ver todas las viñetas con una sola estructura, formando una página lineal y donde cada imagen tenía la misma fuerza.



Fig.37. *Comic: AVENGERS* Editor: *MARVEL*. A diferencia de su versión clásica, los *comics* actuales son más versátiles dando a cada página estructuras distintas y más detalladas.



Fig.38. *Manga: SAINT SEIYA EPISODIO G.* Editor: *SHOUNEN JUMP*. El manga japonés se caracteriza por enfatizar más en las expresiones de sus personajes y jugar con figuras poco convencionales para sus secuencias.



Fig.39. *Comic: BATTLE OF THE PLANETS.* Editor: *IMAGE COMICS*. Las viñetas alargadas, con textos simples y fondos contrastantes hacen de una página de acción fácil y rápida de digerir dando mayor peso al contenido visual.

1.3.1.2 BOCADILLO, DELTA Y TIPOGRAFÍA

Los bocadillos o *balloon* son conocidos también como globos de diálogo, aparecen dentro de las viñetas y serán aquellos que les permitirán hablar a los personajes, pues en su interior contienen texto de lo que se dice, se imagina o se piensa. También denominado formalmente como locugrama, sus inicios se dieron con el surgimiento del *comic Yellow Kid*, estableciéndolo como un imperante medio de comunicación gráfica.

“El globo es el más característico ejemplo de modo de integración de lo verbal y lo icónico”,³⁰ pues en él se ve la representación de lo dicho a través de un signo convencional de la historieta.

La ejecución del bocadillo tiene que llevarse al *comic* de la forma mejor lograda ya que debe evitar estorbar con alguna imagen, saturarse de texto o quedar muy apretado. Algunos *comics* debido a la temática o el giro dramático de la historia prescinden del bocadillo, basándose en el puro dibujo.

Por otra parte tenemos el código delta, que no es más que la línea o pico que guía del bocadillo al personaje para establecer el diálogo. Es importante resaltar que tal y como se lee el *comic*, establecido de forma cultural de izquierda a derecha y hacia abajo, el orden de los globos debe justificarse e interpretarse según esta lectura.

Finalmente, tenemos la tipografía; ésta mantendrá influencia en cómo entender una historia. Puede crear efectos de sonido, al ser más pequeña (voz baja), grande (un grito), cambiar de color (crea intensidad en la escena de una historia), e incluso se llega a cambiar completamente cuando se escriben nombres de personajes populares o con un logotipo propio, como *Superman*.³¹

³⁰ José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pág. 35.

³¹ Nota: La tipografía también podrá variar en demasía en el título de la historia, créditos de los artistas, portadas, onomatopeyas, instituciones, o cuando se hace referencia al pasado.

Existen varios tipos de bocadillos, deltas y tipografía, éstos varían según las circunstancias o incluso el estilo del *comic*. A continuación algunos ejemplos comunes con los que en específico este trabajo se encontrará.



Fig.40. *Comic: CONTEST OF CHAMPIONS II* de Marvel Comics.



Fig.41. *THE FANTASTIC FOUR*



Fig.42. *FULLMETAL ALCHEMIST*



Fig.43. *X-MEN*



Fig.44. *GARFIELD*



Fig.45. *LOS SIMPSONS*



Fig.46. *FUTURAMA*

1. *Comunicación electrónica*: Cuando el diálogo viene de algún medio electrónico como la televisión, radio, computadoras, celulares, localizadores, altavoces, radares o algún otro medio de voz no orgánico. Su forma asemeja un rayo que alude una fuente eléctrica (*Vid Fig. 41*).
2. *Grito*: El estrellado o rasgado que indica que es un grito o exclamación fuerte. En este caso el apéndice se convierte en un rayo³² (*Vid Fig. 42*).
3. *Comunicación telepática*: En el caso concreto de los *X-Men*, los mutantes con poderes que permiten comunicarse a través de la mente generan este tipo de bocadillos con forma de mariposa, similar al pensamiento, sólo que éste sí es comprendido por otros (*Vid Fig. 43*).
4. *Pensamiento*: El que indica lo que está pensando o soñando un personaje. La forma simula una nube y la delta se representa por círculos de diferente tamaño³³ (*Vid Fig. 44*).
5. *Lenguaje no humano*: Bocadillo con forma lineal y temblorosa que expresa el diálogo de personajes de origen no humano, es decir extraterrestres, monstruos, mutantes, demonios, animales, o incluso personajes con voces roncadas, gruesas o bestiales (*Vid Fig. 45*).
6. *Voz baja*: Formando una línea punteada a lo largo del bocadillo y el delta se emplea cuando el personaje entabla una conversación en voz baja o por debajo del volumen normal con el fin de representar discreción o un diálogo privado (*Vid Fig. 46*).

³² Sandra Llanas, *op. cit.*, pág. 108.

³³ *Ídem*.

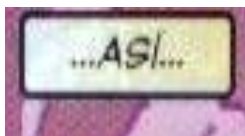
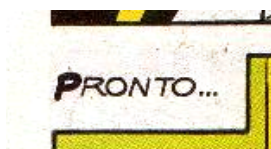
1.3.1.3 CARTUCHOS

También llamados cartelas o didascalias, los cartuchos son superficies rectangulares los cuales van acotados con textos verbales en su interior, éstos suelen estar delimitados y aislados del resto de la imagen de la viñeta, su extensión varía, sin embargo, tienden a ser más o menos cortos, según la cantidad de texto.

Concebidos como comentarios en *off*, “[...] generalmente colocados en espacios blancos, o al margen de las viñetas, que facilitan al lector informaciones relativas a la acción, al paso del tiempo, situaciones ambientales, e incluso, a divagaciones filosóficas o sociológicas”.³⁴ En el cartucho aparecen dos tipos de mensaje: A) relevo y B) anclaje, los cuales pueden ocupar según la cantidad, una parte sustancial de las viñetas, dependiendo del estilo o desarrollo de una historia. Sus tipos son:

- A) **RELEVO:** Este tipo de texto se encarga de abordar y cubrir aquellos saltos de tiempo conocidos como elipsis (muchas veces necesarios en un relato), para dar referencia a órdenes cronológicos distintos a la línea temporal habitual marcada dentro de un *comic*.

El texto de relevo acompaña aquellas imágenes que aluden a una transición de tiempo de una viñeta a otra, y de esa misma con las anteriores o posteriores. Algunos mensajes referentes a esto se encuentran al leer un cartucho con “DESPUÉS...”, “HORAS MÁS TARDE” o “EN OTRO LUGAR...”, que refieren al cambio temporal que hubo después de cierto lapso y la realización de acciones, dando paso a una nueva secuencia de ilustraciones.



³⁴ M. Gallardo, *op. cit.*, pág. 72.

B) **ANCLAJE:** Se trata del texto encargado de ampliar cierta información, sustituyendo la falta de ésta para comprender una viñeta y apoyando lo mostrado con el dibujo como complemento descriptivo. Explica la situación de comunicación en una viñeta al establecer un contexto en el discurso subsiguiente, al tiempo que narra la transición de uno a otro ambiente.



Fig.47. *Comic: GEN 13*. Editor: *IMAGE COMICS*. Los textos encontrados dentro de los cartuchos por lo regular aparecen dentro de las primeras páginas de una historieta, en los cambios de escenas o en las secuencias finales que implican un cambio de lugar, tiempo, ambiente o contexto. Un ejemplo obvio del texto de anclaje es el que se nos presenta en esta imagen.

Como se ve en la imagen de *Gen 13* de Jim Lee y Brandon Choi (*Vid Fig. 47*), se aprecia un texto de anclaje, aparecido en la primera página de dicha historia. Marca una transición espacio-temporal del número anterior a este *comic*, a la vez que da la ubicación actual de la escena, siendo el desierto de Nevada, el escenario en donde se establece el contexto, agregando además, una descripción ambiental de este lugar. Se debe acotar que en ocasiones también refieren a los pensamientos internos de los personajes, donde se ven plasmados sus sentimientos o a la descripción de una acción, para señalar detalles.

1.3.1.4 ONOMATOPEYAS

La representación del sonido en el *comic* también es importante, sin embargo, al tratarse de un medio impreso resulta ilógico pensar que esta característica (importante sin duda para un relato, más aún si se trata de un contenido visual), se presente es su forma literal; el *comic* carece de un lenguaje sonoro. Es en este

punto es donde entran las onomatopeyas, fundamentales para establecer un contexto, realismo y dinamismo a la historieta.

Para abordar una historieta, agilizarla, y ambientarla es necesario establecer un lenguaje verbal que sustituya los sonidos. Las onomatopeyas son letras que adquieren un especial significado, cuya finalidad, plantea Rodríguez Diéguez “es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo”.³⁵ Así, podemos encontrar los clásicos *¡Boom!*, *¡Gulp!* *¡Krak!* o *¡Tok tok!*,³⁶ que llegan a vitalizar acciones como una pelea, explosiones, disparos, el sonar de un teléfono, sonidos de animales, autos sobre el asfalto, así como cualquier emisión de ruido.

Para Roman Gubern, este código “se unió al sensograma para tener mucho más fuerza que fonética, adoptando una función puramente sinéscica, transforma la información visual en acústica”,³⁷ gracias a ello, logró ser categorizada dentro del “arte pop” en las obras de Roy Lichtenstein. Las onomatopeyas, agrega, “nos devuelven la función motivada y no arbitraria de ciertas expresiones lingüísticas [...] es una figura retórica de dicción y más precisamente, un ícono acústico [...] pues aspira a convertirse en traducción oral y/o escrita, de los ruidos”.³⁸

La forma en que se presentan las onomatopeyas es libre, se indican sobre la superficie de la viñeta sin estar cimentadas sobre los globos, tampoco tienen un formato específico como otros elementos o códigos, el estilo depende del dibujante. Descubrimos diversidad en tamaños, colores llamativos que crearan intensidad, tipografías exageradas y dispares a las usadas en los diálogos, resaltando con su composición la riqueza y plasticidad expresiva situada en la historieta (*Vid* pág. 55).

³⁵ José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pág. 35.

³⁶ Es posible consultar varias onomatopeyas en diccionarios especializados donde se recopilan las más utilizadas en el *comic* anglosajón y del resto del mundo.

³⁷ Para más información *Vid* Roman Gubern, *Diccionario de onomatopeyas*. España, Ediciones Cátedra, 2008.

³⁸ *Ídem*.

EJEMPLOS DE ONOMATOPEYAS



Fig.48. ALIENS CAOS



Fig.49. RATATOUILLE



Fig.50. RESIDENT EVIL



Fig.51. BUGS BUNNY



Fig.52. FUTURAMA



Fig.53. CONDORITO



Fig.54. STREET FIGHTER



Fig.55. ASTERIX Y OBELIX



Fig.56. TOMB RAIDER



Fig.57. KICK-ASS



Fig.58. SNOOPY



Fig.59. X-MEN



Fig.60. CASPER

1.3.1.5 CÓDIGOS CINÉTICOS

En el *comic* las acciones y movimientos se ejercen en tiempo congelado, pues se trata de un medio impreso, aunque esto no disminuye la intención de dicha característica de movilidad, siendo representada por otros códigos. Los códigos cinéticos serán aquellos elementos que señalan el espacio que recorre un objeto durante cierto periodo de tiempo, sirviendo así, como la guía de un movimiento de trayectoria. La amplísima gama de estilos y modos de estos códigos ofrecen alternativas para toda ocasión, aunque sí existen algunos muy frecuentes.

Todas estas manifestaciones cinéticas pueden o no resultar al unísono, se acompañan muchas veces de la onomatopeya, pero ello depende del autor y el carácter gráfico e icónico aportado al título.

Entre los movimientos de trayectoria que se pueden clasificar se encuentra la línea simple, literalmente es una cuya función marque el espacio recorrido por un personaje u objeto. Para el manga *Dragon Ball Z* (Vid Fig. 61) el uso de estas líneas es importante pues se busca crear efectos de movimientos veloces de una secuencia, como lo marca el siguiente ejemplo.



Fig.61. *Manga*: DRAGON BALL Z

Autor: AKIRA TORIYAMA

Editor: *SHOUNEN JUMP*

Las líneas de fondo sobre los personajes señalan la velocidad y dirección con que *Goku* golpea a *Vegeta*, ambos protagonistas de *Dragón Ball Z*.

Un tipo de código se halla en la descomposición del movimiento donde el personaje es jalado para simular dicho desplazamiento al correr, volar o caer. Cabe mencionar que actualmente esta técnica es muy usual para representar la movilidad de los actantes.

El personaje de *Flash*, uno de los héroes del *comic Justice League of America* (Vid Fig. 62) posee poderes basados en la velocidad. Para trazar la movilidad que tiene su “supervelocidad” es frecuente observar la descomposición de la imagen de la cual hablamos, de esta manera se estira al personaje para crear el efecto de desplazamiento, incluso exagerándolo para enfatizar lo rápido que es.

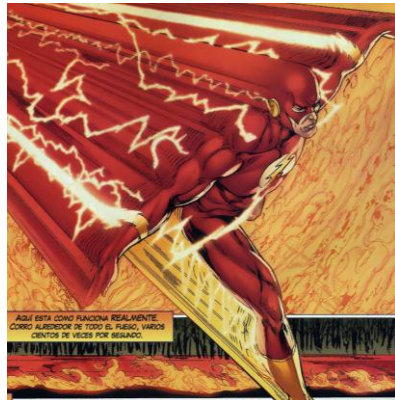


Fig.62. *Comic: JLA*
 Autor: DWAYNE MCDUFFIE
 Dibujo: ETHAN VAN SCIVER
 Editor: DC CÓMICS

El color rojo y los truenos que se desprenden de su traje son elementos característicos del personaje de *Flash*. Dichos efectos recrean la sensación de movimiento.

Otra de las representaciones básicas del *comic* es la que generan los golpes dentro de las peleas, pues logran impacto y tensión en las escenas. Como se puede ver en una de muchas batallas épicas de *Spider-man* de Stan Lee en contra del villano *Elektro* (Vid Fig. 63), la fuerza del golpe simula una figura estrellada donde el mayor choque se ve reflejado en su centro, punto de contacto producido por la acción del golpe.



Fig.63. *Comic: SPIDERMAN*
 Autor: TOM DEFALCO
 Dibujo: STEVE SKROCE
 Editor: MARVEL COMICS

Los códigos cinéticos se hallan acompañados de onomatopeyas por lo general que describen el sonido y efecto causado.

El entendimiento técnico para el empleo de cada uno de los códigos establecidos permitirá a este análisis hablar más adelante en dichos términos básicos, comprendiendo su uso dentro del contexto establecido y permitiendo ahondar en otras injerencias.

1.3.2 ESTRUCTURA NARRATIVA

Por supuesto, un peso importante es el que recae sobre el carácter narrativo en la historieta. Para contar una historia de *comic* es necesario tomar en cuenta el argumento pues de éste el artista basará la composición visual que plasmará en cada una de las viñetas.

El argumento de una historieta se compone de elementos literarios clásicos de un relato, no obstante, debemos señalar que pese a que el *comic* no mantiene un apego fiel a ésta (debido a su continuidad infinita) logra desarrollar tramas con características que cambian constantemente para llevar una historia. La estructura de una trama se desarrolla a partir de los siguientes elementos según lo especifica el autor Andrés Lomeña³⁹ en su curso en línea sobre el guión del *comic*:

- A) **Planteamiento:** Donde inicia el conflicto, se conoce a los personajes y se muestra el contexto de la historia al lector, abarcará hasta un 25% de las páginas del *comic*.
- B) **Desarrollo:** La sucesión de acciones, conflictos y posibles soluciones que nos llevaran a un desenlace final o continuo, con más de un 50% del contenido.
- C) **Conclusión:** Donde se resuelven todos los conflictos planteados. Siempre será más breve, incluso que el planteamiento.

Además de estos elementos ya obligatorios en cualquier relato más allá del *comic*, dentro de la trama narrativa es necesario conocer otros conceptos que ayudarán a estructurarla según lo propone Andrés Lomeña:

³⁹ Andrés Lomeña, *El guión del comic - II* [en línea], Curso sobre el guión del *comic* 2da parte, México, 22 de noviembre de 2005, Dirección URL: <http://www.mailxmail.com/curso-guion-comic-2> [consulta: 27 de julio de 2009].

- D) **Obertura:** Se entiende como una introducción del *comic*, está presente en sus primeras páginas pudiendo cubrir tres o cuatro, actúa como un previo a la historia central y generalmente nos ayuda a situar de qué se tratará, se da un dato relevante a futuro, se muestra al antagonista primero o simplemente agrega emoción.
- E) ***Splash page:*** Suele ser la primera página, contiene sólo una viñeta que da un acercamiento a la historia, también es introductoria y funge como un marco donde se escriben los títulos y créditos del *comic*. Es un dibujo llamativo por lo que es frecuente encontrarla también después de la obertura, o en la página final para causar expectativa y un cierre impactante.
- F) **Detonante:** Es la primera situación que disparará la historia, así que tiende a ser un índice de lo que vendrá, una advertencia de algo concreto. “En *La broma asesina*⁴⁰ de Alan Moore, el detonante es el encuentro entre *Batman* y *Jocker* en la cárcel. Es el primer hecho importante. *Batman* le dice a su enemigo que algún día se harán daño cuando los barrotos no estén de por medio”.⁴¹
- G) **Clímax:** El punto más tenso y dramático de la historia, se encuentra entre el desarrollo y la conclusión, tiende a ser decisivo para el giro que obtendrá la historia, el clímax es quizá el elemento más importante dentro del relato.
- H) **Ley de conflictos:** Considerados el motor de toda historia, un conflicto nos llevará a otro e irán de menos a más, en cuanto a dificultad y obstáculos para el protagonista, complicando situaciones hasta llegar al clímax.
- I) **Subtramas:** Dentro de un relato de *comic*, se pueden encontrar otras historias además de la principal, aún sin tener relación alguna con ésta. Se

⁴⁰ Vid. Alan Moore y Brian Bolland, *La broma asesina (The killing joke)*, EUA, DC Comics, 1988.

⁴¹ Andrés Lomeña, *op. cit.*

logra mayor dinamismo en personajes secundarios, crea paradojas interesantes y curiosidades.

La trama de una historieta puede ocupar desde un número a muchos más, distribuyéndose estas características a lo largo de dicho relato, así en un relato de cinco números puede encontrarse el planteamiento, la obertura y el detonante dentro del mismo *comic*; en los números posteriores el desarrollo, y hasta el ejemplar final el clímax y la conclusión.

1.3.2.1. PERSONAJES

Dentro de una historia los personajes serán aquellos que ocasionarán los conflictos, para lograrlo la fórmula más antigua ha dado el famoso triángulo amoroso, sin embargo, los factores no son siempre personas, por lo que en ocasiones serán objetos, artífices que desembocarán todos estos problemas, un ejemplo de ello es el *manga* de *Dragon Ball*, donde el relato gira en torno a encontrar las esferas del dragón para causar bien o mal al planeta.

Dentro de los personajes podemos encontrar dos tipos: los estáticos o los dinámicos. Los primeros no evolucionan en la historia y se mantendrán firmes hasta el final en su rol, se puede encontrar en historias cortas o en las caricaturas como *Los Simpson* donde cada miembro de la familia mantiene sus mismas características físicas y psicológicas a pesar del tiempo. Los segundos cambian de actitudes y valores, evolucionan conforme avanza la historia, cambian incluso de aspecto físico y sus ideales originales se transforman, caso de los *X-Men* o *Dragon Ball*.

El ruso Vladimir Propp⁴² hace un estudio sobre los personajes en el cuento, su perfil psicológico se ve muchas veces basado en las funciones que desempeña dentro del relato, lo cual es interesante para nuestro análisis, pues dentro del *comic*, dada su naturaleza elíptica, el motor psicológico se ve definido por las acciones y decisiones que toma cada personaje.

Aun cuando se puede mencionar la aportación que realiza Vladimir Propp con respecto al relato, debemos aclarar que dichos elementos fueron establecidos de acuerdo con la estructura literaria mantenida por el cuento, y los siguientes roles serán definidos como una adaptación al *comic* que este trabajo propone para su estudio, recalcando que existen diferencias notorias y dispares entre ambos géneros.

1. *Héroe*: Su esfera de acción incluye la partida para efectuar la búsqueda, la solución del problema planteado, o la amenaza impuesta, las exigencias del destinador y la atribución del elemento mágico.
2. *Destinador*: Envío del héroe a la búsqueda o la misión.
3. *Objeto o personaje buscado*: A su esfera corresponde ser el objetivo de la trama propuesta. Se puede tratar también de un objeto.
4. *Destinatario*: Recoge o sufre el fruto de las acciones.
5. *Oponente*: Encargado de dificultar la acción del héroe.
6. *Ayudante*: Incluye la reparación de la carencia del héroe, el socorro durante la persecución, y la transfiguración del personaje.

⁴² Para consultar todas las funciones planteadas que este autor propone para el estudio de la estructura del cuento consultar: Vid Vladimir Propp, *Morfología del cuento*, Madrid, Ediciones Akal, 1998.

1.3.2.2. TÓPICOS

La lista de tópicos encontrados en el *comic* puede ser muy extensa, limitada su exposición sólo por la creatividad que el autor manifieste para desarrollar tramas o subtramas de una historia, así como los márgenes que pudiera llegar a ofrecer el subgénero abordado.

Por esta razón, los tópicos tratados son muy variados pudiendo considerarse aquéllos que tratan aspectos de la vida cotidiana, o los que ubican sus acciones en mundos hipotéticos y de ensoñación idealizada. Éstos y los posibles giros narrativos se verán ejercidos en las acciones de los personajes, reaccionando a las inquietudes de los entornos donde se producen, por esta misma razón un *manga japonés*⁴³ se lee y entiende de forma muy distinta en Japón que en México, debido a que, como cualquier producto comunicacional y cuya función lleva consigo un relato, mantiene elementos culturales e ideológicos propios de la sociedad donde se produce y para la cual se crea.

Retomando la propuesta de los tópicos que plantea el lingüista Teun A. Van Dijk, el autor utiliza dicho término para hacer alusión al tema de un texto, haciendo con ello referencia a la coherencia global del mismo, cuya relación lógica entre título y discurso escrito termina por considerarse como tópico del discurso: “Un concepto o una estructura conceptual puede convertirse en tópico de discurso si se organiza jerárquicamente la estructura conceptual de la secuencia”.⁴⁴

Así, para efectos de nuestro análisis la importancia de este término radica en que permite el entendimiento de la comprensión lectora, específicamente en el sentido de hacer referencia a la interpretación del sentido global del texto. En el caso de los *comics*, los tópicos, como parte de un orden semántico, servirán como hilo conductor llevado a través de los contenidos expresados en los elementos verbo-

⁴³ El *manga* como variante del *comic*, haya sus diferencias en elementos culturales que se detallarán más adelante dentro de este apartado (para más información *Vid* pág. 78).

⁴⁴ Teun. A. Van Dijk, *Texto y Contexto*, Madrid, Ed. Cátedra, 1984, pág. 200.

icónicos como los bocadillos y cartuchos, y en algunos casos las propias acciones y apariencia de los personajes, elementos que prometerán el argumento del relato.

1.3.2.3. TIEMPO

El *comic* mantiene una línea temporal donde hay un antes y un después de lo que se lee, refiriéndose como el presente; Juan Antonio de Laiglesia lo explica perfectamente: “Relato gráfico [...] que capta sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, que un dibujante traduce en su aspecto plástico, y un rotulista en su aspecto literario.”⁴⁵

Lo anterior sugiere que el mensaje es predominantemente narrativo, y que la secuencia de tiempo tiene que ver con la forma de leer un *comic* (se lee en “Z”); es decir, la progresión de viñetas que se siguen de izquierda a derecha mientras leemos éstas de arriba hacia abajo. A este proceso Rodríguez Diéguez lo llama ‘línea de indicatividad’ o ‘vector de lectura’; la similitud de dicho proceso de lectura es evidente en occidente al considerarse que de esta manera se lee cualquier texto, logrando ser un claro ejemplo de aprendizaje, transferencia y “colonialismo cultural”⁴⁶ como lo acota el mismo Diéguez.

Al igual que en cualquier otro relato surge la necesidad de crear saltos y rupturas más bruscas en el tiempo, rompiendo con la línea cronológica marcada en una lectura normal del *comic*. Estas brechas en el tiempo pueden lograrse con los cartuchos y sus textos de relevo, de los cuales ya nos referimos antes y que abordan transiciones en el tiempo que las viñetas logran a partir de los textos de relevo, logrando elipsis que se justifican con un salto (TIEMPO MÁS TARDE...) o un retroceso (HORAS ANTES...). Existen otros cambios, que dentro del género se hayan muy presentes, como el *flash back*.

⁴⁵ Juan Antonio Laiglesia, *El arte de la historieta*. Madrid, Ed. Doncel, 1964

⁴⁶ Refiriéndose a la influencia generada a partir del dominio occidental en aspectos básicos de la cultura como la comunicación y la lectura, concepto que junto al término ‘línea de indicatividad’ y ‘vector de lectura’ son empleados en su texto: José Luis Rodríguez Diéguez, *op. cit.*, pág. 28.

El *flash back*, como lo menciona Rodríguez Diéguez, es una evocación del pasado, se utiliza cuando dentro del relato normal se busca interponer algún dato, recuerdo o imagen no coherente con el seguimiento de las viñetas y que corresponde a un hecho pasado. Además de verse apoyado por los textos de relevo, el *comic* se inspira del cine para crear sus *flash back* tales como imágenes borrosas, colores opacos o incluso un estilo de dibujo antiguo.

El personaje que recuerda algo ‘entre las brumas del pasado’ se contrapone, en su nitidez física, al ligero desenfoque de la imagen de lo que recuerda. En el cine la solución suele ser la utilización de algún tipo de filtro que diluye los contornos de las figuras. El tebeo suele utilizar como recurso en estos casos la presentación de contornos imprecisos o ‘algodonosos’.⁴⁷

Por su parte, el *flash forward* no es otra cosa que lo contrario del *flash back*, una técnica narrativa del *comic* que se centra en la interjección de una escena que representa un acontecimiento futuro, aunque gráficamente puede representarse de forma similar al *flash back*, es menos utilizado en el *comic*.

Sin embargo, también es prudente señalar que existen dos tiempos transcurridos en la lectura de un *comic*; primero, un tiempo-espacio en el interior del relato, el cual se verá regido por cambios o saltos temporales a partir de elipsis, *flash backs* y *flash forward*, que diferirán con el segundo, aquél establecido por el ritmo de lectura del lector.

Como lo apunta Santos Zunzunegui en su texto *Pensar la imagen*, “una imagen es, junto a lo plástico, un conjunto de determinaciones narrativo-figurativas que, mediante complejas operaciones sintáctico-semánticas, construyen el efecto de sentido temporal”.⁴⁸ Lo anterior se debe a que el tiempo de una imagen es sólo una modelización de la realidad, en tanto el *comic* muestra cortes en el tiempo a través de sus viñetas como selecciones intencionadas por el creador, pero que a su vez, se sublevan a la lectura y articulación de elementos que el propio lector lee

⁴⁷ *Ídem*.

⁴⁸ Santos Zunzunegui, *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra, 1989, pág. 46.

en el “aquí y ahora”, según su propio entendimiento, ritmo, dirección de lectura o interpretación, lo que incluso le permitirá avanzar o retroceder a voluntad propia.

Así, estas alteraciones en el tiempo se vuelven comunes e imprescindibles en la sintaxis narrativa del *comic*. Como en otros aspectos, este factor estará marcado por el ritmo que la historia precise, el concepto creativo que el dibujante le imprima y por supuesto, el tiempo establecido por el lector al dar lectura al relato.

1.3.3 EL *COMIC* Y SU FUNCIONALIDAD DISTRACTIVA

Entre las funciones generales de la historieta destaca en primera instancia la de ser un medio de carácter colectivo y con fines de distracción para el público, aunque más allá del ocio que pueda generar se ha empleado desde otros enfoques como el didáctico, dirigido a la enseñanza; como un canal propagandístico en la política, parte de una campaña publicitaria o la secuencia de imágenes de una película.

De esta manera, debemos tener claro de inicio y se debe mencionar para este análisis que el objetivo inicial de un *comic* es el generar distracción, siendo un medio con los elementos necesarios para lograr dicha meta. Sin embargo, como lo menciona Rodríguez Diéguez, a quién ya se ha retomado para la conjugación de conceptos, esto no impide la traslación de nuevos objetivos. “El *comic* surge así como instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractiva casi exclusiva.”⁴⁹ Siguiendo sus anotaciones, “un *comic* es un producto fruto de organización y de la cual es deudor. Sus objetivos se identifican originalmente como una motivación económica inicial y con una función de cobertura del ocio”⁵⁰ y menciona además, requerir de ambos elementos para que este arte secuencial se convierta en lo que ya definimos con anterioridad.

⁴⁹ *Ibíd.* pág. 44

⁵⁰ *Ídem.*

Con lo propuesto no podemos limitar la funcionalidad del *comic* hacia el entretenimiento y la remuneración generada, sino que puede ser complementada según el momento y el surgimiento de nuevas necesidades. De esta forma hoy día incluso, se ha llevado a la historieta al terreno de la educación en su carácter formativo y cívico.

Como se abordará más adelante existen recursos más notables que identifican la lectura de algo más que una “revista con dibujitos”. El lector se verá identificado con la ideología de un personaje, agregará un nuevo saber leyendo aquellos rectángulos con información cultural de algún lugar (en los ya mencionados cartuchos), o hará una valoración artística al unificar arte y literatura.

Si bien la funcionalidad primordial es la distractiva y la que nos lleva a un entretenimiento casual, como lo indica el autor, puede abordar otros campos sin perder sus objetivos originales, ampliando su campo de comunicación y el *target* al cual puede dirigirse. Para fines de esta tesis el estudio que se logre a partir de dicha capacidad agregada de nuestro objeto de estudio verá favorecida la profundidad del análisis, llegando más allá de lo superficial que resultaría si sólo se visualizara un enfoque ligado únicamente al entretenimiento.

1.4 LOS SUBGÉNEROS DEL *COMIC*

El *comic* o historieta como género está considerado dentro de la literatura de consumo, llamada así por considerarse según la obra *Trivialliteratur* un producto industrializado que “pondrá de manifiesto la fuerte necesidad de crear estereotipos, repeticiones y contenidos que gratifiquen al lector de acuerdo a experiencias prefabricadas y lugares comunes.”⁵¹ Al considerarse una especie de subgénero o “Literatura trivializada”.

⁵¹ H. Enders, G. Schmidt-Henkel, *Trivialliteratur*. Berlín, sin/editor, 1964, pág. 262.

Retomando a Elisabeth Baur, si bien manifiesta que las publicaciones del medio tratan temas como la aventura en su mayoría, y éstas contienen secuencias arbitrarias y aisladas; lo cierto es que la autora considera que la historieta guarda tanto rasgos poéticos⁵² como formas literarias de consumo.⁵³

Al respecto es necesario afirmar que con el paso del tiempo, el *comic* ha ido evolucionando, ha generado diversos subgéneros y convirtiéndose en una especie de “híbrido”. Su lenguaje directo alberga elementos de otros medios de comunicación y formas de expresión artística en todas sus facetas, desde el arte hasta el *kitsch*.⁵⁴

Para tener un panorama más amplio y comprender la heterogeneidad del *comic*, así como los diversos enfoques que pueden llegar a guardar, expondremos la postura de Paul Hernadi quien extrajo sobre la teoría de los géneros:

[...] La mayor parte de la crítica moderna en lo referente a géneros ha sido más filosófica que histórica o prescriptiva: ha intentado describir unos cuantos tipos básicos de literatura que pueden escribirse, no los numerosos tipos de obra que han sido escritas o, en opinión del crítico, deberían haber sido escritas. Como consecuencia, las mejores clasificaciones genéricas de nuestro tiempo miran más allá de su preocupación inmediata para concentrarse en los órdenes de la literatura, no en los límites entre géneros literarios.⁵⁵

Ciertamente el autor plantea una postura cerrada y rígida con respecto a la clasificación, busca acotar las delgadas líneas divisoras entre géneros con base

⁵² Apuntando en dirección a la ficción y desapego de la realidad, aunque no en el sentido de una verdad totalizada.

⁵³ Correspondidas con el habla normal, inteligibilidad, claridad relativa.

⁵⁴ El *Kitsch* significa de mal gusto, falso e inauténtico, este concepto se funda en la imitación, y lo que más importa es provocar el efecto bello, es un fenómeno presente en todas las artes, incluida la literatura (*comic*), donde hay abuso de las situaciones y detalles para producir gran impresión. La palabra aparece en Munich, en su acepción moderna, hasta 1860, y es una palabra conocida del alemán meridional: *kitschen* es frangollar y en particular, hacer muebles nuevos con viejos; se trata de vender algo en el lugar de lo que se había pedido, es un pensamiento de carácter ético, de una negación de lo auténtico. Así lo explica Abraham Moles en su obra *El kitsch: El arte de la felicidad*. Buenos Aires, Ed. Paidós, 1973.

⁵⁵ Paul Hernadi, *Teoría de los géneros literarios*, Barcelona, Antoni Bosch, 1978, pág. 144.

en la ubicación de trabajos existentes. Sin embargo, esta visión genérica se ve limitada y deficiente, pues debemos entender, los géneros no pueden ser definidos de forma cerrada y completamente exacta, ya que su división y validez obedece sólo a un período histórico determinado, después éstos evolucionan.

A decir verdad, no existe una clasificación concreta que encierre cada uno de los subgéneros que pudieran derivarse del *comic*, la discusión lleva ya varios años entre teóricos y formalistas en el campo de la literatura, y debemos decir que la variedad y temática se adecuan según la perspectiva del autor. Aún así, pueden distinguirse algunos por los elementos característicos que tienen en la forma y tono de contarse, tal y como ocurre con el cine.

Sin duda deben crearse nuevas nominaciones que definan y separen los distintos géneros de secuencia, pues como vimos no se hallan delimitados para su estudio. A continuación se describirán algunos subgéneros o vertientes del *comic* encontrados en el medio, y se tratará de explicar otras existentes que cabe aclarar no cuentan con un término específico, caso del “Libro Vaquero”.

Para ello, aislaremos características significativas de cada caso con el fin de hacerlas reconocibles y autónomas a otros, mismos que postularemos con el ya establecido título de “subgéneros” del *comic*. La tira cómica por su parte quedará fuera de esta clasificación, debido a que su formato no coincide con los caracteres de un *comic-book*, como se explicó. Las diversas variaciones son:

1.4.1 HUMORÍSTICO

Este tipo de *comics* recurre a la caricatura como instrumento para caracterizarse, utiliza pocos trazos para reconocer a los personajes, la comunicación es directa, inmediata e implica al lector en reconocer los códigos desde las primeras apariciones. Hay brevedad en los chistes y recurre al dibujo de animales

humanizados (literatura fabulista), por lo que el público al que se dirigen tiende a ser el infantil.

“Las características de concisión y esencialidad son a menudo típicas también de la narración humorística. [...] La caricatura es adecuada al humorismo porque está en condiciones de decirnos muchas más cosas de una sola vez que la imagen realista”,⁵⁶ enfatiza Daniele Barberi en *Los lenguajes del comic*.

Barberie agrega además que “la caricatura hace más fácil el reconocimiento de las situaciones porque pone en evidencia precisamente aquello que estamos acostumbrados a ver en este tipo de situaciones, o lo que esperamos ver. Y eventualmente exagera, provocando lo cómico”.⁵⁷ Para versiones más adultas se apoya de otros recursos como el sarcasmo y lo grotesco donde se desdibujan las facciones en los personajes, siendo un humor más negro; muy similar a lo estipulado en una caricatura política. Ejemplos de este tipo son los siguientes:

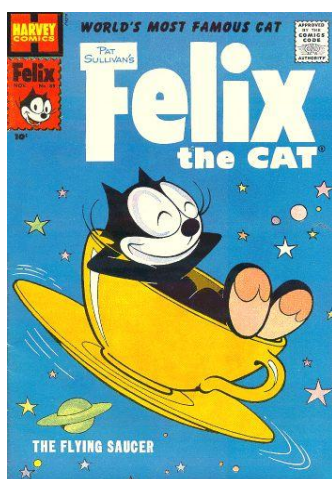


Fig. 64. *FELIX EL GATO* de Pat Sullivan y Otto Messmer (1923). Algunas empresas como *Chevrolet* y los *New York Yankees* han adoptado como mascota la imagen de Félix debido a su popularidad.

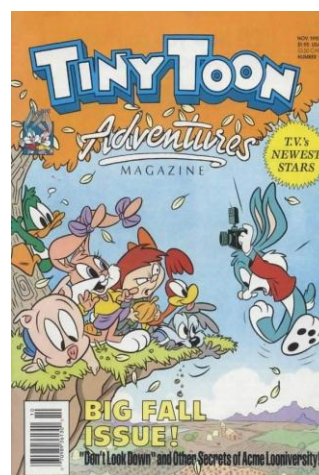


Fig. 65. *TINY TOON ADVENTURES* de Steven Spielberg (1990). De la creación de Spielberg e inspirados en las estrellas de la *Warner Bros*, los *Looney Toons*, estos personajes saltaron a la fama gracias a la serie animada de los 90's.

⁵⁶ Daniele Barberi, *op cit.*, pág. 79.

⁵⁷ *Ibid.*, pág. 82



Fig. 66. *LAS CHICAS SUPERPODEROSAS* de Craig McCracken (1998). Originalmente producidas por Hanna Barbera Inc., y Cartoon Network, fueron inspiradas por su creador en personajes como *Batman* de Adam West, en *Mister Magoo*, *George de la jungla* y, por supuesto, en el animé japonés.

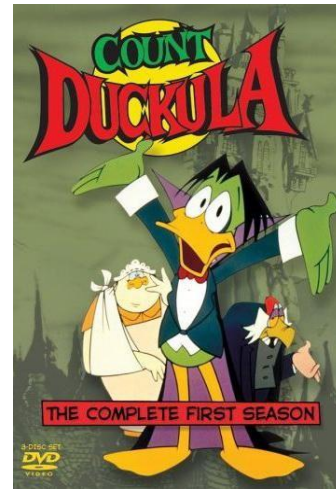


Fig. 67. *CONDE PÁTULA* de Cosgrove Hall (1988). Serie inglesa de dibujos animados que incursionó en la televisión y posteriormente en las tiras cómicas. En la caricatura *Pátula* frecuentemente nombraba a su tío German Dobles, en referencia al actor Germán Robles, conocido en la época de oro del cine mexicano como "El Vampiro".

1.4.2 ACCIÓN

Dentro del *comic* de acción hay casos donde la caricatura sigue manteniendo un papel importante, aunque, el estilo y forma de contar una historia variará dependiendo el autor. Algunos por su parte optan por no recurrir a este método, manteniendo la estética de los personajes más realista, mientras otros prefieren estar en un terreno neutro resaltando sólo algunos rasgos en su dibujo.

Daniele Barberie, propone que existen dos modos para hacer caricatura dentro de una historieta de este subgénero, el primero se apoya del humor, a un grado intermedio, y el segundo se basa en una forma expresiva, la cual tiende a crear exasperación.

El *comic* de acción guarda rasgos como: el registro gráfico de los personajes más realista, se apoya del humor, la caricatura y la exasperación en sus facciones, enfatiza en las expresiones del rostro, tiende a tener cierto grado de dramatismo y seriedad, aunque en ningún caso existe el predominio total. Hay que recalcar que

de este subgénero derivan otros como la aventura, o lo policíaco, mismos que analizaremos más adelante.



Fig. 68. *HELLBOY* de Mike Mignola (1994). *Comic* de acción que retrata la historia de un demonio que lucha en contra de monstruos y criaturas góticas.

Como ejemplo de ello Daniele Barberi estudia el caso de *Dick Tracy*. “La mandíbula cuadrada del protagonista, tan poco natural, representa el verdadero prototipo del mentón volitivo del hombre de acción norteamericano, como los rasgos de un modo u otros grotescos de los malos representan la abyección y la crueldad”.⁵⁸

Estas características se pueden encontrar en diversidad de *comics* con esta temática e incluso dan paso a otro tipo de narrativas como la ciencia ficción en la que se abordaban visitas a otros mundos y seres vivos más evolucionados. Constituyéndose como divisiones del subgénero de acción, también pueden catalogarse los siguientes rubros:

A) AVENTURA

Dentro de la narrativa se presentan situaciones que implican alto peligro, la mayoría de éstas se desarrollan en lugares fuera de lo común, extraños y exóticos (como podrían ser la selva, desiertos, zonas montañosas, mundos alternos e incluso el espacio exterior, etc.). El papel que jugará el protagonista será el hilo conductor de la historia: aventureros, magos, exploradores, viajeros del tiempo entre otros; pues se enfocarán en la búsqueda de un tesoro, resolver misterios o realizar rescates como caza recompensas.

Entre el variado espectro de títulos y personajes de esta índole se ubican *Tarzan*, original de Edgar Rice Burroughs e ilustrado por Harold Foster; *Flash Gordon* de Alexander Guillespie Raymond, la adaptación al *comic* de *Star Wars* de Roy

⁵⁸ *Ibid.*, pág. 90.

Thomas o *Hellboy* creación más reciente de Mike Mignola para el sello *Legends* de la editorial *Dark Horse*.

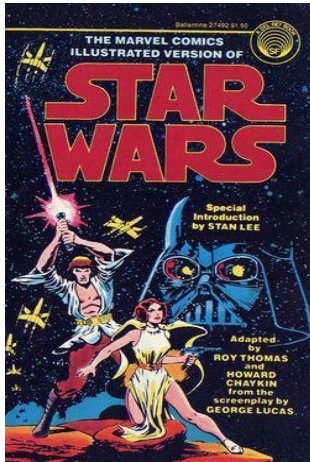


Fig. 69. *STAR WARS* de Roy Thomas (1977). *Comic* encargado de expandir los primeros momentos de la película *Star Wars Episode IV*. Con dibujos de Howard Chaykin y letras por Jim Novak.



Fig. 70. *FLASH GORDON* de Alexander Guillespie Raymond (1934). Hace su primera aparición al interior del diario *New York American Journal* marcando una etapa dentro de la ciencia ficción ilustrada.

B) POLICIACA

La historieta con temática policiaca se ve influenciada por otros géneros como la novela policial negra y el cine de gánster, logrando infiltrarse en el arte secuencial de las viñetas con gran aceptación.

Los temas abordados en este subgénero, como lo menciona el historietista argentino Rafael S. Armando,⁵⁹ reflejan los conflictos en la vida humana y logran escenificarlas mejor que nunca. La codicia, la lujuria, envidia, la ambición, el poder, etc., son aspectos que dan forma al relato en esta categoría.



Fig. 71. *DICK TRACY* (1931). Inspirado en los *gánsteres*, Chester Gould crea la primera historieta policiaca. Éste ha sido el mejor y más documentado del género.

⁵⁹ Armando S. Fernández, *La gran historieta policial argentina* [en línea], Una mirada para la historieta y la cultura nacional, Argentina, 29 de octubre de 2007, Dirección URL: <http://armando-fernandez.blogspot.com/2007/10/la-gran-historieta-policial-argentina.html>. [consulta: 10 de abril de 2009].

La actividad criminal y su investigación también son tópicos de interés que tomarán forma de acuerdo al ámbito laboral de los personajes; la perspectiva puede encontrarse desde el papel que juega el agente de policía, el detective, el justiciero del barrio, espías, los mismos criminales o gangsters, así como de la propia víctima o la *femme fatale*.⁶⁰ Se apoya del suspenso y la intriga, dramatizando la situación.

1.4.3 EXPRESIONISTA

Más que un género éste es considerado como una corriente, aunque para efectos de este trabajo será conveniente desarrollar su tratamiento en este apartado. Asociado de alguna manera al “*comic* de autor”, “ha nacido en Francia a finales de los años sesenta, y en los años ochenta ha llegado a numerosos países, entre otros España y Estados Unidos”⁶¹ en donde se rechaza la manifestación de la



Fig. 72. LA ASCENSIÓN DEL GRAN MAL de David B. (2001). Obra autobiográfica escogida por la revista *The Comics Journal* como uno de los cinco mejores *comics* publicados en EEUU.

historieta dentro de los esquemas y espacios donde siempre ha estado, este subgénero resulta ser una propuesta interesante que manifiesta pensamiento e ideología. En éste la investigación por parte de los autores y artistas es fundamental pues la pretensión radica en contar aquello que no se ha dicho en un *comic*.

Hablar de este tipo de *comic* “comporta en realidad, una buena dosis de mistificación: tiende a hacer pensar que los autores anteriores fueran inferiores o

⁶⁰ Se trata de un estereotipo frecuente que designa a las villanas de *comics*, resaltando el uso de su sexualidad como arma activa para lograr sus intereses, así manipulan a los hombres con su poder de “seducción”, siendo un sinónimo de conducta maligna.

⁶¹ Daniele Barberi, *op. cit.*, pág. 90

menos creativos; y esto es falso. Tiende a hacer pensar que en el *comic* de autor exista alguna otra forma artística, y eso también es falso”.⁶²

Como aspectos específicos encontramos que se busca explotar al máximo las posibilidades expresivas; elementos como la dramatización, sarcasmo, ironía y la sátira son frecuentes, el empleo de la caricatura tiene como función el exceso y a diferencia de otros subgéneros, ésta queda simplificada y menos visible, lo que reduce la velocidad de lectura.

Visualmente las imágenes están cargadas de muchos signos, tanto en los personajes como el propio ambiente, lo mismo ocurre con las cuestiones narrativas; haciendo que el seguidor de este tipo de historieta haga pausas, se concentre más en las composiciones y realice una lectura meticulosa para comprender las tramas.

Algunos *comics* de esta índole destacan como *Fuegos* (1984) de Lorenzo Mattotti, *Sophie* (1977) de los argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo, algunos otros de Hill Eisner y Chester Gould y más actual *La ascensión del gran mal*, historieta francesa de David B.

En el *comic* expresionista todo es importante, como señala Barberi, se trata de entender el fin comunicativo, la lectura es difícil ya que los autores pretenden transmitir demasiadas cosas, ahondar en detalles, no importando que éstos se encuentren en un segundo plano, ajeno a la historia principal.

1.4.4 TERROR

La irrupción del subgénero dentro de un *comic* vino después de la decadencia de los superhéroes, siendo así que éste naciera como categoría comercial en los

⁶² *Ídem.*

años treinta y cuarenta. El primer *comic* conocido de horror fue *Eerie* de Bob Fujitani y Bob Berstein.

Se podría llegar a pensar que la explicación de este tipo de *comic* es obvia pues es fácilmente clasificado por la pretensión o causalidad de provocar miedo, siendo un grave error. Iniciaremos diciendo que en el terror, en palabras de Jorge D. Fernandez, “los recursos genéricos se gastan, aquello que hacía temblar en los años veinte ahora puede hacer reír por lo trillado del tema y tiene que ser sustituido por algo nuevo”.⁶³

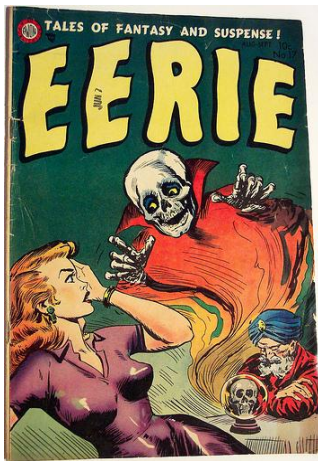


Fig. 73. *EERIE* de Bob Fujitani y Bob Berstein (1947). Primer *comic-book* de su tipo que marca un hito importante ya que aporta un puente significativo en la estética de los *comics* de horror.

Así, la clave para este tipo de relatos es el monstruo, no sólo literalmente hablando, sino interpretándolo como aquellos horrores naturales del ser humano y las cuestiones psicológicas o perversas que visualizamos como aberrantes; la adaptación de la cinta *Saw* a este medio a cargo de R. Eric Lieb y Renato Guedes es un reflejo de lo anterior. Esto ayudará a situar en qué tono y lenguaje se encuentra el género como tal dentro de la historieta.

Entre los elementos encontrados resulta importante el peso dado al desenlace de la narrativa, debe ser sorprendente y convincente, con una cuidadosa preparación tal y como ocurriese con el tiempo regresivo de una bomba a punto de estallar. El lector debe sentirse involucrado al recibir suficiente información para que el final le sea satisfactorio, pero sin que pueda predecir lo que está por venir.

La historieta de terror se ve relacionada en ocasiones con la ciencia ficción, pues muchas veces tratan temas afines como el espacio, la tecnología y los

⁶³ Casilda de Miguel, *La ciencia ficción. Un agujero negro en el cine de género*, Bilbao, Servicio Editorial Universidad del País Vasco, 1988, pág. 112.

extraterrestres, *Alien* de Hans Ruedi Giger es un caso concreto donde después de lograr éxito en la pantalla grande fue adaptado al noveno arte.

El horror a su vez no existe de forma estricta, más bien es la noción de que lo hay, no se busca crear una atmósfera sino atar cabos entre el principio y el final sólo a través de las viñetas, éstas recurren a los *close-up* y otros encuadres cerrados que disminuyen el campo de visión y crean tensión, usualmente hay un narrador heterodiegético, y finalmente se recurre a la lógica del *shock*.⁶⁴

Además de las características mencionadas encontramos otras esenciales dentro del *comic* de terror actual tales como “la inserción de escenarios cotidianos, la falsedad de las apariencias, la posibilidad siempre latente de un vuelco de la situación, el humor negro, la frecuente ausencia de finales felices y, en ocasiones, la repugnancia”.⁶⁵

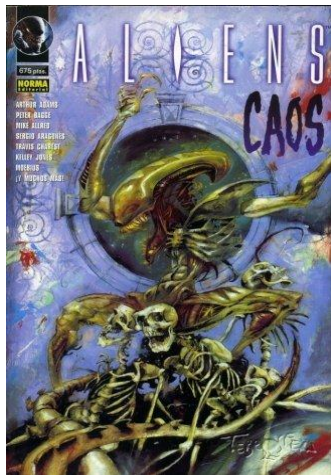


Fig. 74. *ALIENS* de Hans Ruedi Giger (1979). Convertido en un clásico de la ciencia ficción y el terror, la innovación de *Alien* es la que da lugar a decenas de *comics*, libros y videojuegos.

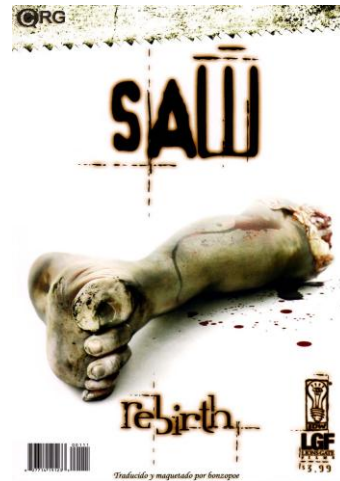


Fig. 75. *SAW: REBIRTH* (2005). La saga de *Saw* es llevada al género para relatar los sucesos que llevaron a John Kramer a convertirse en el despiadado *Jigsaw*, no vistos en la película.

⁶⁴ Especificada por los giros dados a partir de la tensión entre lo real y lo que no lo es, la animación de objetos inertes, la exaltación de lo grotesco y la exageración que puede llegar a tener una parodia. (Martín Barker, *A hunt of fears*. Jackson, University Press of Mississippi, 1992, pags. 123-131).

⁶⁵ Jorge D. Fernández, et al., *El terror en el comic*, Comunicación Social, Sevilla, 2003, pág. 87

1.4.5 HISTORIETA ROSA

También llamada “sentimental”, otro de los aspectos que abarca el *comic* nos lleva a terrenos más complicados, se trata de las cuestiones relacionadas con el amor. Los orígenes de este singular subgénero nos remontan a las novelas de folletín de principios de siglo, y aunque eran más novelas ilustradas que una composición de viñetas seriadas, sí dejaron una influencia.

Surge como tal en los Estados Unidos, en el período entre las dos guerras mundiales. En aquel entonces, la *Nacional Periodical Publications* (posteriormente llamada *DC Comics*) lanzó a la venta *Heart's Secrets*, que en México distribuía Editorial Novaro bajo el nombre de *Sussy, Historias del Corazón*.⁶⁶

Este subgénero “rosa” adopta las historias de amor como argumentos centrales, va dirigido a un público femenino, principalmente jóvenes preadolescentes y amas de casa, sin embargo, los hombres también tienden a consumirlo. La tendencia descifrada en los contenidos recae sobre las problemáticas sociales como trasfondo de las historias, tales como hogares disfuncionales, infidelidad, prostitución, madres solteras, machismo y sexo.

Al indagar en sus características encontramos que el formato es denominado como libro (llamado así en América Latina), de menor tamaño, y con mayor cantidad de páginas, encuadernado de goma e impreso en tintas sepias; las historias tienden a iniciar y concluir en el mismo número, no hay mucho fervor en la continuidad pues los personajes cambian en cada historia.

Ejemplos importantes en nuestro país sobre este género son *Lágrimas y Risas* realizada por Yolanda Vargas Dulché y publicada por Editorial VID (Antes conocida como Ediciones de la Parra) y *El libro Semanal* de Editorial Herrerías (que se convertiría en Novedades Editores). Algunos títulos provenientes del

⁶⁶ Héctor C. Garza, “Del escritorio de J. Jonah Jameson”, *Spider-man, el hombre araña*, núm. 49, México, Editorial VID, diciembre 24, 2000, pág. 25.

oriente también son reconocidos en nuestro país, muchos de ellos leídos por jovencitas, y relacionados con el *anime*, *Sandy Bell* o *Candy Candy* de Kyoku Mizuki y Yumiko Igarashi son claros referentes.



Fig. 76. *CANDY CANDY* de Kyoku Mizuki (1974). Publicada por Editorial Kodansha en nueve volúmenes con más de 3000 páginas, también fue transmitida como serie animada en la década de los 80.



Fig. 77. *LÁGRIMAS Y RISAS* de Yolanda Vargas Dulché (1955). Siendo reconocida de manera inmediata fungió como escaparate de clásicos como *Rarotonga*, *Yesenia*, *El Pecado de Oyuki* y otras que hoy son parte de la cultura nacional.

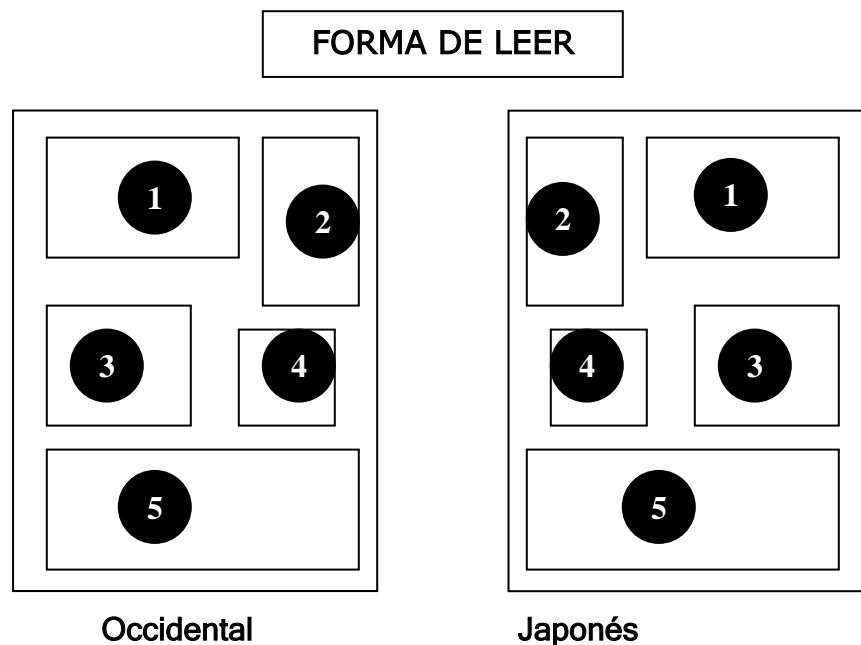
Otra variante de esta misma clasificación podría considerar al “Libro Vaquero”, sobre todo por el aspecto físico del formato que es idéntico al de la historieta rosa, sólo que en el libro vaquero existe una relación tiempo-temporal en el que las historias se presentan en el pasado, donde abundan las pistolas, los indios, duelos entre hombres de “honor” y bandidos. El desarrollo se liga directamente a los Estados Unidos y se vive en un contexto *cowboys*⁶⁷ del Oeste durante los años veinte.

1.4.6 MANGA JAPONÉS

Antes de indagar en este nicho, es necesario considerar que el *manga*, pese a provenir de Japón también puede considerársele como un *comic* (sin embargo, evitaremos referirnos a ellos como *comics japoneses*), a su vez que será visto como un género o una variante del *comic*, pues su única diferencia es la de mantener rasgos culturales y narrativos distintos, como lo expone Manuel García

⁶⁷ Se traduce como vaquero en español, refiriéndose a la época del Oeste en Estados Unidos durante el siglo XIX, donde se requería de jinetes que atravesarán las rutas ganaderas desde Texas hacia el norte.

siendo parte de la cultura e imaginario oriental, el tratamiento dado a los temas con respecto al erotismo y la carga de violencia que poseen la mayoría de los títulos se magnifica.



“El *comic* [a diferencia del *manga*] tiende a ser más dinámico en la narración, siendo más importante el fondo que la forma”,⁶⁹ en occidente se le da más importancia a la historia que en el modo de contarla. Una lectura demasiado veloz y redundante para los *otakus*.⁷⁰

A diferencia del *comic*, los *mangas* cuentan con sólo tres o cuatro viñetas por página, no necesitan de muchos globos, por lo que hay menos texto, logrando mayor limpieza en sus composiciones. Este subgénero asiático tiene especial apoyo en el aspecto visual, por lo que las imágenes son muy expresivas y descriptivas, careciendo de cartuchos o globos de pensamiento que en oriente tienden a verse repetitivos ante algo que se pudiera explicar con sólo una ilustración.

⁶⁹ Héctor C. Garza, “Comiqueros vs Otakus”, en *Spider-man, el hombre araña*, núm. 32, México, Editorial VID, Año 1, diciembre 30, 2000, pág. 5.

⁷⁰ Nombre característico con el que se reconoce a un asiduo lector del género manga, otro sinónimo es el *Akiba-Ke*.

“La narratividad no es tan preeminente como la textura descriptiva [...] la puerilidad gestual, la luminancia de los espacios y el vértigo de la planificación de las acciones nos conducen al expresionismo estético”⁷¹ lo cual caracteriza este tipo de historieta. En el *manga* las acciones serán más lentas para darle mayor cabida al aspecto visual, enfatizando en detalles y alargando escenas en muchas páginas.

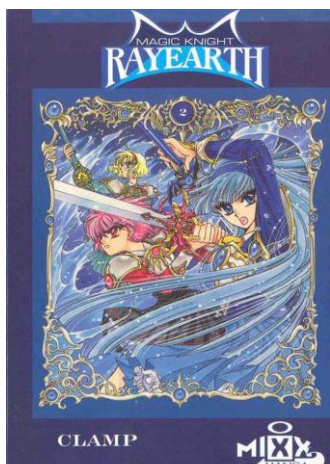


Fig.79. *MAGIC KNIGHT RAYEARTH* (1994). Obra del grupo *CLAMP* donde tres chicas viajan a otro mundo para salvarlo y convertirse en guerreras.

Como se mencionó antes, se trata de un género independiente que hace uso de viñetas y mantiene algunos subgéneros según el público al que se dirige, como ejemplo el *Shoujo* y *Shounen*, dirigidos al sector femenino y masculino respectivamente (ejemplos de ellos son *Magic Knight Rayearth* y *Saint Seiya*); el *Hentai*, para mayores de 18 años; *Ai* para las historias románticas, *Cowai* de terror; los *Mechas*, dedicadas a relatos de robots (*Evangelion*, *Mazinger Z*, *Gundam Wing*); y finalmente, un subgénero nuevo como el *Atama ga ii*, dirigido a un público intelectual que puede lidiar con investigación y conspiraciones (*Death Note*), por citar algunos ejemplos.

En resumen el *manga*, como en general todo pensamiento nipón es más plástico, dándole mayor importancia al detalle. En el *manga* “incluso una pelea, será minuciosamente cuidada siempre buscando que cada escena sea única, y que se encuentre en equilibrio con el resto de los dibujos”,⁷² siendo en ocasiones más notorio un golpe, una pelea o una situación de sorpresa.

A diferencia del *comic* se opta porque sean las acciones las que hablen, evitando acotaciones, “aunque las historias contadas son muy importantes, para los

⁷¹ Manuel García Pérez, *op. cit.*, pág. 227.

⁷² Héctor C. Garza, *op. cit.*, pág. 5

mangakas cuenta más la forma que el fondo”,⁷³ recayendo mayor peso en el tono y modo en que se cuenta algo, más que en la propia historia.

“La innovación del género *manga*, sin embargo, se halla en la plurisignificación del espacio, sobre todo, cuando se hace recurrente la actorización del espacio como medio de presión que obliga al sujeto a adoptar determinadas conductas que ponen en peligro su propia vida”.⁷⁴ Donde la cronología y la ficción complementan la limitación de su discurso al hacer un trabajo más visual y estético.

A pesar de las diferencias marcadas, resulta interesante el aproximarse a este subgénero pues brinda grandes posibilidades y un análisis externo para los fines de este análisis.

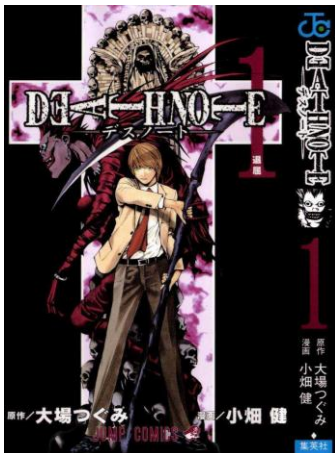


Fig. 80. *DEATH NOTE* (2004). “Aquella persona cuyo nombre sea escrito en este cuaderno morirá”. Así inició una de las mejores historias creadas en Japón a cargo de Tsugumi Ōba y Takeshi Obata.

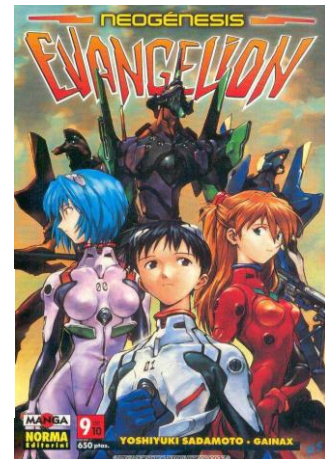


Fig. 81. *NEON GENESIS EVANGELION* (1995). Innumerables referencias a la Biblia, llena de simbología y una trama que desarrolla acción logran un título de culto creado por Hideaki Anno.

1.4.7 SUPERHÉROES

También catalogado dentro del género de acción, su masificación, estereotipo y arquetipo del héroe han permitido diferenciarlo como tal dentro del mundo del *comic*, por lo que en este trabajo se han aislado características propias que pueden diferenciarlo y estudiarlo de forma independiente. El *comic* por analizar en este trabajo corresponde al presente subgénero, de modo que resultará

⁷³ *Ídem.*

⁷⁴ Manuel García Pérez, *op. cit.*, págs. 213-214.

conveniente abordarlo plenamente con el fin de reconocer algunas de sus características. Como lo comenta Chris Claremont, escritor de relatos de ciencia ficción, guionista de series como *Spider-Man*, *X-Men*, *Ms. Marvel* y *Spider Woman*, “los superhéroes aparecieron con la Gran Depresión, antes existía otro tipo de *comic*, *Little Nemo*, *Crazy Cat*, humor y aventuras de gente normal”.⁷⁵

Los *comics* dedicados a los superhéroes también pueden considerarse dentro del subgénero de la ciencia ficción. Entre las características más generales encontradas del mismo, destacan aquellas mostradas en su argumento narrativo como la representación de fenómenos aún no comprobados: especies alienígenas, planetas extraterrestres, viajes en el tiempo, mundos futuristas, robots, tecnología avanzada, y como será en este caso para capítulos posteriores, el surgimiento de los mutantes, entre otros.

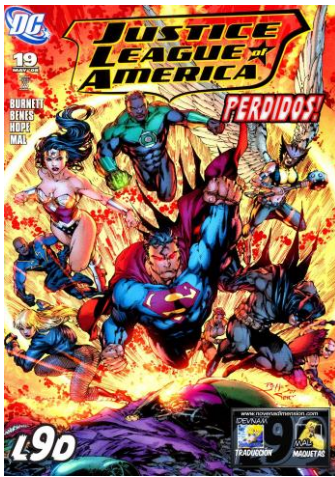


Fig.82. *JLA de Gardner Fox* (1962). Original de *DC Comics*, la unión de este grupo de héroes se formó a partir de una invasión extraterrestre.

Teniendo como antecedente del subgénero personajes como *Tarzan* (1929, considerado el primer héroe), *Mandrake el mago* (1939) y *El Fantasma* (1936), éste último considerado “fuente de inspiración de los superhéroes posteriores, en razón sobretodo, a llevar un extraño atavío y a rodearse de una personalidad misteriosa”,⁷⁶ el esquema de estas leyendas en su versión moderna surgiría años después con *Superman*, manteniendo pinceladas muy parecidas a las tiras de aventuras, añadiendo sólo el detalle de los superpoderes.

Dentro de los mensajes encontrados se observan aquellos que refieren a valores como: valor, responsabilidad, generosidad, sacrificio, honestidad, así como

⁷⁵ Jacinto Antón, “Chris Claremont: ‘Los superhéroes quizá son la mitología de EE UU’”, [en línea], Barcelona, *El País.com*, 7 de junio de 1985, Dirección URL: http://www.elpais.com/articulo/cultura/Chris/Claremont/superheroes/mitologia/EE/UU/elpepicul/19850607elpepicul_8/Te s/, [consulta: 01 de noviembre de 2009]

⁷⁶ Javier Coma, *op. cit.*, pág. 204.

conductas morales de carácter positivo que convierten a los superhéroes en símbolos culturales muy bien aceptados.

Entre sus características se puede observar que los personajes son producto, según el caso, de un desastre natural, un accidente que implica una transformación, un motín o la muerte de sus padres, por lo que no importando las carencias que presenten, incluso su educación desde pequeños, asumirán los retos sin una sociedad que los proteja.

Asimismo cualidades físicas, intelectuales o culturales resaltarán ante una sociedad que los ve superiores; personajes o grupos de héroes como la *Justice League of America* de Gardner Fox, o los *Avengers* de Stan Lee y Jack Kirby son considerados dentro de sus respectivas tramas como ídolos o celebridades que utilizan sus virtudes a favor del bien, atrapando criminales y enfrentando catástrofes.

Como lo menciona el historiador del arte Miguel Ángel Rosas Rivera, el superhéroe de *comics* “debe funcionar como un arquetipo que debe perfilarse y fijarse emblemáticamente para ser fácilmente reconocible. Los trajes de *Superman*, *Spider-man* y el *Capitán América* llevan los colores de la bandera de los Estados Unidos”⁷⁷ con el fin de que los personajes queden identificados por su nacionalismo.

Este subgénero es reconocido por recurrir a la actualización del mito para recrearse a sí mismo, al respecto el autor Antonio Ballesteros González, articulista interesado en el medio, explica, “el *comic* de superhéroes es uno (por supuesto, no el único) de los herederos directos de lo que



Fig.83. *THUNDERBOLTS* (1996). Equipo de superhéroes integrado por excriminales reformados que buscaron hacerse de un lugar como nuevos héroes de *Marvel*.

⁷⁷ Miguel Ángel Rosas Rivera, entrevistado por Frambel Lizarraga Salas, *El comic en la historia y la cultura de masa* [en línea], Diálogos, Revista Electrónica Imágenes, UNAM, México, 1 de octubre de 2008, Dirección URL: http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/dialogos/diaz_lizarraga01.html [consulta: 01 de noviembre de 2009].

podríamos denominar ‘sensibilidad’ épica, y ha contribuido - y contribuye - a configurar esquemas y actitudes sociales [...]”.⁷⁸

Los *comics* de superhéroes siguen una de las continuidades más largas encontradas en el género, siendo el *comic book* su principal formato de distribución, teniendo un período de vida según el éxito en ventas que pueda tener un título. Quizá una de las críticas más importantes otorgadas al subgénero radica en su atemporalidad, donde los personajes no envejecen pese a los años, los héroes y villanos nunca mueren, y las rivalidades parecen nunca finalizar.

Sin embargo, tal y como ocurre con los antiguos dioses del olimpo, los personajes de esta clasificación pareciesen no morir, y por el contrario logran renovarse y mostrarse a través de diversas facetas: el contexto actual en el que vivimos, el surgimiento de nuevas problemáticas, además del estandarte ideológico del cual son portadores son sólo algunos ejemplos en los que muta para ser actual.

Retomando una vez más a Antonio Ballesteros, el autor finaliza su concepción del subgénero: “[...] El *comic* de superhéroes [...] es una de las múltiples y proteicas formas de la épica moderna, generadora de toda una mitología. Y pocas mitologías afines a nosotros encontraremos tan fascinantes como ésta a la que me he referido con más apasionamiento que rigor”.⁷⁹

Actualmente el nombre *comic* de ‘superhéroes’ se encuentra registrado como marca para las dos grandes editoriales *Marvel* y *DC Comics*, siendo sólo ellas las autorizadas para utilizar el término. Para fines de este análisis el subgénero de superhéroes será nuestro objeto de estudio, atendiendo un solo título de entre la basta variedad que existe hoy en día del mismo. En el capítulo siguiente se retomarán algunas de sus características, vistas desde el caso de los *X-Men* (*Los Hombres X*), originales de *Marvel Comics*.

⁷⁸ Antonio Ballesteros, *et al.*, *op. cit.*, pág. 68.

⁷⁹ *Ibíd.* pág. 94.

1.5 EL *COMIC* COMO MEDIO ORIENTADO A LA DIFUSIÓN COLECTIVA

Como se ha mencionado hasta este punto, la historieta al ser un medio de comunicación expresiva, mantiene un lenguaje verbo-icónico que ha pasado de ser para muchos un producto efímero desechable, para convertirse en partícipe de mitos fijados del habla popular y nuevas formas de expresión, usos y costumbres. Todo ello gracias a su sofisticado sistema de significación de la cultura contemporánea.

El *comic*, teniendo como preludeo la etapa final del siglo XIX, coincidió con el nacimiento de los primeros periódicos en Estados Unidos, haciendo difícil el no relacionarlo ni etiquetarlo como un medio orientado a la difusión colectiva. Su origen se encuentra “en el periodo del imperialismo, ligado al desarrollo industrial del periodismo masivo”,⁸⁰ donde ya vislumbraban las empresas mercantiles,



Fig. 84. *YELLOW KID* de Richard Felton (1895). Nacido de la industria periodística estadounidense, este personaje transmitía mensajes políticos en su camiseta.

emergiendo como arma publicitaria y propagandística, predestinando que el *comic* sería un excelente instrumento de persuasión, además de rentable.

Con los procesos de monopolización encabezados por el *New York World* a cargo de Joseph Pulitzer y el *The New York Journal* de William Randolph Hearst (los mejores diarios de la época), se presentó la competencia por el acaparamiento de las ventas, dando paso a la inclusión de las primeras tiras cómicas en el seno de la industria periodística.

Yellow Kid, primer *comic* norteamericano creado en 1895 por Richard Felton Outcault en el *New York World* y después para el diario de Hearst, es considerado precursor de la organización de un discurso en secuencia de imágenes e

⁸⁰ Miguel Ángel Gallo, *Los comics (un enfoque sociológico)*, México, Ed. Quinto Sol S. A., 1981, pág. 8.

integración lingüística mediante los bocadillos, siendo característico por su notable calidad técnica, humorística y por encontrarse al alcance de un público colectivo.

Entendido lo anterior, se debe señalar que desde entonces el *comic* ocupa un lugar privilegiado en el contexto de los medios de comunicación colectivos modernos, “como producto industrializado, que resume la maquinización en su proceso productivo y la estandarización de su consumo masificado”,⁸¹ del que en el mundo millones de ejemplares son impresos mensualmente.



Fig. 85. Las primeras imágenes de Roy Lichtenstein relacionadas con las tiras cómicas aparecen en 1958; él instauro la técnica de impresión mecánica conocida como *ben-day dots*, que consiste en los puntos de colores vistos en esta imagen y en muchas historietas más.

Como lo manifiesta Luis Arrieta Endorzain la bibliografía existente que trata el caso de los *comics* ya es vasta, poniendo de manifiesto creaciones como el *pop-art*⁸² que basado en él, “en su momento rescató estilemas iconográficos y expresivos nacidos del *comic*”,⁸³ y que gracias a Roy Lichtenstein, pionero de esta corriente, explotó la imagen de la viñeta en todo su potencial, dotándola de expresión al trasladarla a su forma pictórica.

⁸¹ *Ibíd.*, pág. 85.

⁸² El *pop-art* (arte pop), puede resumirse como “una actitud de apreciación resultante de este consumo de masas, imprescindible a priori para que los fenómenos pop existan y adquieran todo su significado. El concepto de popular, que es resultante de un arte hecho por y desde el pueblo, se banaliza en una invención absolutamente genuina de nuestro siglo [...] En este aspecto, el cine, el *comic*, la televisión y la canción moderna [...] serían las manifestaciones más genuinas de un nuevo concepto de comunicación, en el cual sólo una aproximación romántica sabría ver restos del antiguo concepto de manifestaciones populares. La misma reducción a pop implica una voluntad de ruptura con el pasado, al tiempo que una necesidad de calificar una nueva noción de popularizar el consumo. Vid Terenci Moix, *Historia social del comic*, Barcelona (España), Bruguera, 2007, pág. 40.

⁸³ Luis Arrieta Endorzain, *op. cit.*, pág. 80.

Entre las ventajas que convierten la historieta en un medio orientado a la difusión colectiva destaca su naturaleza verbo-visual al valerse de elementos lingüísticos e iconográficos, el marco literario que determina la acción dramática y finalmente, su fácil comprensión gracias al aspecto gráfico y universal que sustenta la misma imagen. Este último aspecto se ve señalado por Román Gubern al indicar que el medio “debe la posibilidad de su enorme difusión, entre otras causas, a la tecnología que permite la multiplicación de imágenes, y de la cual se vale hoy [...] la industria de la cultura”.⁸⁴

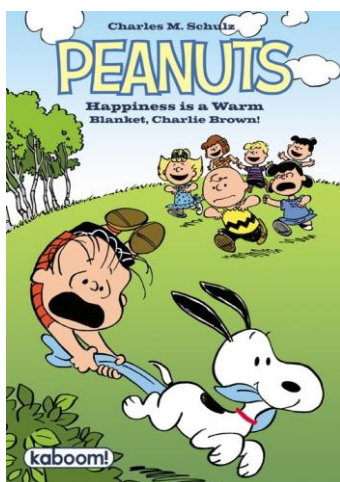


Fig. 86. PEANUTS de Charles M. Schulz (1950). En un inicio bautizado como *L'il Folk*, este *comic* se llevó al campo de la animación de la mano de Bill Meléndez, relatando las desgracias de *Charlie Brown* (Carlitos) y el lado optimista de la soledad.

Las historietas son producto de su tiempo y deben enfrentar el paso del mismo frente a la gran producción internacional que las deja atrás, tal como quedan muchas publicaciones periódicas tras su vigencia; sólo algunos *comics* sobreviven gracias a la nostalgia o afán coleccionista. *Comics* como *Peanuts* (*Charlie Brown*) de Charles M. Schulz o *El Santo*, enmascarado de plata de José G. Cruz, pueden ser representativos de toda una ideología y estilo de pensamiento, aunque esto no ocurre con muchas publicaciones hoy en el mercado.

Para comprender el lado más complejo de la historieta es necesario indagar en algunos términos que nos darán un panorama más amplio y crítico sobre nuestro objeto de estudio en esta tesis. El concepto de cultura de masas, más adelante concebido como industria cultural, abre camino para comprender el enorme papel que mantiene el *comic* como fuerza colectiva de comunicación y posteriormente como aparato ideológico, poniendo de manifiesto que su objetivo fundamental es la obtención de ganancias a través de su venta, y el carácter de sus productos se hallará disfrazada de entretenimiento.

“La mitología impuesta gradualmente vía medios de comunicación tiende a sustituir el imaginario colectivo, el reconocimiento y la representación de símbolos

⁸⁴ *Ibid.*, págs. 80-81.

y arquetipos que han contribuido a edificar las bases de la civilización”,⁸⁵ estereotipos provenientes de la cultura de masas, siendo un fenómeno ampliamente abordado desde los años 60 por teóricos como Roland Barthes, Umberto Eco y Dwight MacDonald, entre otros, y que ya visualizaban Theodor Adorno y Max Horkheimer, representantes de la *Escuela de Frankfurt*, al develar el papel de esta “*mass cult*” como moderna industria cultural a mediados del siglo XX.

El reproche expuesto por Dwight McDonald a la cultura de masas (o lo que él llama *mass cult*), reproducido por Umberto Eco,⁸⁶ en *Apocalípticos e integrados en la cultura de masas*, no va encaminado a la difusión de productos cuyo valor estético es nulo o representa al *kitsch*, como pudiera llegar a ser la “literatura de consumo”, sino al hecho de que “explote los descubrimientos de la vanguardia y los ‘banalice’ reduciéndolos a elementos de consumo”.⁸⁷ En respuesta al pensamiento anterior, las razones utilizadas para perfilar al *comic* de esta manera, argumenta Luis Arrieta Endorzain, se deben a que:

Su naturaleza misma (código redundante por excelencia [...]), sus ‘préstamos’ de elementos tomados de otros códigos (por ejemplo, el lenguaje cinematográfico), la estandarización de estereotipos [...], así como sus requerimientos de tipo económico, considerando al *comic* en su naturaleza de bien de consumo en la industria de la cultura (requiere de la parte del mercado de lectores para sobrevivir), lo convierten en un medio de comunicación depauperado, cuyos alcances apenas si sobrepasan los de la estricta diversión, en tanto que sus formas comunicativas se apoyan en efectos estrictamente comprobados.⁸⁸

Así, la cultura de masas se ve inmersa en una polémica donde algunos autores la acusan mientras que otros la defienden. A continuación algunos de los puntos

⁸⁵ Pablo Espinosa Vera, “Hacia una semiótica de los *Mass-Media*”, *Revista Mexicana de Comunicación*, núm. 82, México, julio/agosto, 2003, págs. 44-46.

⁸⁶ Recordemos que de este autor se retoma la definición más apegada al enfoque de este trabajo sobre la concepción del *comic*, tema fundamentado en el inicio de esta tesis.

⁸⁷ Umberto Eco, *Apocalípticos... op. cit.*, pág. 41.

⁸⁸ Luis Arrieta Endorzain, *op. cit.*, pág. 94.

rescatados en contra y a favor de esta cultura masiva y que divide la postura de los intelectuales.⁸⁹

Para algunos, es dirigida a un público homogéneo, destruyendo las características culturales propias de cada grupo étnico, tal público no mantiene una conciencia de sí mismo como sector social, no se promueve la renovación ni ofrece más allá de lo ya estipulado, provocan emociones más no las simbolizan, se sugiere al público lo que se debe desear, se le reduce esfuerzo al consumidor para pensar sólo en forma superficial haciéndose de un público pasivo y acrítico, se imponen símbolos y mitos reduciendo la individualidad, etcétera.

Por otro lado, existe un liberalismo cultural que sale en defensa de la cultura de masas al determinarla como un proceso que nace inevitablemente en cualquier sociedad industrial, es propia de una democracia popular, se difunde en grandes masas donde antes no había cultura, el entretenimiento que sustenta sólo ha cambiado de las viejas costumbres, su homogeneidad unifica al mundo y elimina las diferencias, y finalmente, constituye nuevos lenguajes y esquemas en la gramática de decir las cosas.



Fig. 87. *EL SANTO* de José G. Cruz (1952). Héroe popular y símbolo de justicia para el hombre común; trascendió el ámbito de la lucha libre gracias al hábil manejo de su imagen en diversos medios masivos, saltando como superhéroe a las historietas y el cine.

En los siguientes apartados se retomarán dichos conceptos con el fin de perfilar el enfoque que se tiene acerca del *comic*, para ello es necesario retomar los principios propuestos a partir de la teoría crítica con el fin de sustentar y darle mayor profundidad al presente análisis. Antes de ello, debemos concluir este apartado manifestando que la perspectiva que se tiene del género no se determina por su naturaleza, sino por el tipo de contenidos y mensajes contados en sus historias.

⁸⁹ Sobre estas consideraciones, el análisis detallado de los puntos en contra y a favor de la cultura de masas se hallan identificados por incisos y con mayor atención en Umberto Eco, *op. cit.* págs. 43-52.

1.5.1 TEORÍA CRÍTICA

La teoría crítica proviene de la *Escuela de Frankfurt*, misma que sostenía el pensamiento de “acompañar la actitud crítica respecto a la ciencia y a la cultura con la propuesta política de una reorganización racional de la sociedad, capaz de superar la crisis de la razón.”⁹⁰ Dentro de este contexto el capitalismo industrial y su desarrollo aparecen como rasgos significativos de la era moderna.

Esta Escuela recibe su adjetivo debido a que se sitúa en el terreno de la interdisciplina, al basarse de diversas estructuras epistémicas que llevan a una filosofía propia, aunque ésta se ubica en la “postura dialéctica o sistemática de la acción debido a que su intencionalidad del conocimiento es la emancipación humana.”⁹¹

Denominada por algunos autores como la “corriente crítica” debido a que algunos de sus pensadores realizaron una crítica a la razón, el interés mostrado de esta escuela por dicha corriente llevó a la creación de la denominada “teoría crítica”, misma que modernizó el pensamiento, como se expone en el artículo de Tom Bottomore:

Fue con la teoría crítica de la *Escuela de Frankfurt* que la conciencia y la ideología asumen su más prominente e independiente carácter como factores de la vida social, a tal grado que muchos comentaristas observan el último trabajo de la escuela como un abandono radical del pensamiento marxista. Los temas fundamentales de la teoría crítica - que constituye un ataque hacia el positivismo y el cientificismo en el pensamiento social y sobre la cultura científico-tecnológica de las sociedades industriales avanzadas - fueron

⁹⁰ Mauro Wolf, *La investigación de la comunicación de masas*, Barcelona-México, Paídos, 1987, pág. 91.

⁹¹ Jorge Lumbreras Castro, *Posturas de conocimiento de la comunicación*, [CD-ROM], México, D.F., UNAM, mayo 2001, pág. 46. [consulta: 13 de diciembre de 2009].

expresados en los ensayos de Max Horkheimer, Theodor Adorno y Herbert Marcuse, principalmente.⁹²

De esta manera la teoría crítica se compuso como la construcción analítica de los fenómenos que estudia y el vínculo que tiene con las fuerzas sociales, es decir “se propone como teoría de la sociedad entendida como un todo”.⁹³ Siguiendo esta lógica, la teoría crítica ve los acontecimientos ocupados de las sociedades industriales modernas, como productos generados de una situación histórico-social (caso del *comic*), y cuyas trayectorias de desarrollo deben ser analizadas.

A través del comportamiento colectivo, la teoría crítica buscará atravesar el sentido de las situaciones sociales a partir del capitalismo, el proceso industrializado y la sociedad contemporánea, agregando una valoración crítica de los fenómenos. Como lo señala Herbert Marcuse: “Los fines específicos de la teoría crítica son la organización de la vida en la que el destino de los individuos dependa no del azar y de la ciega necesidad de incontroladas relaciones económicas sino de la programada realización de las posibilidades humanas”.⁹⁴

Entre los postulados e investigaciones relevantes de la *Escuela de Frankfurt* se abordan cuatro temas generales que convergen en un solo objetivo: la crítica a la sociedad moderna, siendo el último de ellos del que tomemos mayor referencia e importancia para efectos de nuestro análisis, estos tópicos son:

- El problema de la historia y la crítica de la ilustración.
- Estado y razón.
- La crisis de la filosofía.
- El arte y la cultura.

⁹² Artículo de Tom Bottomore y Armand Mattelart, “*Marxist theories of communication*”, en *International Encyclopedia of Communications*, ed. Erik Barnouw, George Gerbner, Wilbur Schramm, Tohia L. Worth, and Larry Gross, New York, Oxford University Press, Tomo 2, 1989, pág. 479.

⁹³ Mauro Wolf, *op. cit.*, pág. 91.

⁹⁴ *Ibíd.* pág. 93.

Respecto al último punto, John B. Thompson al hacer una actualización de la teoría crítica aporta que “el carácter mediado de la cultura es un rasgo constitutivo fundamental de las sociedades modernas, es decir, uno de los rasgos en virtud de los cuales las sociedades en que vivimos hoy son modernas”.⁹⁵ Expone que no sólo debe enfatizarse en el capitalismo industrial sino en otras organizaciones como la socialista, el Estado moderno y los movimientos políticos quienes fungen como moldeadores de las instituciones y productos industriales, este último aspecto ya caracterizado en esta tesis por su condición masiva y más adelante detallado como gestor de las “*formas simbólicas*”.

Esta teoría abordará las dinámicas propias de la sociedad de la época en la transformación de sus conflictos, siguiendo la línea con este trabajo nos abre camino hacia el *comic* como aparato ideológico, influencia mantenida en nuestro objeto de estudio, figurado en esta tesis y ya percibido como el *comic* o historieta (hoy día concebido como un producto cultural de nuestra época).

Así, la crítica a la “cultura de masas” fue llevada a un nivel más amplio, sustituyendo el término para dejar atrás cualquier interpretación simple, y ligándola a los medios de comunicación que la reproducen, bajo el nuevo concepto de “industria cultural”, ésta se orienta en el sentido de que la sociedad capitalista genera obras no artísticas, haciendo de ellas mercancías u objetos intercambiables sin ninguna dificultad.

Siendo uno de los primeros análisis aplicados desde el enfoque de la Teoría Crítica, la industria cultural se aborda y recibe crítica desde la perspectiva de Max Horkheimer y Theodor Adorno en la *Dialéctica de la ilustración*, refiriéndose a los fenómenos sociales característicos de la sociedad americana, puntualizando que su análisis “debe ir dirigido a mostrar la conexión existente entre el potencial

⁹⁵ John B. Thompson, *Ideología y cultura moderna*, México, D.F: UAM, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 1998, segunda edición, pág. 477.

estético del arte de masas en una sociedad libre y su carácter ideológico en la sociedad actual”.⁹⁶

Entonces, la industria cultural será considerada “una cultura que surge espontáneamente de las propias masas, de una forma contemporánea de arte popular”,⁹⁷ que le da a la historieta su condición colectiva de comunicación, y por ende vía efectiva de pensamiento.

La realidad de dicha industria cultural, expuesta por Adorno y Horkheimer es que los productos emergentes de ésta como bien lo pueden ser el cine, la televisión, la radio, la música, los medios impresos, los videojuegos o los mismos *comics* constituyen un sistema vinculado entre sí que pueden ser empleados para amoldar a los individuos, donde los creadores manifiestan, a través de su lenguaje técnico e industrial, control, uniformidad y organización; mientras que aquellos consumidores de dichos formatos despiertan necesidades y estereotipos, según como lo quiera el sistema.

Para ellos industria cultural refiere a “la mercantilización de las formas culturales producidas por el surgimiento de las industrias del espectáculo en Europa y Estados Unidos a fines del siglo XIX y comienzos del XX [...]”,⁹⁸ periodo del que surge la tira cómica, siendo un negocio que reafirma el sistema mercantil como recurso de dominación sobre los receptores.

En esta lógica, el papel de los *comics* en el medio, por su estructura ejemplo, reduce al mínimo el número de palabras utilizadas, encerrando sólo lo necesario en los bocadillos y cartuchos, entendiendo todo en términos coloquiales, que transfieren al destinatario una forma de pensamiento lineal, privando a las personas de ser libres, que como postura consumidora debería asumir un pensamiento crítico y cuestionador sobre dicho producto.

⁹⁶ Jorge Lumbreras Castro, *op. cit.*, pág. 484

⁹⁷ Mauro Wolf, *op. cit.*, pág. 94.

⁹⁸ John B. Thompson, *op. cit.*, pág. 147.

El surgimiento de esta industria ha estereotipado o permutado géneros en todos los ámbitos, así el *comic* de superhéroes, terror, humorístico, el “libro vaquero” o el manga japonés se hacen cómplices de una máquina consumidora, por citar el caso de las historietas, donde el arte, manifiestan, se difumina ante la producción e intercambio de bienes. Los personajes de *comics*, como el superhéroe por ejemplo, son productos de la industria cultural que legitiman el sistema mercantil; logrando homogeneidad y perpetuando el sistema capitalista.

Retomando al historiador del arte Miguel Ángel Rosas Rivera, nos revela que el papel de la historieta en nuestra cultura es el “reflejo que va a proyectar los imaginarios colectivos de un pueblo, es decir, tanto sus deseos como sus miedos. Para ello va a ser uso de un complejo repertorio de símbolos. El lector de *comics*, por lo tanto, se identifica y ‘objetiviza’ a través del espejo de esa producción”,⁹⁹ de forma que se debe visualizar a la historieta como un producto industrial de la cultura de masas, que hace del lector, un consumidor de mitos actualizados.

Sea entendido el proceso de construcción de la historieta, desde la trama de acción y argumento pensados para una página, hasta el último efecto cinético hallado en una viñeta, logran ocultar el efecto ideológico y tranquilizador que busca el autor y que puede ser interpretado por el receptor de acuerdo con sus propios referentes. “La máquina de la industria cultural rueda sobre sí misma: ella es quien determina el consumo y excluye todo lo que es nuevo, lo que se configura como un riesgo inútil, al haber concedido la primacía a la eficacia de sus productos”.¹⁰⁰

El *comic*, más allá de su goce artístico y literario, es un medio de entretenimiento que atrae a millones de personas, manteniendo importancia comercial de primer nivel; como arte popular, ha encajado en la industria como un medio de comunicación colectivo desde sus orígenes, formando parte de la empresa

⁹⁹ Miguel Ángel Rosas Rivera, *op. cit.* [en línea].

¹⁰⁰ Mauro Wolf, *op. cit.*, pág. 95.

informativa de los periódicos, también considerados en este orden, y quienes impregnaban años atrás mensajes visibles con el ya mencionado *Yellow Kid*.

1.6 EL *COMIC* COMO APARATO IDEOLÓGICO

En apartados anteriores se han expuesto las características generales del *comic*, reconociendo su conjugación texto-imagen, lo cual nos ha permitido comprender que la fuerza de este medio aparentemente reside en su inocencia, pues al ver un dibujo, es común que se le relacione con el mundo infantil o juvenil, descartando un mensaje dirigido más allá de lo expresado superficialmente.

Hoy en día los *comics* al constituir un medio de comunicación colectivo, han proporcionado al público una distracción cotidiana, convirtiéndose de un momento a otro en un canal impregnado de corrientes ideológicas provenientes del contexto de la época y la región.

Se podría pensar que hablar del *comic*, más aún analizarlo y convertirlo en nuestro objeto de estudio resulta sencillo, por el contrario presenta una serie de complicaciones no imaginadas al momento de pensar sólo en los 'dibujitos'. Si consideramos que se trata de un género híbrido proveniente de la 'literatura de consumo', y cuya producción se haya industrializada para el mercado convirtiéndose en un medio de comunicación colectivo, como se acotó en los apartados anteriores, dicha complejidad se ve justificada.

De esta manera el *comic* o historieta es un objeto de comunicación el cual se encuentra enmarcado dentro de un contexto sociocultural específico, convirtiéndose en un medio a través del cual es posible desplazar significados y sentidos que brindan características sobre determinada comunidad, cultura o momento histórico, pero sobre todo, diferentes enfoques e ideologías respecto a ciertos temas con un carácter dominante.

Para fines de este análisis resulta imposible estudiar las características del *comic* y sus relaciones sociales por separado, pues es inherente el vínculo existente entre el proceso de su creación, el consumo, e indagando más allá, los efectos causados en el receptor del mensaje como son los aspectos ideológicos implicados.

“El *comic* ha pasado a ser algo que, simplemente, se leía, a ser algo que se lee, medita, y estudia (digamos que también se explota con distintos fines)”,¹⁰¹ en este sentido la ideología que antes se mantenía oculta sale a la superficie y es debido a esto que, el *comic* puede considerarse como un mecanismo de penetración al cual se atribuye un proceso de ‘transculturación ideológica’.

De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, este proceso puede considerarse como “el conjunto de ideas fundamentales que caracteriza el pensamiento de una persona, colectividad o época, de un movimiento cultural religioso o político”.¹⁰² De modo que al tomar esta definición y las otras consultas sobre el término, surge una relación casi simbiótica sobre la conjunción del *comic* e ideología.

Ello nos permitirá comprender en qué grado el *comic* o historieta puede llegar a transformarse en ese elemento comunicacional a través del cual se implanta alguna opinión en el pensamiento de las personas, se transmiten formas de ver el mundo, ideologías reflejo de alguna postura o enfoque sociopolítico.

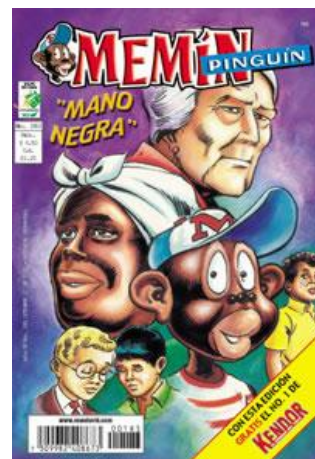


Fig. 88. *MEMIN PINGUIN* de Yolanda Vargas Dulché (1945). Dibujado por Sixto Valencia Burgos es uno de los *comics* más representativos de nuestra cultura, convirtiéndose en un ícono ideológico que destaca el contexto “popular” mexicano.

¹⁰¹ Milagros Arizmendi, *El Comic*, Barcelona, España, Editorial Planeta, 1975, pág. 80.

¹⁰² RAE, *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*, 2007, en: <http://www.rae.es>. Dirección URL: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ideologia. [consulta: 10 de enero de 2010].

Las historietas más inocentes, aún dentro de su marco literario y fantástico tienen alguna carga ideológica acorde a intereses determinados, así *Memín Pinguin*, famoso *comic* mexicano de la autora Yolanda Vargas Dulché, es una buena muestra donde se dejan ver los valores humanos de la amistad, la familia y el Estado a través del lenguaje popular característico de la sociedad mexicana, abordando y asumiendo una postura crítica respecto a temas políticos como el papel de los residentes ilegales en la nación estadounidense (*Vid Fig. 88*).

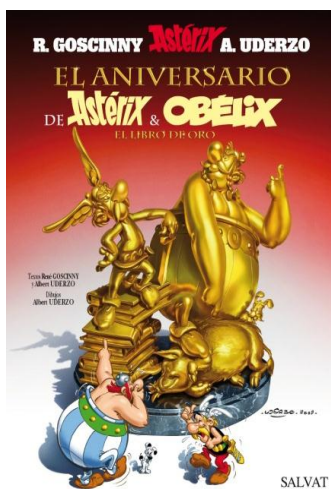


Fig. 89. *ASTERIX & OBELIX* de René Goscinny y Albert Uderzo (1959). Traducida a una multitud de idiomas incluidos latín y griego antiguo, la convierte en la historieta francesa más popular. Su éxito se debe a que mantiene elementos cómicos para niños y alusiones a la cultura clásica y contemporánea para los adultos.

Esto no es propio de la historieta latinoamericana; citando como ejemplo a uno de los mayores exponentes del *comic* europeo franco-belga retomado como objeto de estudio por especialistas, es *Asterix y Obelix* de René Goscinny y Albert Uderzo, en guión y dibujo respectivamente, donde los personajes a raíz de la confrontación entre romanos y galos, permiten al autor expresar su opinión crítica respecto a los problemas políticos de actualidad o corrientes como el capitalismo e imperialismo.

Rocard M. considera que este *comic* es un medio idóneo para conocer algunos rasgos del panorama europeo actual, y plantea:

Yo considero a ‘Asterix en Córcega’ como un documento preparatorio absolutamente necesario para la comprensión de los acontecimientos complicados que Francia vive hoy con respecto a esta isla... No conozco mejor iniciación a los misterios de la inflación y la recesión de los ciclos económicos que el estudio en profundidad del mercado del menhir en ‘Obelix y compañía’... la vigorosa crítica al urbanismo en concentración poblacional moderno que se hace en ‘La residencia de los dioses’.¹⁰³

¹⁰³ Rocard, M., “Asterix et la politique”, en *Le Figaro*, 3 de marzo, 2001.

Incluso, personajes tan fabulescos como los creados por *Disney* tienen impregnados rasgos muy usuales del imperialismo y el dominio burgués, como producto cultural de masas, expuesto por Ariel Dorfman y Armand Mattelart en su obra *Para leer al Pato Donald*:

Sus creaciones y símbolos se han transformado en una reserva incuestionable del acervo cultural del hombre contemporáneo: los personajes de *Disney* se han incorporado a cada hogar y, asimismo, han invitado a los seres humanos a pertenecer a la gran familia universal *Disney*. De esta manera los personajes pasan a constituirse en el puente supranacional por medio del cual se comunican entre sí los seres humanos. [...] El mundo de *Disney* es una superestructura de valores, ideas, y juicios que corresponden a las formas que una sociedad post-industrial debe representarse [...] para poder consumir inocentemente su traumático tiempo histórico.¹⁰⁴



Fig. 90. La familia de los dibujos *Disney* siempre se ha caracterizado por la presentación de formas básicas, connotando frescura e inocencia en sus siluetas propias de los niños, y mostrando un mundo en el que humanos y animales convivían entre sí recreando un universo de fantasía.

Apuntaremos que existe una relación muy estrecha y significativa entre *comic* e ideología. Este segundo término “fue usado por primera vez en 1796 por el filósofo francés Destutt Tracy para describir su proyecto hacia una nueva ciencia que se relacionaría con el análisis sistemático de las ideas y las sensaciones”.¹⁰⁵

Según el *Diccionario de Filosofía* se puede denominar ideología, en forma general, “a toda creencia adoptada como control de los comportamientos colectivos,

¹⁰⁴ Armand Mattelart y Ariel Dorfman, “Para leer al Pato Donald” en *El comic es algo serio*, México, Colección de comunicación, Eufesa, 1982, págs. 59-68.

¹⁰⁵ John B. Thompson, *op. cit.*, pág. 44.

entendiendo el término creencia en su significado más amplio, como noción que compromete la conducta y que puede tener o no validez objetiva [...] lo que hace de la ideología una creencia no es, en efecto, su validez, sino sólo su capacidad de control de los comportamientos en una situación determinada”.¹⁰⁶

Por su parte Néstor Capdevila refuerza lo anterior, y compromete el término en su texto *El concepto de ideología* como “el conjunto de las ideas características de una época, es decir como la conciencia de la vida común a los dominantes y a los dominados. En estas condiciones, la sumisión de las ideas de los dominados”,¹⁰⁷ esta visión de la ideología coloca en manos de las clases dominantes, regida por unos cuantos, según el poder y estatus económico, la posibilidad de entender los procesos ideológicos marcando estilos de vida de acuerdo con lo que piensan y su medio contextual (sociedad) e incidir en aquello que debe corresponder a la idiosincrasia propia de un sistema.

Incluso el filósofo alemán Kart Marx, define ambiguamente el término al concebirlo como la “multiplicidad de puntos de vista que son coherentes en algunos aspectos e incompatibles en otros [...]”¹⁰⁸. De acuerdo con lo anterior la ideología para John B. Thompson responde en esta concepción a “[...] ambiciones de los grupos sociales dominantes que pretenden asegurar y mantener su posición”,¹⁰⁹ surgiendo relaciones ilusorias relacionadas con lazos sentimentales y religiosos fragmentadas por el capitalismo y dando paso a los ‘papeles preasignados’, donde según Thompson, la ideología constituye un “sistema de representaciones que sirve para mantener las relaciones existentes de dominación de clase al orientar a los individuos hacia el pasado más que hacia el futuro, o hacia imágenes o ideales que ocultan las relaciones de clase y se apartan de la búsqueda colectiva o del cambio social”.¹¹⁰

¹⁰⁶ Jorge Lumbreras Castro, *op. cit.*, pág. 69.

¹⁰⁷ Néstor Capdevila, *El concepto de ideología*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2006, pág. 51.

¹⁰⁸ John B. Thompson, *op. cit.*, pág. 52.

¹⁰⁹ *Ibid.*, pág. 59

¹¹⁰ *Idem.*

Entonces, con el conjunto de lo anterior y a título personal para fines de este trabajo, la definición de ideología es la cosmovisión que se tiene del mundo a partir de la experiencia individual, los rasgos sociales y culturales de una sociedad, creados a partir de una realidad objetivada la cual se encuentra regida por los medios de comunicación o los grupos de poder, y que es transmitida de forma colectiva.



Fig. 91. *FUEHRER'S FACE* (1943). Caricatura en la que el *Pato Donald* de *Disney* arroja un jitomate a la cara de Hitler acrecentando la postura anti-nazi.

Identificados los rasgos que definen el concepto podemos encontrar una mayor relación con la historieta, constituida ya como un medio de comunicación de alcance colectivo e ideológico, que en su mayoría se encuentra construida y creada a partir de una compañía en su sentido más amplio, e individual en tanto es dibujada o relatada por una persona.

Adolfo Hitler llegó a utilizar las historietas como herramienta propagandística en la publicación *Der Giftpilz* (1938), hecha por la editora de Julius Streicher, ideólogo nazi, distribuida a cientos de niños; por su parte otros personajes como el *Pato Donald* se manifestaban en contra de su dictadura, postura mostrada en la caricatura *Fuehrer's Face* (Vid Fig.91).

Otro ejemplo proveniente del viejo continente es *Tintin* (en francés *Les Aventures de Tintin et Milou*), obra del autor belga Georges Reimi (alias Hergé), publicado en el periódico *Le petit vingtième* desde 1929. Considerada una historieta polémica por diversos elementos, entre ellos algunos tópicos como la misoginia, la xenofobia y la carga de ideología política. En una de sus aventuras *Tintin* viaja al país de los Soviets, donde el protagonista queda asombrado por la forma en la que se amenaza a los votantes durante las elecciones efectuadas en ese lugar, representando la postura e idiosincrasia de Hergé como autor del *comic* con

respecto al tema, considerando la situación como un claro acto represivo y prohibitivo de libertad.

“La ideología permitiría comprender la naturaleza humana, y a partir de ello posibilitaría que se reorganizara el orden político y social de acuerdo con las necesidades y aspiraciones de los seres humanos”.¹¹¹ En su ensayo *Ideología e historieta* Orlando Ortiz cita a Armand Mattelart para referirse a las posibilidades del *comic* o historieta en las que afirma:

No se trata de desvirtuar su función de entretenimiento, sino más bien de hacerlo cumplir su misión dentro de un nuevo concepto del ocio, y en el contexto global del cambio utilizarlo como un agente que permita el afincamiento y la internalización de una nueva concepción del mundo y de las relaciones sociales [...]. Se trata paulatinamente de infundirle un sentido que hasta en la expresión gráfica remita a una realidad concreta y no a la seudo realidad universal, socialmente amorfa, que proyecta míticamente la realidad del imperialista y colonizador.¹¹²

Debido a ello el *comic* es considerado un instrumento útil y muy recurrido de la propaganda política, como ejemplo de esto el medio comiquero estadounidense durante los años 30 y 40, décadas de las que desemboca la Segunda Guerra Mundial, vería como enemigo al soldado japonés y alemán, los superhéroes defenderían en forma unitaria el patriotismo y los valores tradicionales.



Fig. 92. *TINTIN* de Georges Reimi 'Hergé' (1930). Con el estilo gráfico y narrativo llamado “línea clara” la serie se constituye por 24 álbumes, siendo objeto de numerosas exposiciones y sumergido en la polémica debido al contexto social vivido por su autor.

¹¹¹ John B. Thompson, *op. cit.*, pág. 48.

¹¹² Orlando Ortiz, “Ideología e historieta” en *El comic es algo serio*, México, Colección de comunicación, Eufesa, 1982, pág. 38.

En ese tiempo, las portadas de *comics* son vistas cual carteles de guerra, reflejando toda la fuerza nacionalista. Personajes como el *Capitán América*, *Superman* y *Wonder Woman* fungieron como representantes innegables del patriotismo estadounidense. El realismo en los trajes y armamento (de los que bien los dibujantes se mantenían documentados) acrecentaban el mensaje propagandístico.

Sin embargo, todo este vigor ideológico no fue exclusivo de la gran depresión y en la actualidad se encuentra aún muy marcado su fin: los atentados contra las Torres Gemelas de Nueva York tuvieron presencia en las páginas de los *comics*, apareciendo en diciembre de 2001 *Amazing Spider-man*, a cargo de Joe Michael Straczynski e ilustrado por John Romita Jr., siendo la única historieta que representara la desgracia en tiempo presente. Este número adopta un fin meramente propagandístico, donde héroes y villanos se lamentan por no haber podido frenar la catástrofe, colaborando junto al cuerpo de bomberos en el rescate de posibles sobrevivientes y cadáveres de entre toneladas de escombros.



Fig. 93. *AMAZING SPIDER-MAN* # 36 Vol. 2 (2001). Portada que rinde luto a los acontecimientos del 11 de septiembre.

Respecto a lo anterior, la propaganda moderna se encuentra históricamente ligada al desarrollo de la industria cultural, como lo acota Toby Clark en *El arte y la propaganda en el siglo XX* “los *comics* de superhéroes constituyen uno de los productos más característicos de la cultura popular estadounidense. Desde su aparición en los años treinta hasta la actualidad, y aún habiendo atravesado varias etapas de crisis, estos personajes formaban parte del imaginario colectivo americano, y por extensión, del colectivo imaginario occidental”.¹¹³

¹¹³ Toby Clark, *El arte y la propaganda en el siglo XX*, España, Akal Ediciones, 2001, pág. 13.



Fig. 94. *Comic: AMAZING SPIDER-MAN*

Guión: J. M. STRACZYNSKI

Dibujo: JOHN ROMITA JR.

Editor: *MARVEL COMICS*

Página 22 del ejemplar que muestra a los superhéroes de *Marvel Comics* al lado de policías, bomberos, soldados, doctores y paramédicos (considerados los verdaderos héroes), tras los atentados, teniendo como fondo la bandera americana.

Como también lo demuestran algunos ejemplos de iberoamérica, este medio es profundamente persuasivo cuando se le emplea en la política. El *comic* argentino *Che* (1968) del autor Héctor Germán Oesterherld y trazado por Alberto y Enrique Breccia es una obra inclinada hacia la izquierda de su época donde se da memoria al revolucionario Ernesto “Che” Guevara. Lo mismo sucede con creaciones como *El Patriota* de Venezuela, utilizado estratégicamente por Hugo Chávez durante su revolución bolivariana en el año 2000. En nuestro país, *Historias de la Ciudad*, fue una historieta publicada por el Gobierno de la Ciudad de México a favor de Andrés Manuel López Obrador como parte de su campaña proselitista en busca de la presidencia de la República.

El subgénero de superhéroes es uno de los más representativos por llevar a cabo esta práctica mediática e ideológica, siendo éste el enfoque de interés para el presente análisis, donde el grupo de héroes renegados conocidos como los *X-Men* se convierten en nuestro objeto de análisis; siendo importante su reconocimiento, además de indagar en los antecedentes que han llevado a los superhéroes a convertirse en pilares y estandartes de mitos y realidades, gracias al contexto de la época en la que son plasmados, tal y como ya lo hacían desde décadas atrás.

1.6.1 EL *COMIC* COMO FORMA SIMBÓLICA

Dentro de nuestro entorno o contexto actual nos encontramos con innumerables signos que marcan la cotidianidad creando en el ser humano hábitos, costumbres, estilos de vida, así como actitudes basadas en ideologías construidas por dichos símbolos. Éstos poseerán su propia gramática de signos configurada a partir de

sistemas de significación múltiple, definida por Roland Barthes como una “sinergia de semióticas connotativas”.¹¹⁴

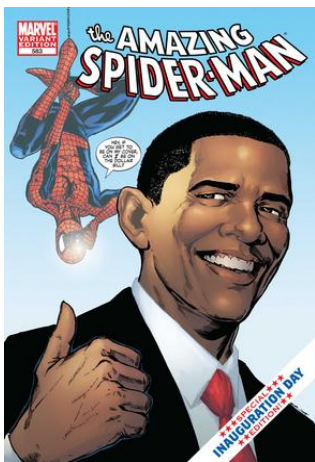


Fig. 95. *AMAZING SPIDER-MAN* (2009). “Obama es un fan declarado de los *comics* de *Spider-man* desde niño [...] sabemos que estas dos figuras históricas debían reunirse en nuestros *comics*”: Joe Quesada, editor de *Marvel*.

Las teorías sociales aluden a que las sociedades actuales están completamente articuladas con los medios de comunicación. Todo ello inicia a partir de formatos o especialidades como los medios electrónicos, la política, la publicidad, la propaganda, el cine, la prensa y por supuesto, la cultura y el arte.

Nuevamente, Miguel Ángel Rosas Rivera apunta que “el *comic* es un catalizador que refleja los mitos y valores vigentes de la sociedad en la que se inscribe, pero también es un vehículo que lleva implícita la ideología de un sistema”.¹¹⁵ Así, *Spider-man* en su número 583 (*Vid Fig. 95*), edición especial, se

encuentra con Barack Obama y acude en su ayuda para detener los planes del villano que busca frustrar el juramento del presidente número 44 de Estados Unidos, demostrando con ello su confianza y apego a Obama, por ende a su nuevo sistema de gobierno.

En la actualidad existe una vasta cantidad de fenómenos insertos en los contextos sociales, mismos en los que encontramos una carga simbólica, además de haber un proceso donde se producen, transmiten y reciben: logran un efecto estético y sensorial en muchas direcciones dentro de la vida social, generando productos colectivizados por una parte, y por otra formando la llamada “cultura de la imagen”.

“El cine, la radio, la televisión y el periodismo condensan un modo de comunicar, y en su interior pueden localizarse una serie de recursos, sistemas, códigos y estrategias que generan una forma discursiva, esto es, un modo particular de

¹¹⁴ Pablo Espinosa Vera, *op. cit.*, págs. 44-46.

¹¹⁵ Miguel Ángel Rosas Rivera, *op. cit.* [en línea].

expresión”¹¹⁶ a éstos se les unen otros formatos como las campañas publicitarias, discursos políticos o las exhibiciones de arte, entre otros, que en su conjunto conoceremos como *formas simbólicas*, misma concepción en la que entra en materia también el *comic* o historieta, como nuestro objeto de estudio.

John B. Thompson enfatiza en el concepto y utiliza el término *formas simbólicas* para referirse “a un amplio campo de fenómenos significativos, desde las acciones, los gestos y rituales, hasta los enunciados, los programas de televisión y las obras de arte,”¹¹⁷añadiendo que éstos son interpretados por la sociedad de manera rutinaria en el curso de sus vidas diarias, es decir, son unidades (concretadas en cualquier tipo de acción, objeto expresión, sin ser esencialmente un producto mediático) que en su conjunto conforman la cultura, la realidad objetivada y el todo de una sociedad.

Adaptando lo anterior al *comic* se puede indagar que al ser un fenómeno cultural con tintes artísticos, de carácter popular, que envía constantemente mensajes significativos a un grupo colectivo; logra intervenir en la forma de pensar de los actores, creando actitudes e ideas respecto a su entorno actual, aunque se debe aclarar que lo anterior no es un proceso automático y por el contrario, se trata de un proceso de negociación a partir del contexto. Aún cuando mi estudio no indagará en todo ello, es indispensable su abordaje, aclarando que sólo me enfocaré al análisis de los códigos visuales y discursivos que logran despertar tales aspectos en los sujetos.

Las características de estas *formas simbólicas* se destacan por mantener elementos participes de su construcción, aunque su influencia o manera de hacerlo depende del tipo o ejemplo de cada forma, tal y como lo clasifica John Thompson al destacar las siguientes categorías:

¹¹⁶ Jorge Lumbreras Castro, *op. cit.*, pág. 165

¹¹⁷ John B. Thompson, *op. cit.*, pág. 205.

Intencional: En tanto son expresiones creadas y dirigidas por alguien a un individuo o grupo receptor. Esto es que la constitución de los productos como formas simbólicas (o fenómenos significativos) “presupone que son producidos, contruidos o empleados por un sujeto capaz de actuar de manera intencional, o por lo menos que se perciban como si hubieran sido producidos por dicho sujeto”,¹¹⁸ tomando en consideración que su significado “no es necesariamente idéntico a lo que el sujeto productor se propuso o ‘quiso decir’ [...]”,¹¹⁹ aunque sí es la intención detrás del contenido y debido a que entran en aspectos como el proceso de negociación y el contexto de recepción.

Como lo ha mencionado Stanley Martin Lieber mejor conocido como “Stan Lee”, creador de una innumerable cantidad de personajes destacando *Spider-man*, *Iron Man*, y los *X-Men*, entre otros, al momento de crear a sus héroes, para él sólo eran *comics* que le ayudaban a mantener su trabajo, que esperaba le gustaran a los lectores y los compraran, “era una empresa difícil en aquel entonces, [...] la única cosa que a todos les preocupaba era que nuestros libros se vendiesen mes a mes”¹²⁰. De esta forma Lee fungió como el sujeto creador de un producto simbólico, aun cuando su intención no haya sido el hecho de buscar la identificación o espectacularidad en sus lectores, sólo buscaba el beneficio económico.



Fig. 96. Stan Lee (1922). Guionista y editor de *comics* estadounidense creador de todo un universo de personajes que llevaron a la pequeña *Timely* a convertirse en una corporación multimedia internacional, hoy conocida como *Marvel Comics*.

Convencional: Sobre este aspecto se refiere a que “la producción, la construcción o el empleo de las formas simbólicas, así como su interpretación por parte de los sujetos que la reciben, son procesos que implican típicamente la aplicación de

¹¹⁸ *Ibíd.* pág. 207

¹¹⁹ *Ídem.*

¹²⁰ David Doncel y Pablo Nieto, *Entrevista a... Stan Lee* [en línea], España, 16 de junio de 2009, Dirección URL: <http://ch.999.blogspot.com/2009/06/entrevista-stan-lee.html>. [consulta: 25 de noviembre de 2009].

reglas, códigos, o convenciones de diversos tipos”;¹²¹ estos elementos vinculan desde señales particulares (como pueden ser los bocadillos, cartuchos o continentes) hasta acciones e interacción del individuo en su expresión misma (por ejemplo, la línea ideológica plasmada en un *comic* respecto a algún tópico), tales como el uso de valores, arquetipos tópicos, etcétera.

Las reglas, códigos o convenciones se aplican como un esquema práctico dentro de las formas simbólicas con el fin de poderlas interpretar, en tanto puedan ser codificadas como decodificadas. Por lo que un *comic* puede ser construido a partir de una serie de reglas que el escritor, dibujante, entintador y editor puedan convenir entre sí, y a su vez, los lectores del género fungen como receptores e interpretes con conocimientos básicos para poder leer un *comic* (el vector de lectura en “Z” y lo referido por onomatopeyas, cartuchos de anclaje y relevo, los estereotipos y arquetipos con que se construyen héroes y villanos, etcétera).

Estructural: “Las formas simbólicas son construcciones que presentan una estructura articulada”¹²² en tanto cuentan con un patrón de elementos distinguidos (estructura interna) en enunciados, expresiones, o textos, configurados como un sistema simbólico. Como lo propone Ferdinand de Saussure,¹²³ lingüista suizo, al aislar la lengua como un sistema de signos da pie a su estudio básico y funcional, de igual forma que se analizó y se caracterizó al *comic* en apartados anteriores en donde se aislaron elementos de su estructura por separado (continentes, viñetas, bocadillos, onomatopeyas, códigos cinéticos, personajes, etc.) y se abordaron cuáles eran sus funciones dentro del cuerpo total de una historieta.

El aspecto estructural comprende que el *comic* como forma simbólica al ser creado en un tiempo y espacio específicos, se rige por un sistema simbólico y que sin ser esa la intención del emisor, está siguiendo una estructura acorde al momento y lugar en el que se encuentra, es decir, está sesgado en mayor o menor medida a una serie de convenciones estructurales gracias a las cuales puede existir.

¹²¹ John B. Thompson, *op. cit.*, pág. 208.

¹²² *Ibíd.*, pág. 210.

¹²³ *Vid.* Ferdinand de Saussure, *Curso de Lingüística General*, México, Nuevo Mar, 1982.

Referencial: Entendiendo que las formas simbólicas “son construcciones que típicamente representan algo, se refieren a algo, dicen algo acerca de algo”,¹²⁴ ya sea de manera muy amplia o cuya especificidad puede estar situada de diferentes maneras, en tanto refieren a objetos, individuos o situaciones que ocupan el lugar de otra cosa.

Como ejemplo podemos referir algún nombre como el de “Benito Juárez”, pudiendo ocupar el lugar de un conjunto de elementos, convenciones y hechos que lo vinculan con un individuo particular; así, un personaje como el *Capitán América* y la vestimenta que lo cubre llena otra serie de esquemas que lo atan a otro grupo de valores y estereotipos muy marcados de la cultura estadounidense, donde la estrella en su pecho, las alas en su cabeza, los colores blanco, rojo y azul, dentro de un contexto específico, pueden representar u ocupar el lugar de la libertad, la nación americana o el águila calva, emblema muy particular en la historia de ese país.

Contextual: También estarán insertas siempre en “contextos y procesos socio históricos específicos en los cuales, y por medio de los cuales, se producen y reciben”¹²⁵ presuponiendo como base una serie de instituciones que las elaboran y donde se decide cómo un mensaje se dice, qué elección de palabras usar o qué imágenes mostrar, en nuestro caso, qué plasmará el dibujante en cada viñeta. Importando en gran medida el contexto donde se difunden y crean y las productoras que las mediatizan y posicionan.

El *comic* como forma simbólica, está inmerso en un contexto espacial/temporal muy específico el cual involucra un contexto interno (relato del *comic*) y uno externo (condiciones de producción), por lo que lleva en su construcción huellas del lugar y momento en el que se crea y es emitido posteriormente. Esto mismo ocurre con el proceso de recepción, ya que éste no es un proceso pasivo de

¹²⁴ John B. Thompson, *op. cit.*, pág. 213.

¹²⁵ *Ibíd.*, pág. 216.

asimilación ni de descodificación, sino de interpretación en el que hay por ende una resignificación.

Al analizar el aspecto contextual de las formas simbólicas es importante destacar qué se ve más allá de su simple conformación, convirtiéndose los rasgos internos de su estructura en características no propias del discurso mismo. Estos aspectos podrán conocerse al estudiar los contextos sociales, instituciones y procesos en los que se reproduce el discurso.

Como ejemplo más cercano al noveno arte se pueden manifestar varias situaciones donde lo contado en las páginas de este arte secuencial reflejan lo acontecido en la realidad. Gracias al equipo de trabajo encabezado por Mark Millar, Ed Brubaker, J. M. Straczynski y Brian Michael Davis, artistas del arte dibujado y responsables de la saga *Civil War* (Vid Fig. 97), se creó el “Acta de Registro de Súperhumanos” ocasionando resistencias, críticas o posibles violaciones de derechos humanos e invasiones a la privacidad, de una manera muy alusiva y semejante a la imagen crítica expuesta hacía el Acta Patriótica de la Administración de George Bush en el mundo real.

Dentro de este marco de política-ficción, los superhéroes se dividen en dos flancos a favor y en contra del Acta en cuestión, originando una “Guerra Civil”, *Iron Man* lidera al grupo que salvaguarda el enfoque de la negociación, donde se aceptan algunas privaciones para impedir otras, y encontrarse dentro del sistema, defendiendo la doctrina de que el gobierno estaría por encima de los ciudadanos; por otro lado el *Capitán América* encabeza la lucha en contra del sistema y representa las posturas radicales que lo enfrentan pese a un encarcelamiento posterior, siguiendo la doctrina opuesta de que los ciudadanos estarían por encima del gobierno.

En este aspecto, la forma simbólica (vista como el *comic*) emerge dentro de dicho contexto para reproducir un mensaje mediático recreado en una época determinada a partir de una institución, donde por su actualidad hace ruido en la

sociedad en la que se reproduce. El Dr. Rubén Herrero de Castro¹²⁶ expone que ambas figuras de ficción mantienen posturas no sólo coherentes a su personalidad heroica sino a las principales posturas políticas que en lo real se confrontarían desde un punto de vista gubernamental, recreando a su vez una interesante analogía de la cual el *comic* se apoya para mantenerse vigente.



Fig. 97. *CIVIL WAR* (2007). Traducida como “Guerra Civil”, relata cómo después de una catástrofe provocada por un grupo de jóvenes héroes inexpertos, se promulga el “Decreto de Registro Superhumano” que obliga a los superhéroes a registrarse ante el gobierno. Éstos reaccionan dividiéndose en dos grupos liderados por el *Capitán América* y *Iron Man*, uno pasando a la clandestinidad y el otro a favor de dicha ley, el conflicto desemboca una guerra civil dejando al lector la incógnita ¿De qué lado estás?

Es a través de este cuarto aspecto, el contexto, que se determinará la ideología del *comic*. Como este ejemplo podrían destacarse muchos más, sin embargo, lo importante figura del concepto de que el *comic*, como forma simbólica, representa una herramienta, es decir, un móvil emisor de mensajes a nivel masivo, transportando consigo elementos cargados de una fuerte convicción ideológica por parte de sus creadores. Este arte dibujado es precursor de la forma de llevar la actualidad social a las viñetas, adelantándose en gran medida a otros medios como la televisión, la radio o el cine.

Por esta razón y a conveniencia de nuestro análisis, para indagar en el contenido del *comic* como medio transmisor de ideologías es necesario tener un mayor acercamiento a los planteamientos teóricos que nos permitan encontrar en su estructura tales aspectos. Utilizando como base metodológica a la semiología, las

¹²⁶ Proveniente de la Facultad de Ciencias Políticas de la Universidad Complutense de Madrid, él habla sobre la analogía expuesta entre los *comics* y la vida real; para más información *Vid* Rubén Herrero de Castro, “*Civil War*: La vida no es un *comic*, ¿o sí?” en *Civil War* # 0, Vol. 1, núm. 0, Madrid, Panini, abril de 2007, págs. 38-42.

aportaciones de Roland Barthes en torno a los conceptos de denotación y connotación, y de Michael Pêcheux con relación a las formaciones imaginarias ayudarán a identificar los códigos visuales que fundamentan pensamientos ideológicos a los lectores y qué tipo de esta ideología es la que se transporta a través de sus personajes e historias.

De acuerdo con Teun A. Van Dijk “dentro del contexto de las sociedades humanas complejas, y a falta de otra información, el procesado de información social se basa en su mayor parte en el discurso y la comunicación”,¹²⁷ no participando de la misma forma en todos los medios, por lo cual resultará interesante la aportación del presente trabajo aplicado a *comic*, producto masivo de origen estadounidense, en donde los discursos y la semiótica de las imágenes comprenderán un valor intrínseco del proceso ideológico.

Los planteamientos teóricos mencionados nos permitirán acercarnos al *comic* como un producto comunicacional, ante el cual se ven inmersos los públicos o segmentos a los que son dirigidos dichos mensajes, cargados de ideología y que fomentan formas de pensar, así como valores que enmarcados por la sociedad.

1.6.1.1 ROLAND BARTHES: DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN

Roland Barthes, filósofo, escritor, ensayista y semiólogo francés, desarrolló una sociología de los símbolos, los signos y las representaciones.

Según los planteamientos de Roland Barthes, todo sintagma de significación engloba un plano de la expresión (E) y un plano del contenido (C) coincidiendo con la relación (R) entre ambos planos concretando la fórmula E R C.

El elemento E R C está convertido en el elemento simple y primario de un sistema comprendido por dos partes, éste se convierte en el plano de la expresión o

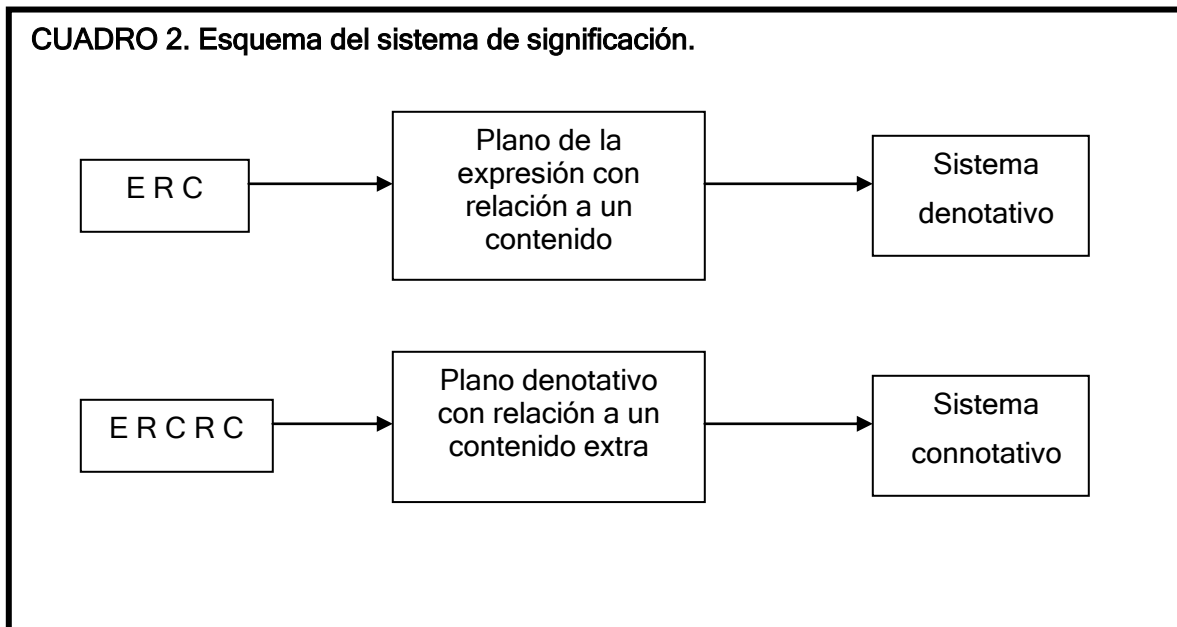
¹²⁷ Teun A. Van Dijk, *Racismo y análisis crítico de los medios*, México, Paidós, 1997, pág. 77.

significante de un segundo sistema, es decir aquello obvio que se encuentra en una primera instancia y por tanto nombrado el sistema de la denotación, como lo señala Barthes:

[...] habrá entonces que considerar dos sistemas de significación imbricados uno en otro, pero también desligados uno de otro. Sin embargo, el <<desligamiento>> de los dos sistemas puede hacerse de dos maneras enteramente diferentes, según el <<desligamiento>> de los dos sistemas puede hacerse de dos maneras enteramente diferentes, según el punto de intersección del primer sistema en el segundo, con lo cual resultan dos conjuntos opuestos. En el primer caso, el primer sistema (E R C) se convierte en el plano de expresión o significante del segundo sistema.¹²⁸

La segunda parte, (E R C) R C, está comprendida por una extensión del plano denotativo, donde el plano de la expresión se constituye por un sistema de significación, es decir, un contenido adicional al primero encontrado en un segundo término y que suele comprender los elementos complejos, mismos que conforman el sistema de la connotación.

A continuación un esquema que detalla lo anterior:



¹²⁸ Roland Barthes, *La aventura semiológica*, Buenos Aires, Paídos, 1990, pág. 77.

Ambos sistemas de significación se hallan complementados uno de otro, pero a su vez desligados entre sí. Donde “el porvenir pertenece sin duda a una lingüística de la connotación”¹²⁹ (mismos que no han sido estudiados aún de forma sistemática), pues nos hallamos en una sociedad que desarrolla sin interrupción, a partir de un primer sistema proporcionado por la lengua humana, segundos sistemas de sentido, viéndose el lenguaje muchas veces exhibido y otras tantas maquillado, enmascarado o racionalizado.

Ejemplo de esto son los refranes, que tras el dicho “cría cuervos y te sacarán los ojos”, hay una serie de significados que otorgan un sentido posteriormente lógico. Analizada la frase desde el plano de la denotación nos enfrenta a la relación sintáctica que comprenden siete palabras cuya composición basada en sintagmas y su posterior vinculación “obvia” nos figura a la crianza de las aves de color negro, que por su reputación como animales de rapiña, y estado salvaje, no dudarían en atacar a aquellos que les dieron de comer.

Vista la frase desde el plano de la connotación, hacemos frente a un contenido adicional al significado anterior, partiendo de la idea de que se trata de un refrán, por ende una analogía realizada en ciertas circunstancias, la frase se utiliza comúnmente cuando se mantiene o ayuda de alguna manera a personas (dígase hijos, amigos, compañeros) y éstas no terminan por responder de la manera adecuada a esa ayuda, comportándose como cuervos que sin más escrúpulos serían capaces de dañar a aquellos que les brindaron la mano.

Como este caso podemos dar muchos más donde el tono de un texto, conformado por largas unidades de lenguaje como las palabras, remitirá a un significado, pueda ser un discurso político, que engloba quizá la palabra democracia, por ejemplo, donde esta misma en su uso aislado nos llevará a la multiplicidad de significados. De esta manera “la connotación, por ser un sistema, abarca significantes, significados, y el proceso que une unos con otros (significación)”.¹³⁰

¹²⁹ *Ídem.*

¹³⁰ *Ídem.*

Los significantes connotadores están instaurados por signos (significantes y significados reunidos) del sistema denotado, donde varios signos denotativos pueden reunirse para plasmar un solo connotador, como en la parábola anterior con la palabra democracia.

Sin embargo, la propuesta teórica planteada por Roland Barthes no se limita al estudio lingüístico. Con el surgimiento de la comunicación visual y la cultura de la imagen, el manejo de esta teoría y su aplicación como metodología de estudio puede llevarse a este campo, analizando no sólo palabras o frases, sino la complejidad con la que podríamos toparnos al intentar interpretar el significado de las imágenes, y he aquí la pertinencia encontrada para este estudio.

Hoy en día la imagen encierra tras su composición una serie de ideas que nos llevan a segundos significados, simbolismos y mensajes ocultos transportadores de ideología.

Llevado al campo semiológico de las composiciones visuales, una imagen está constituida, en un primer vistazo, por aquellos elementos que se observan en primera instancia, lo que está desde un punto de vista objetivo y descriptivo de la imagen, correspondiente al plano de la expresión (E R C). En segundo lugar se encuentran los diversos significados adicionales al sentido de los que es portadora esa imagen, a qué contenidos me remiten cada uno de esos elementos sintagmáticos de la misma, cuál es el carácter global de la misma, ello satisface el plano de la expresión con relación al contenido, y que a su vez suma un contenido complementario.

Llevado lo anterior a nuestro objeto de estudio, el *comic*, por ende es conveniente colocar sobre la mesa un acercamiento más tangible sobre el análisis semiológico al que nos encontraremos, a continuación se exhibe la siguiente imagen, la cual será analizada desde el punto de vista denotativo y connotativo como ejemplo metodológico de este enfoque.



Fig. 98. Imagen que retrata al *Capitán América* durante la Segunda Guerra Mundial, etapa en la que incidió en la cultura americana al caracterizarse por adoptar una postura meramente propagandística a favor del nacionalismo estadounidense.

En el plano de la denotación, se puede apreciar una imagen de aproximadamente 8 x 6 centímetros, en ella encontramos al centro a un hombre vestido con un atuendo azul, rojo y blanco; los guantes y botas en rojo, los pantalones y pectorales tienen una vestimenta azul (en el área de los pectorales se pueden apreciar algunos bordes curvados), con una estrella blanca en el pecho. En la parte del abdomen tiene líneas verticales intercalando los colores rojo y blanco; porta un cinturón azul, lleva una máscara de ese mismo color que deja al descubierto sólo sus ojos y boca, en la frente tiene dibujada una letra "A" y a los costados emergen dos pequeñas alas blanqueadas.

Con la mano izquierda sujeta un círculo con circunferencias más pequeñas en rojo y blanco, en el centro de éste se encuentra una estrella blanca con un fondo azul. Con la mano derecha sujeta un mástil, el cual lleva una bandera con líneas blancas y rojas, la parte superior izquierda de la misma tiene dibujadas muchas estrellas pequeñas.

En la parte inferior de la imagen se aprecian las siluetas de varios hombres los cuales sujetan en sus manos rifles, éstos se hallan uniformados de color verde militar. Del suelo emerge hacia la parte superior humo algodónado. En la parte superior de la imagen se observa una serie de siluetas de aviones volando ante un cielo anaranjado.

En el plano de la connotación, entendido como aquel significado añadido a la imagen, se puede apreciar que los colores principales que lucen más dentro del dibujo son los colores azul, blanco y rojo, los cuales representan el pueblo estadounidense debido a que también forman parte del simbolismo patrio de esa nación, todo ello indica al hombre portador de esta vestimenta como el *Capitán América*, personaje de *comics*, surgido en los años 40 que simboliza al pueblo de Estados Unidos.

Profundizando más en el simbolismo encontrado en el *Capitán América* se puede indicar que además de los colores ya mencionados y que sirven como principal connotador del nacionalismo yanqui, encontramos que porta un escudo en su mano izquierda como emblema de protección y defensa, además de las estrellas del mismo y las que se encuentran ubicadas en el pecho del personaje, y que junto a las líneas verticales del abdomen nos remiten inmediatamente a la bandera de Estados Unidos, la cual mantiene estas características.

En el brazo derecho el *Capitán América* sujeta la bandera estadounidense. La “A” marcada en su frente corresponde a “America” y las pequeñas alas emergentes son reflejo del águila calva, ave con un alto grado de simbolismo y representación para ese país, por ello los bordes semejantes a una malla en el pecho hacen alusión al plumaje de esta misma ave.

Los hombres corriendo a sus pies son los soldados que combatieron durante la Segunda Guerra Mundial y el humo emergente connota el furor de la batalla, donde las armas de fuego así como el combate dejaban un ambiente de guerra, también encontrado en esta misma imagen. Los aviones de guerra en el cielo son el escuadrón estadounidense que compone el ejército de los Estados Unidos ante un cielo anaranjado, con tonos similares al fuego, lo cual recrea un ambiente violento encontrado en fotografías muy representativas de esa época, (e ilustraciones de carteles propagandísticos que hacían alusión a la misma).

La connotación global encontrada en la imagen es que el *Capitán América* encarna la libertad y fuerza de la nación de Estados Unidos, con un grado alto de patriotismo encontrado en los conflictos bélicos vividos durante la gran depresión. Este espíritu nacionalista converge en el hecho de verse a si mismos como los mejores debido al poder de su ejército y por supuesto a que contaban con el “Capi” como aliado.

Entonces se puede decir sobre los planteamientos expuestos por Barthes que: “en cuanto al significado de la connotación, tiene un carácter a la vez general, global y difuso: es, si se quiere, un fragmento de ideología”¹³¹ donde los significados de palabras como libertad, amor, fascismo, poder, naturaleza, sistema político, etc., están en estrecha comunicación con la cultura, el saber, la historia, y mediante ellos, según lo ostentado por Barthes, el mundo penetra el sistema. La ideología, menciona, “sería en suma, la forma de los significados de connotación, en tanto que la retórica sería la forma de los connotadores”.¹³²

1.6.1.2 MICHEL PÊCHEUX: LA FORMACIÓN IDEOLÓGICA

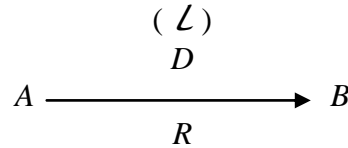
Michel Pêcheux, filósofo marxista francés, situó sus aportaciones en el estudio de la ideología y el análisis del discurso, centrándose en el lenguaje desde una perspectiva materialista. Siguió los planteamientos de Althusser y Jacques Lacan, y su intento por integrar el marxismo con el psicoanálisis.

Según Michel Pêcheux en el esquema “informativo”, abordado por autores como Roman Jakobson lingüista ruso que plantea este modelo,¹³³ se presentan en su estructura los protagonistas del discurso, así como los factores que interfieren y se hallan identificados en la siguiente fórmula:

¹³¹ *Ídem.*

¹³² *Ídem.*

¹³³ Detallando y explicando cada una de sus funciones en Roman Jakobson, *Ensayos de lingüística general*, 2ª edición, Barcelona, Seix Barral, 1975, págs. 213-214.



A: es el remitente

B: es el destinatario

R: es el referente

(*L*): es el código compartido entre *A* y *B*

→: es el contacto dado entre *A* y *B*

D: es la secuencia verbal emitida de *A* a *B*

CUADRO 3. Esquema del modelo.

Según Jakobson el remitente emitirá un mensaje al destinatario, y para que éste sea operante requiere de un contexto en el cual se emita, encontrado bajo el concepto de 'referente', este mensaje será verbal o susceptible a ser verbalizado siendo entendido entre codificador y decodificador debido a un código en común; finalmente este proceso se llevará a través de un canal, físico o de conexión psicológica, que permitirá el establecimiento y permanencia de la comunicación, o bien en este caso, de un discurso.

Y señala que a propósito de "*D*"

La teoría de la información, subyacente en este esquema, conduce a hablar de mensaje como transmisión de información: lo que hemos dicho anteriormente nos hace preferir aquí el término de *discurso* que implica que no se trata *necesariamente* de una transmisión de información entre *A* y *B*, sino, de un <<efecto de sentido>> entre los puntos *A* y *B*.¹³⁴

En este sentido Pêcheux manifiesta que los discursos siempre estarán vinculados a las condiciones de producción económicas, sociales, políticas e ideológicas dominantes. A este último aspecto refiere que toda superestructura establecida a

¹³⁴ Michel Pêcheux, *Hacia el análisis automático del discurso*, Madrid, Gredos, 1978, pág. 48.

partir de instituciones impone su ideología; así, las iglesias, escuelas y universidades, sociedades económicas e intelectuales y toda clase de organización actual (perfilados dentro del término todos los medios de comunicación actual) se rigen por sus prácticas e ideas alienadoras.

Entonces, *A* y *B* designan lugares determinados por la estructura de una formación social, no precisamente de organismos vivos individuales, y en esta lógica el lugar del director de una revista, del editor en jefe, del articulista, del obrero, o del *target* al cual se dirige la publicación, está identificado por propiedades diferenciales entre sí y por ende con una formación imaginaria-ideológica forjada a través de los preconstruidos culturales o huellas discursivas.

Los preconstruidos culturales podrán definirse como lo expone la Dra. Susana González Reyna como “el conjunto de creencias y valores compartidos por el grupo social, expresados mediante una lengua natural. Los signos utilizados, entonces, tienen un sentido social compartido que sólo valen en la situación de comunicación. Este sentido es de naturaleza cultural”.¹³⁵

Para un análisis del discurso por su parte es necesario tomar en cuenta las *huellas discursivas*, entendidas por Pêcheux como *indicadores*, y que son palabras u oraciones que hacen sentido y que permitan, en el caso de una investigación, indagar en los objetivos o hipótesis establecidas a partir de un discurso.

Lo que se busca en el texto es sin duda una serie de significaciones que el codificador detecta mediante los indicadores que están unidos. [...] Así el análisis se sitúa ahora en un nivel *supralingüístico*, puesto que se trata de acceder al sentido de un segmento del texto, penetrando en su estructura lingüística; codificar o caracterizar un segmento es colocarlo en una de las clases de equivalencia definidas sobre las significaciones por el cuadro de análisis, en función del juicio del codificador sobre la presencia o ausencia, o sobre la intensidad de presentación de tal predicado considerado. El juicio se

¹³⁵ Susana González Reyna, *La construcción de la realidad en el discurso periodístico*, Tesis de Doctorado, FCPyS, UNAM, México, 1995, pág. 47.

apoya, pues, en indicadores cuya pertinencia lingüística no está fijada (palabra, frase, <<tema>>...) lo que exige complementariamente cualidades psicológicas tales como agudeza, sensibilidad y flexibilidad por parte del codificador para captar lo que importa, y solamente esto.¹³⁶

De esta manera las huellas discursivas ayudarán a realizar el análisis del discurso para buscar las formaciones imaginarias dentro del mismo, finalidad que permitirá a los destinatarios comprender de mejor manera el mensaje de los remitentes, en este caso los realizadores del *comic* de los *X-Men*.

Es así como Michel Pêcheux destaca el papel que tiene el enunciador para prever lo que piensa el receptor desde su propia perspectiva como emisor de un mensaje, explicando, “[...] lo que funciona en el proceso discursivo, es una serie de formaciones imaginarias [o ideológicas] que designan el lugar que *A* y *B* atribuyen cada uno a sí mismo y al otro, la imagen que ellos se hacen de su propio lugar y del lugar de otro”.¹³⁷

Esto lo representa con el siguiente cuadro:

CUADRO 4. Formaciones imaginarias

Expresión que designa las formaciones imaginarias	Significación de la expresión	Pregunta implícita cuya <<respuesta>> subyace a la formación imaginaria correspondiente.
$A \left\{ \begin{array}{l} I_A(A) \\ I_A(B) \end{array} \right.$	Imagen del lugar de <i>A</i> para el sujeto colocado en <i>A</i> .	<< ¿Quién soy yo para hablarle así? >>
	Imagen del lugar de <i>B</i> para el sujeto colocado en <i>A</i> .	<< ¿Quién es él para que yo le hable así? >>
$B \left\{ \begin{array}{l} I_B(B) \\ I_B(A) \end{array} \right.$	Imagen del lugar de <i>B</i> para el sujeto colocado en <i>B</i> .	<< ¿Quién soy yo para que él me hable así? >>
	Imagen del lugar de <i>A</i> para el sujeto colocado en <i>B</i> .	<< ¿Quién es él para que me hable así? >>

¹³⁶ *Ibíd.* págs. 24-25.

¹³⁷ *Ibíd.* pág. 41.

El proceso que el autor nombra como formaciones imaginarias será propio de todo acto discursivo, Pêcheux aborda la importancia del enunciante en la producción y decodificación del sentido de los discursos, situando al hablante en “el interior de una relación de fuerzas que existe entre los elementos antagonistas de un campo dado”,¹³⁸ en donde todo lo que se emita dependerá del contexto en el que se diga.

Pêcheux agrega que es “conviene añadir que ahora el <<referente>> (R en el esquema siguiente, el <<contexto>>, la <<situación>> en la que aparece el discurso) pertenece igualmente a las condiciones de producción... se trata de un objeto imaginario (el punto de vista de un sujeto) y no de la realidad física”.¹³⁹ De forma que se expone a continuación:

CUADRO 5. Formaciones imaginarias.	Expresión que designa las formaciones imaginarias.	Significación de la expresión.	Pregunta implícita cuya <<respuesta>> subyace a la formación imaginaria correspondiente.
<i>A</i>	$I_A(R)$	<< Punto de vista >> de <i>A</i> sobre <i>R</i> .	<< ¿De qué le hablo así? >>
<i>B</i>	$I_B(R)$	<< Punto de vista >> de <i>B</i> sobre <i>R</i> .	<< ¿De qué me habla así? >>

Ante esto la presencia obligada de las formaciones imaginarias aunadas a todo proceso discursivo no es otra cosa que la ideología encontrada en los lugares de *A* y *B* respecto a ellos y al otro, añadiendo que *R* como referente o contexto pertenece de igual forma a las condiciones de producción, por lo que el punto de vista que tengan *A* (¿de qué tema le hablo así?) o *B* (¿de qué tema me habla así?) en relación a *R* (o en otros términos el tópico abordado) cobrará importancia de igual forma en la construcción de mensajes.

¹³⁸ *Ibíd.* pág. 48.

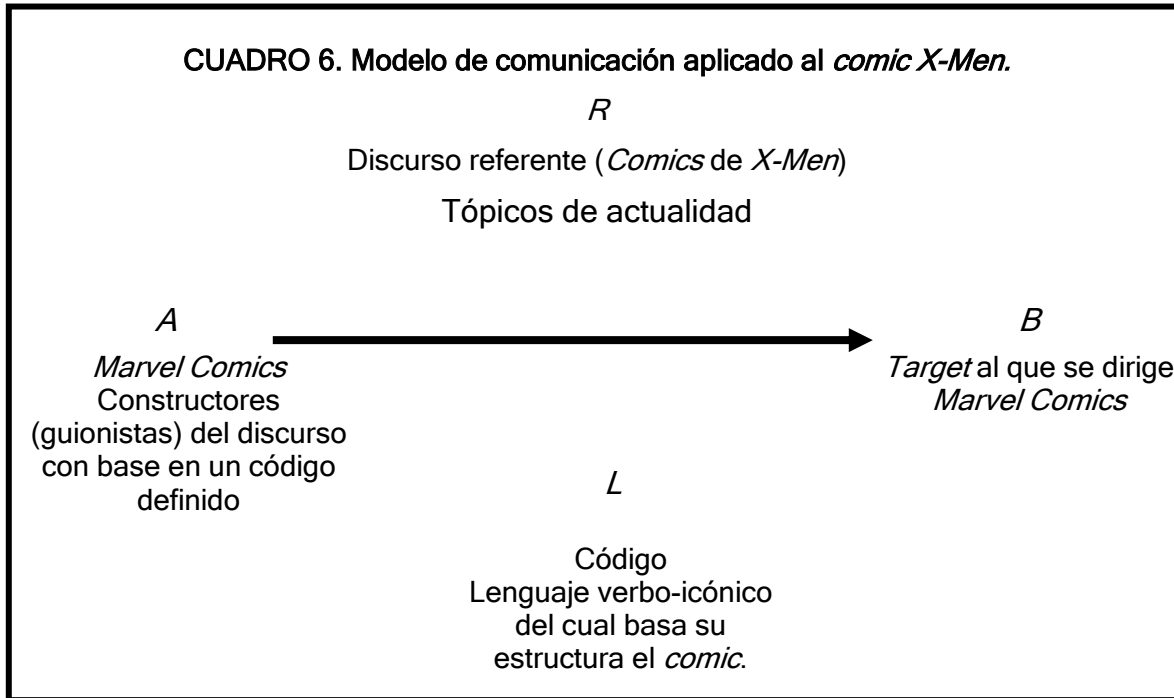
¹³⁹ *Ibíd.* pág. 50.

Con todo ello se debe entender que el proceso discursivo supone por parte del emisor una anticipación respecto a la formación imaginaria o ideología del receptor, lo que garantiza la estrategia de un discurso emitido por cualquier medio, sea organizacional, publicitario, político o de otra índole. Para Pêcheux “la ‘situación de discurso’, a la cual remiten las presuposiciones, comporta, como parte integrante, ciertos conocimientos que el sujeto hablante presenta a su oyente. Conciérne, pues, a la imagen recíproca que se forman los participantes en el diálogo”,¹⁴⁰ por lo que cabe comentar es de vital importancia la localización de los vínculos de fuerza externas a la situación del discurso y las relaciones de sentido encontradas en el interior del mismo.

Aterrizando los planteamientos de Michel Pêcheux a nuestro objeto de estudio, caso específico del título de los *X-Men*, el lugar de *A* es comprendido por la editorial encargada de la publicación de los *comics*, en este caso *Marvel Comics*, o bien, los encargados de la creación de la historieta como puede ser el guionista o dibujante, ya que en ellos recae el compromiso de plasmar en imágenes y diálogo el mensaje a proyectar (que basados en preconstruidos culturales y huellas discursivas propias o editoriales buscaran enviar una formación ideológica), que de igual manera estará sustentado en la percepción que tienen de *B*.

El lugar de *B* será ocupado por los lectores a los cuales va dirigido el *comic*, éstos mantendrán una formación imaginaria respecto a ellos mismos y hacia la empresa vendedora de *comics*. En el caso de *R* situado en el contexto del ejemplar de los *X-Men* se podrán abordar temas como la discriminación, el heroísmo, la coexistencia pacífica, etc., de los que *A* y *B* tendrán su propia formación imaginaria. Cabe señalar que el referente (*R*) se vera influenciado no sólo por el tema abordado en cada número de alguna edición, sino por el contexto externo que llegará a presentarse para la creación del mismo, pues debe recordarse, un *comic* fija su argumento y eje narrativo en acontecimientos sociales de actualidad en el mundo real, que pueda servir para metaforizar en sus páginas. Esto puede ilustrarse con el siguiente esquema:

¹⁴⁰ *Ibíd.* pág. 53.



Para efectos de este trabajo, es conveniente retomar de la aportación de Michel Pêcheux el papel sustentado sólo por *A* con respecto a *R*, pues resulta de interés para esta tesis la formación ideológica que mantiene este lugar respecto a sus contenidos y construcciones cimentadas en el *comic* de los *X-Men*, tanto en sus personajes como en los tópicos abordados en sus páginas, a partir de los planteamientos abordados por este autor y Roland Barthes.

Este análisis se limitará a indagar en la ideología, expuesta a través de los distintos medios que los llevaron a tener un aparente contenido ideológico expuesto a través de sus códigos verbo-icónicos, personajes y tópicos a los lectores. No así, la imagen que los destinatarios tienen con respecto a la historieta o al medio editorial que representa *Marvel Comics*. Esa discusión la llevaré a cabo en el tercer capítulo de este trabajo, antes de eso, es necesario describir y presentar en el siguiente capítulo el *comic* de los *X-Men*, siendo fundamental revisar el contexto que envuelve a estos superhéroes, partiendo de sus antecedentes, su formación, los personajes que integran la saga de los mutantes y cuáles son las etapas encontradas en dicha revista, así como el papel que han jugado fuera de las viñetas con relación a su entorno.

CAPÍTULO 2:

ANTECEDENTES:

EL SURGIMIENTO DE LOS SUPERHÉROES



**** Hemos aprendido a volar como los pájaros, nadar como los peces; pero no hemos aprendido el sencillo arte de vivir como hermanos. ****

Martin Luther King

2. ¿QUIÉNES SON LOS X-MEN?

2.1 ANTECEDENTES: EL SURGIMIENTO DE LOS SUPERHÉROES

Para hablar de los personajes que en esta tesis me referiré, es necesario comprender el proceso y transformación del cual se ha basado el *comic* de superhéroes para llegar a sus días actuales. Los *X-Men (Hombres X)* y demás héroes de historieta que en breve nombraré se han convertido, de acuerdo o no, en estandartes y mitos de generaciones seguidoras de sus hazañas desde la llamada “Edad de Oro” y más aún en la década de los 60 durante la “Edad de Plata”, y posteriores.

Aun con esto, resulta evidente el hecho de que la formación de la figura del superhéroe no comienza en estas etapas y se remonta años atrás de dichas eras, durante la década de los 30, por ejemplo, con el éxito marcado por el *pulp*¹⁴¹ comienza a generarse el gusto por los primeros *comic-books*. Pero, ¿cuáles han sido los antecedentes del modelo heroico?, para responder a esta pregunta será necesario hacer un breve recorrido a través del origen del héroe en la literatura.

Comenzaremos diciendo que, como lo describe Roman Gubern, la iconografía del superhéroe es una de las figuras más representativas dentro de su propia gama de estereotipos. “Generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina. En no pocos casos viste fantasiosos uniformes emblemáticos [...] su tipología ha estado muy relacionada, como era inevitable con los héroes del cine de aventuras”.¹⁴²

¹⁴¹Denominación popular de origen estadounidense que se daba a cierto tipo de revistas especializadas en el relato y la historieta, donde se trataban diversos temas de detectives, policías, *westerns*, e historias románticas. Debido a que se hacían en papel “pulpa” (muy austero y amarillento) el costo era muy bajo. Los *pulps* han resultado todo un género y estilo artístico que durante los años 60 sufrieron una transformación gracias al *pop-art*.

¹⁴² Luis Gasca y Román Gubern, *El discurso del comic*. Madrid, Ed. Catedra, Signo e imagen, 3era edición, 1994. pág. 62.

Sin embargo, el superhéroe no dista del héroe literario con quien guarda características similares al resaltar sus virtudes morales, intelectuales y físicas. La diferencia es que las hazañas del héroe literario son narradas en poemas, novelas o cuentos, realidad y fantasía que actúa como eje por el cual oscila el héroe clásico, pues su creación pertenece a tradiciones orales que fueron modificando sus relatos al pasar de los años. Sus características específicas varían con la cultura y el momento histórico, destacándose el héroe homérico,¹⁴³ quien posee más virtudes estéticas que morales; y el héroe medieval,¹⁴⁴ como arquetipo del

hombre valiente que se encarga de enmendar los males que se le han infringido a una persona, como a una doncella por ejemplo.

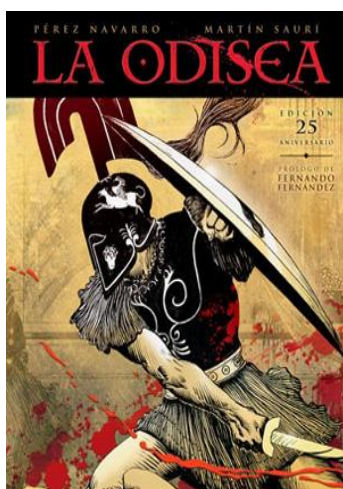


Fig. 99. *LA ODISEA* (siglo VIII a. C.)
Héroes como *Ulises*, *Hércules*, *Minos* y *Teseo* protagonizan el relato épico de *La Odisea* de Homero, relato griego que junto a *La Ilíada* está cargada de elementos fantásticos y mitológicos tras la Guerra de Troya.

Helena, *Aquiles* y *Héctor* en *La Ilíada* son ejemplos de lo conseguido en las obras épicas grecolatinas y por tanto de la literatura occidental; mientras que durante la Edad Media los textos artúricos presentaban las aventuras de los héroes arquetípicos de la época como el *Rey Arturo* y *Los Caballeros de la Mesa Redonda*; también del folclor inglés medieval *Robin Hood* (Vid Fig. 100), cuyo origen data del siglo XIII, guerrero valiente que lucha en contra de la injusticia dada a los pobres.

Con esta aproximación del héroe tradicional al héroe actual, se puede afirmar que el modelo heroico emerge de tiempos antiguos logrando cimentar las bases arquetípicas de las cuales se inspira el superhéroe moderno, que utilizando como

¹⁴³ Los héroes homéricos se destacan por sus virtudes estéticas, porque todo lo que hacen lo hacen bien y bellamente. Un ejemplo es Ulises, héroe que emplea su astucia de la mejor manera para engañar a sus enemigos, y cuyas hazañas son relatadas dentro de *La Odisea* de Homero. Vid Fernand Comte, *Las grandes figuras mitológicas*, Madrid, Ed. Del Prado, 1994.

¹⁴⁴ El héroe medieval destaca sus virtudes morales, que a través de la Iglesia Católica, se creaba un imaginario de lo que se debía admirar de una persona, exaltando cualidades como el sacrificio y la piedad e influyendo en la manera de verse a los héroes. Vid Joseph Cottler, *Los héroes de la civilización*, México, D. F., Iberomexicana, 1956.

soporte el *comic* y las novelas gráficas, encarna la actualización del mito. Pese a que el término de héroe en nuestra realidad es empleado para calificar a personas realizadoras de tareas fuera de lo común en cuyo trabajo hay algún riesgo de por medio, sean así los bomberos, policías, astronautas o soldados; el superhéroe, catalogado así dentro de la literatura popular, se ha convertido en un referente de la industria cultural al cual admiran personas de diferentes segmentos.

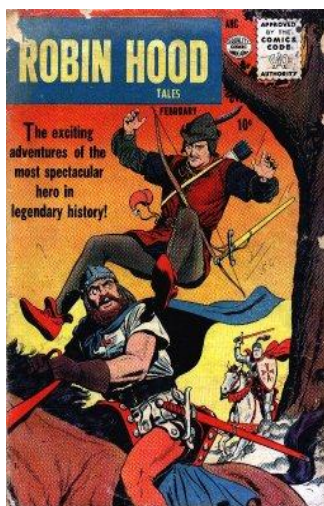


Fig. 100. *ROBIN HOOD* (1883). Autor del clásico de literatura infantil *Las aventuras de Robin Hood*, Howard Pyle, fue el pionero de las incontables adaptaciones de la leyenda. Incluso los estudios *Disney* a cargo de Wolfgang Reitherman produjeron la película animada, en donde todos sus personajes son animales y muestran a Robin como un zorro.

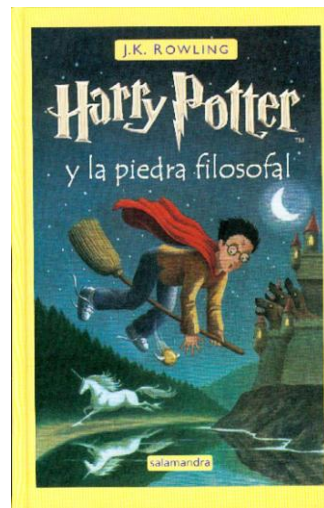


Fig. 101. *HARRY POTTER* (1997). La heptalogía de esta novela fantástica ha resultado ser una de las franquicias más exitosas en el mundo. La venta de la saga en su versión literaria como filmica ha posicionando al mago del Colegio Hogwarts como uno de los personajes ficticios más emblemáticos de la década.

Al ser una forma literaria legítima, de acuerdo con Morris, el superhéroe es “un héroe que cuenta con poderes súperhumanos o por lo menos habilidades humanas que son desarrolladas”.¹⁴⁵ Para estos autores, la historieta y el superhéroe, como personaje emblemático, son la forma narrativa más actual y son el equivalente de la mitología del pasado, esto se debe a que, revelan información sobre las normas y expectativas de las instituciones sociales, políticas y económicas. Un ejemplo de esta actualización del mito se ve en *Harry Potter* de la británica J. K. Rowling, relato cargado de fantasía, hechicería y mitología.

En este sentido, y de acuerdo con estas características, *Tarzán* es considerado como el primer *comic* serio, con tintes de acción y aventura, se trata del primer modelo de héroe de historieta, dotado con habilidades especiales y con ciertos

¹⁴⁵ Thomas Morris, *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice and the Socratic Way*, Illinois, Open Court, 2008, pág. 14.

rasgos ya antes citados. Fue en el año de 1929 que se decidió darle vida a este personaje a través de las ilustraciones de Harold Foster, haciéndole justicia al escritor original Edgar Rice Burroughs al convertirlo en el precursor de una generación de superhéroes.

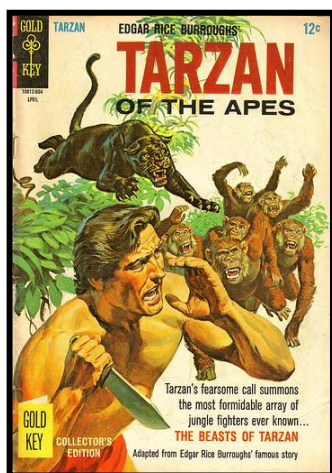


Fig. 102. *TARZAN* (1929). Considerado como el primer *comic* serio y en el que el dibujante no es autor del argumento, pionero del género de superhéroes.

Con historias que hablaban de seres humanos reales venían los tópicos con los mismos giros, confrontaciones con las mafias, problemáticas sociales donde los maleantes acosaban a la víctima fueron sólo algunos aspectos encontrados en personajes como *Dick Tracy*, sin embargo, “todo cambió con la llegada de la Segunda Guerra Mundial. Los *comics* se pusieron serios y los protagonistas, desde policías y prohombres a superhéroes, todos se alistaban para combatir al enemigo”.¹⁴⁶

Dentro de las publicaciones lanzadas en la década destacaron personajes como *Flash Gordon* de Alexander Gillespie Raymond en 1934, *Mandrake el Mago* y *El Fantasma*, ambos en 1936 y creados por Lee Falk, y *El Príncipe Valiente*, un clásico del género durante 1937, de la mente del ya mencionado Harold Foster. Fue en esta segunda mitad del periodo que se dio paso al *comic-book*, que ya contenía tramas y continuidades definidas para cada título y personaje.

2.1.1 LA “EDAD DE ORO”: LA LLEGADA DEL HOMBRE DE ACERO

Esta etapa fue la mejor para el *comic-book*, abundando las casas editoriales y las altas cifras en ventas. El dominio en la industria de las historietas estaba en poder de la ahora *DC Comics*, sus héroes eran consumidos por una buena parte de los

¹⁴⁶ Sandra Llanas y Jorge Mata, *op. cit.*, pág. 10.

ciudadanos de Estados Unidos, considerándolos verdaderas leyendas. La “Edad de Oro”, comprendida de 1938 a 1956, es representada por el nacimiento del mítico *Superman* de Jerry Siegel y Joe Shuster, primer gran superhéroe de su época, misma era en la que se encontró una acentuada temática norteamericana con tintes patrióticos, enfocada en el conflicto bélico vivido con la Segunda Guerra Mundial.

Es en Marzo de 1938 que la época dorada nació con el lanzamiento de *Action Comics* # 1 de la *National Periodical Publications* (años más tarde *DC Comics*), presentando las historias del enigmático hombre de acero, quien representaría una mina de oro para sus creadores. De esta manera quedó marcada la llegada formal de los superhéroes al arte secuencial, personajes legendarios que con sus poderes defendían a la población civil del mal.



Fig. 103. *ACTION COMICS*. En este título se presentó por primera vez las aventuras de uno de los emblemas más importantes de la cultura pop.

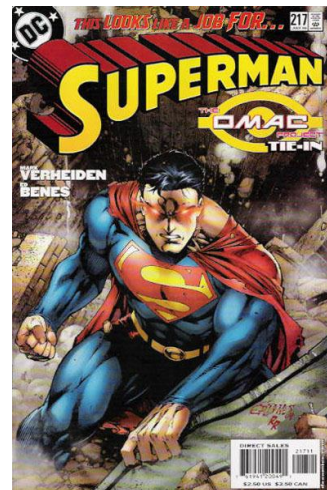


Fig. 104. *SUPERMAN*. El héroe fue basado en el personaje *Doc Savage* del *pulp* homónimo, cuya identidad era Clark Savage y fue conocido como *The Man of Bronze*.

Tal y como lo fue *Tarzán* en su momento, *Superman*, “el último hijo de Kriptón”, inspiró a una era de nuevos personajes poseedores de valentía con trajes ajustados, capas y máscaras cuyas habilidades especiales, pero sobre todo, poderes equivalentes a los de dioses míticos dejaban atrás las historias donde los policías y vaqueros dominaban el campo heroico de las décadas anteriores:

A diferencia de los héroes de las tiras cómicas, *Superman* vivía en el mismo mundo que sus lectores. No era la época medieval ni otro planeta, era una ciudad, una metrópoli de linchamientos, de mujeres golpeadas, de políticos

corruptos, donde las compañías explotaban a los obreros y fomentaban guerras en Sudamérica, era el mundo real [...] un mundo que buscaba un héroe.¹⁴⁷

Con la participación de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, la necesidad de crear figuras heroicas, cuyo emblema patriótico se veía fomentado por los medios de comunicación masivos (en especial la radio y la prensa), no significó ninguna sorpresa, los superhéroes adquirirían un papel importante dentro del imaginario colectivo, funcionando como arquetipos portadores de ideología.

Los éxitos comerciales venideros con el subgénero llevaron primero a *Superman* a protagonizar su propio título homónimo (que para 1940 alcanzaba 1, 400,000 ejemplares), apareciendo en los principales diarios del país, y finalmente, cruzó fronteras más allá de Estados Unidos, logrando gran impacto en casi todo el mundo. Chris Claremont, guionista estadounidense, menciona que a la gente “le comenzó a fascinar la idea de que hubiera alguien más grande, más fuerte, que hiciera cosas maravillosas. Clark Kent (*Superman*) salía de la multitud y era la gran expresión de la Democracia. El superhéroe fue una respuesta fantástica a la realidad”.¹⁴⁸

De acuerdo con el comunicólogo y académico de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, Felipe López Veneroni, “el poderoso protagonista del *comic Superman* es un modelo actualizado de otras figuras extraordinarias, como Hércules, Prometeo e incluso Cristo.”¹⁴⁹ Por tanto una resignificación del mito del héroe y que crea una necesidad en las personas, como lo apunta al explicar que “necesitamos a alguien que no sea como nosotros, alguien que venga de otra

¹⁴⁷ Sin autor, *Superhéroes desenmascarados*, History Channel, EU, 28 de marzo, 2009.

¹⁴⁸ Jacinto Antón, “Chris Claremont: ‘Los superhéroes quizá son la mitología de EE UU’”, [en línea], Barcelona, *El País.com*, 7 de junio de 1985, Dirección URL: http://www.elpais.com/articulo/cultura/Chris/Claremont/superheroes/mitologia/EE/UU/elpepicul/19850607elpepicul_8/Tes/, [consulta: 01 de noviembre de 2009].

¹⁴⁹ S/a. “Superman, ‘con elementos de Hércules y Zeus’”, [en línea], México, *El Universal online*, Lunes 10 de junio de 2013, Sección espectáculos, Dirección URL: <http://www.eluniversal.com.mx/notas/928794.html>, [consulta: 10 de junio de 2013].

latitud, para poderlo considerar portador de un mensaje sagrado, pero que tenga atributos que nos permitan identificarnos con él”.¹⁵⁰

Después del hijo de Krypton, *DC Comics* lanzó otro de sus futuros éxitos, del ingenio de Bob Kane y Hill Finger: *Batman*. Pese a no contar con superpoderes e inspirado en otros personajes como el *Zorro*, el detective *Sherlock Holmes* y el inmortal *Drácula*, el “hombre murciélago” alcanzaría la fama gracias a su personalidad oscura y distinta del héroe tradicional; mientras *Superman* peleaba por valores sociales liberales, *Batman* sólo combatía el crimen. Su primera aparición ocurrió en *Detective Comics # 27*, publicado en mayo de 1939.

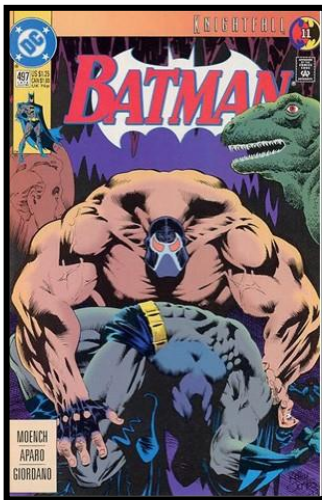


Fig. 105. *BATMAN*. Número que corresponde a la historia “La caída del Murciélago”, historia donde *Bane*, uno de los villanos de *comic* más peligrosos, lisa a *Batman* dejándolo paralítico.

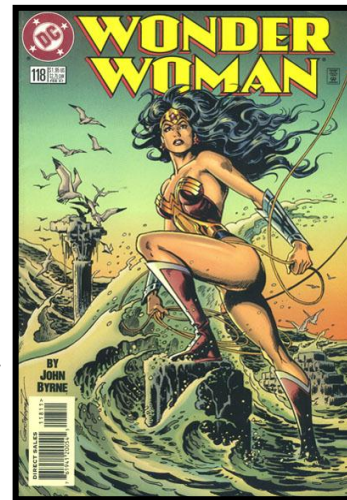


Fig. 106. *WONDER WOMAN*. La princesa Diana fue creada en 1940 por el psicólogo William Moulton Marston, convirtiéndose en un ícono para el universo de *DC Comics*.

Entre la vasta gama de personajes y títulos figurados en la época lanzados por *DC Comics* encontramos a *Flash* y *Hawkman* en *Flash Comics*, (1940); *Wonder Woman* y *Green Lantern* en *All American Comics*, (1940); *The Justice Society of America* en *All Star Comics*, (1940); *Aquaman* en *More Fun Comics*, (1941); y *Blackhawk* en *Military Comics*, (1941); por citar tan sólo algunos. Aún con el auge producido por esta editorial no faltó quien le diera batalla en la industria, *Timely Comics Group* (hoy día la famosa *Marvel Comics*) entraría de lleno con sus propios paladines de la justicia, no menos heroicos que los propuestos por *DC Comics*, así surgieron estrellas como *Human Torch*, *Sub-Mariner* y *Capitán América*.

¹⁵⁰ *Ídem*.

Timely Comics inició sus revistas casi al mismo tiempo que *DC*, con personajes como *Angel*, *Phantom Eagle* y *Rawhide Kid*, sin embargo, éstos nunca tuvieron éxito entre los lectores. Fue hasta 1939, que salió el número *Marvel Comics # 1* (mismo que le daría años más tarde nombre a la empresa), periodo que logró figurar como una competencia seria en el mundo del arte gráfico.

Con *Human Torch* debutando con gran éxito en este primer número *Timely* se vería como un competidor de cuidado, en dicha revista también apareció el *Príncipe Namor*, alias el *Sub-mariner*, quien a la fecha conserva el mismo nombre como un *X-Men*. Ya para 1941 se da origen al personaje que catapultaría la editorial hacia la cima: el *Capitán América*.

Los personajes anteriores le darían a la empresa cierta estabilidad por lo que el grupo de creativos abundó en la creación de más, tales como la primera *Black Widow*, *Aarkus*, *The Mighty Destroyer*, *Thunderer*, *Blazing Skull* y *Black Marvel*, héroes que no corrieron con el éxito de sus antecesores, pero que inspirarían a la camada de nuevos personajes creados una década después en la “Era de Plata”.

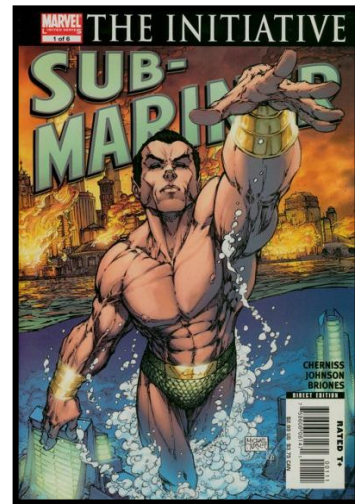


Fig. 107. *SUB-MARINER*. A pesar de la antigüedad del personaje, el príncipe *Namor* regresó a la época actual como villano de los *Fantastic Four* y hoy integrante de los *X-Men*.

La gran depresión tuvo mucho que ver con la riqueza de las historietas de esos años, Stanley Martin Lieber (o conocido sólo bajo el seudónimo Stan Lee, ‘*The Man*’) trabajador reconocido por su talento y quien fuera apodado más tarde como el padre de las historietas modernas, revolucionó el giro de los *comics* hacia públicos más adultos. Los superhéroes debían ir a la guerra, y más aún llevar la bandera americana como estandarte del triunfo, “peleábamos contra Hitler antes de que nuestro país peleará contra Hitler”,¹⁵¹ comentó Stan Lee en entrevista para *History Channel*.

¹⁵¹ Stan Lee, en entrevista para History Channel, *Superhéroes desenmascarados*, History Channel, EU, 28 de marzo, 2009.

A pesar de lo que pudiera parecer, estos héroes estaban lejos de ser un breve divertimento o una herramienta propagandística de uso, pues el poder simbólico, su magnetismo y fascinación tenían un origen más profundo creado a partir de sus fundadores; tal y como lo apunta Darwin Cook con el título de su obra *The New Frontier*, donde homenajea las primeras aventuras de *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman*, estos nuevos superhéroes encarnaban una nueva versión del “espíritu de la frontera”.



Fig. 108. *CAPTAIN AMERICA* # 1. El héroe debutó dentro de las páginas de su propio *comic*, golpeando al *führer*.

Michel Anglietta, economista marxista, define este concepto como:

“Un principio ideológico que refleja la capacidad de la nación norteamericana para polarizar las actividades individuales en un sentido de progreso, de tal manera que el desarrollo del capitalismo y la construcción de la nación se identificaron en la conciencia de las masas populares”.¹⁵² Ligando la idea del desarrollo a lo que se conocería más tarde como Estado de Bienestar, reflejo del *American Way of Life*,¹⁵³ un nada disimulado espíritu patriótico en

contrapunto frente a los nazis y la amenaza roja, caso encontrado en *comics* como *Capitán América*, cuya primera portada habla por sí sola (*Vid Fig. 108*).

Sin embargo ya para 1945, tiempo marcado por las últimas huellas de la guerra, la lista de superhéroes se incrementó, los temas referidos a las posibles amenazas en contra de la humanidad comenzaron a desgastarse. Títulos cancelados y héroes desaparecidos dieron paso al resto de los subgéneros de esta literatura dibujada, el contenido de las historietas mostró guiones de humor, aventuras,

¹⁵² Michel Anglietta, *Regulación y crisis del capitalismo*, Madrid, Siglo XXI, 1975, pág. 52.

¹⁵³ El “Estilo de vida americano” (referido al estadounidense) es una expresión aplicada de manera genérica, como la forma en la que se entiende la vida cotidiana, el sistema democrático, la vivienda y el urbanismo, la sociedad de consumo y la economía de mercado que tienden a universalizarse con la globalización.

infantiles (*funny animals*),¹⁵⁴ del oeste (*western*),¹⁵⁵ policíacos, terror, y otros más que se creían olvidados en el medio.

Con la guerra terminada y la agonizante transición económica de Estados Unidos, ya no había enemigo común que enfrentar, el espíritu patriótico debía encontrar otra cara dentro de la era oscura del *comic*, históricamente concebida a partir de 1947. La posguerra traería consigo el auge para las historietas de horror durante los 50 a cargo de la editora *Entertaining Comics (EC)*.

Con el hueco dejado por los superhéroes, entre 1948 y 1950 las nuevas temáticas en su mayoría recicladas de otros medios como el cine y la radio, cobraron gran fuerza al grado que numerosos editores optaron por cambiar el giro de sus historietas por los géneros más solicitados.

Timely Comics, a cargo de Martín Goodman, apostando por el horror cambió de título sus ejemplares de superhéroes, así *Sub-Mariner* paso a ser *Amazing Mysteries* en su número 32 y *Captain America* se volvió *Captain America's Weird Tales* en el 74, desapareciendo completamente a los héroes titulares meses más tarde: “El superhéroe pereció definitivamente cuando los grandes nombres en pijama fueron expulsados de sus propias colecciones por duendes, brujas y otras fuerzas terroríficas”.¹⁵⁶

Ya entrada la década de los 50, iniciaría la cruzada moral liderada por el psiquiatra Fredic Wertham, autor de la *Seducción del Inocente* (1954) donde manifestaba que “Hitler era un principiante comparado con la industria del *comic*” poniendo en tela de juicio la moralidad de las historietas y su funcionalidad.

¹⁵⁴ Historias fantásticas dirigidas al público infantil cuyos personajes principales eran representados por animales caricaturescos al estilo de las elocuentes fábulas.

¹⁵⁵ Género enfocado a las historias del Oeste, los personajes son vaqueros, bandidos y damiselas en peligro; este tipo de historieta mantiene un discurso dramático similar al de la novela ilustrada con un formato más pequeño, conocido así también como el “libro vaquero”.

¹⁵⁶ Jorge D. Fernández, *et. al., op. cit.*, pág. 61.

Debido a ello, los *comics* de horror se verían afectados con la instauración de un código de autorregulación en contenidos de la industria, aunque ya se hablaba de censura en periodos anteriores por la *National Organization for Decent Literature* (NODL, fundada en 1938) para la regulación de otras publicaciones, fue con el cuestionamiento a los *comics-book* que amplió su examen a este medio.

Con la censura de muchos de los *comics* surgió la *Comics Magazine Association of America* que reemplazó otras organizaciones de regulación del medio, se creó la *Comic Code Authority* encargada de supervisar el contenido de las historietas y agregar el sello de aprobación en la portada de los ejemplares con la leyenda “*Approved by the Comic Code Authority*”.



Fig. 109. Todas las revistas debían tener un código de autocensura que emitía la aprobación, indicando que las historias de los *comics* no tuvieran contenido sensual, violento o fueran perturbadoras para algún lector. Un ejemplo de esto puede observarse en el título *Uncanny X-Men*, donde se ubica dicha leyenda junto al sello editorial ubicado en la parte superior izquierda de la portada.

Entre las reglas que establecía este código dictaba algunas de estricto cumplimiento, acerca de las autoridades decía “los policías, jueces, funcionarios del gobierno e instituciones respetables no podrán ser presentadas en forma tal, que fomenten el irrespeto a la autoridad establecida”;¹⁵⁷ en cuanto a los padres dictaba “el respeto a los padres, los códigos morales y el comportamiento honorable debían ser fomentados”;¹⁵⁸ sobre las actividades demoníacas afirmaba

¹⁵⁷ *Superhéroes desenmascarados*, History Channel, EU, 28 de marzo, 2009.

¹⁵⁸ *Ídem*.

“las escenas relacionadas con muertos vivos, vampiros y hombres lobo están prohibidas”,¹⁵⁹ esto último ocasionó que muchos editores cerraran sus imprentas.

Al ser tachados de mala influencia para los niños y jóvenes por su excesivo contenido violento, la autorregulación fue severa al grado de desvanecer los *comics* de horror y crear bajas ventas en otras editoras como *Timely Comics*, empresa que en 1953 sostenía 15,000,000 ventas globales al mes y que sólo alcanzaba 4,600,000 para finales de la década.¹⁶⁰

2.1.2 LA “EDAD DE PLATA”: LOS ORÍGENES MARVEL

Con este trasfondo, en los años 60 comenzó a gestarse la denominada “Era de Plata” de los *comics*, significativa por el advenimiento de los personajes de la editorial *Marvel Comics*, creando una fórmula distinta en el desarrollo de historias y formas de visualizar superhéroes, dejando de ser entes omnipotentes con personalidades superficiales para dar paso a la parte humana y sensible que los lectores jóvenes y adultos requerían.

La “Era de Plata” bautizada también como la “Era de las Maravillas” comprende desde el año de 1956 a 1972. El medio comiquero se encontraba rezagado en comparación a otros productos de comunicación, la limitación creativa y el temor por la censura ocasionaban que los artistas optaran por otras formas de expresión más redituables.

El *comic* no proponía nada nuevo en cuanto a su aspecto gráfico e icónico, siendo sólo el reflejo de los medios audiovisuales, la llamada “trinidad” compuesta por *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman* había sido la única en resistir su extinción hasta la recuperación del género durante esta era.

¹⁵⁹ *Ídem.*

¹⁶⁰ Miller, J. J., *et. al.* “Action Comics” en *The Standard Catalog of Comic Books*, Nueva York, Krause Publications, 3era ed., Septiembre, 2005, pág. 54.

Con el renacimiento de los superhéroes, *DC* ensambla nuevamente el concepto de la *Justice League of America (JLA)* trayendo de nueva cuenta personajes como *Flash*, *Green Lantern*, *Hawkman* y *Atom* en versiones actualizadas. El enfoque dado a las historietas fue más dinámico, interesante y cuya lógica sociológica encerró connotaciones fuertes en torno a los cambios experimentados por la sociedad norteamericana, impulsando las posibilidades de este arte dibujado.

Timely Comics, al borde de la quiebra, cambió de nombre y a cargo de Stan Lee surgió bajo la marca hoy ya reconocida de *Marvel Comics*, el plus que tuvo ésta frente a su competencia, es que empezó a comprometerse con la continuidad de sus historias mucho antes de que *DC* se diera cuenta de su importancia, marcando fielmente la historia y a sus personajes. Revolucionó los caracteres encontrados del superhéroe como manifestaciones de su época actual, con rasgos muy definidos y moldeados de acuerdo a las circunstancias de su entorno, encontrando en los “marvelitas” perfiles únicos.

El guionista Grant Morrison explica la situación de *DC* y sus héroes limpios en contraposición a las nuevas creaciones de *Marvel*, en una entrevista realizada por Mark Salisbury en 1999, encontrada en el libro *Writers on Comics Scriptwriting*:

De repente cuando el programa espacial se puso en marcha, se renovaron superhéroes como figuras similares a los astronautas o a Kennedy. Tenías a *Flash*, un policía científico [...], *Atom*, un científico que podía encogerse; todo el mundo era científico o pionero. Los héroes funcionaban porque personificaban el espíritu de unos Estados Unidos utópicos y progresistas. [...] Para entonces el apogeo se estaba convirtiendo en objeto de parodia, y por ejemplo *Batman* empezaba a parecer ridículo.¹⁶¹

¹⁶¹ Elisa G. McCausland, *Más allá de la viñeta. Política, superhéroes, y American way of life* [en línea], Revista especializada en *comic*, España, 27 de abril de 2009. Dirección URL: http://www.comicdigital.com/999_1-Mas_Alla_de_la_Vineta.html. [consulta: 15 de octubre de 2009].

En este contexto se debe dar especial énfasis al surgimiento de los nuevos héroes creados por la editorial *Marvel*, la cual daría paso a los “Orígenes” que denominaron una época encabezada por los tres grandes artífices Stan Lee “*The Man*”, Jack Kirby, “*The King*” y Steve Ditko. Creadores de algunos de los superhéroes más representativos en la historia del noveno arte y que, para estudiosos de la historieta como Antonio Ballesteros, con “sus formas de expresarse, actuar y amar han condicionado de alguna manera las costumbres de los lectores de los *comics* en los que aparecían”.¹⁶²

Como lo narra el reconocido escritor Carlos Monsiváis vino el despunte de una editorial que decidió revivir *comics* de los cuarentas y crear una nueva fórmula en el arte de contar historias de superhéroes:

[...] Difundieron toda una protomitología [...] El éxito de *Marvel Comics* se debió al derroche y a la fortuna: coincidió con el principio de la era *hippie* y resultó que su sentido de la aventura era un *trip*, el desplazamiento alucinante a tono con lo alucinógeno: construcciones gigantescas, batallas por todo el infinito, acción en términos de eternidad, historias que iban más allá de la parodia [...]¹⁶³

La “Era de Plata” o de las “Maravillas”, se encontró impulsada por el advenimiento de las leyendas que en breve describiremos, pero sobre todo se vio marcada por un suceso en particular: la creación de los *Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos)*, representados como el primer grupo de superhéroes, aún reconocido en la época actual, pionero de todos los héroes *Marvel* de los que en seguida daremos espacio.

Para ello, comenzaremos diciendo que dicho título y el resto, presentaron un carácter humanista en sus personajes, logrando desechar mitos existentes sobre el superhéroe. Los *X-Men* formaron parte de esta nueva generación, por lo tanto

¹⁶² Antonio Ballesteros, *et al.*, *op. cit.*, pág. 68.

¹⁶³ Carlos Monsiváis, *et al.*, *op. cit.*, pág. 26.

resulta importante conocer cuál era la visión que se tenía de esta nueva camada de héroes y cómo influyeron en su medio “comiquero” e ideológico.

La Era de Plata

FANTASTIC FOUR: “Juntos juraron usar sus nuevas habilidades para beneficio de la humanidad... ¡Así surgieron los Fantastic Four!”



Fig. 110. *FANTASTIC FOUR*. Producto de la exposición a los rayos cósmicos, este cuarteto se convirtió en el primer grupo de héroes reconocido públicamente en el Universo *Marvel*.

Título editado por *Marvel Comics* que salió a la luz pública en el año de 1961, de la mano de Stan Lee y Jack Kirby, el grupo se conformó por Reed Richards o *Mr. Fantastic*; Susan Storm o *Invisible Woman*; Johnny Storm alias *Human Torch*, y Ben Grimm o *The Thing*,

Este grupo se formó como consecuencia de los rayos cósmicos a los que fueron expuestos durante un viaje espacial que pretendía probar un vehículo que competiría contra los comunistas soviéticos por la carrera al espacio; tema de interés muy abordado durante 1961, siendo inspiración para el lanzamiento del *Fantastic Four* # 1.

Los *FF* sufrirían cambios que los dotarían de sorprendentes poderes. El cuerpo de Reed adquirió elasticidad a grandes dimensiones; Sue, la capacidad de hacerse invisible y crear campos de fuerza; Johnny, podía controlar el fuego y volar, y Ben Grimm, con una piel rocosa y fuerza sobrehumana, sería descrito como un personaje atormentado. Acerca del título Ballesteros enfatiza:

La evolución del grupo a lo largo del tiempo, desde su primera batalla con el *Hombre Topo* en un islote lleno de monstruos (reflejo de los que impregnan los versos de la mitología grecolatina), y que bien podría ser un microcosmos geográfico que remite a obras literarias como *La Odisea*, *La tempestad*, o *La isla del Dr. Moreau*, es una fascinante epopeya que se define por los nobles aliados y los malévolos antagonistas [...] ¹⁶⁴

Sus enemigos van desde *Doctor Doom* (cuyo rostro desfigurado se encuentra oculto por una máscara de acero, acorde a la psicología del *Fantasma de la Ópera*), el *Sub-Mariner* (monarca de la Atlántida, ya dado a conocer en los 40 por *Timely Comics*, y en el presente miembro de los *X-*

¹⁶⁴ Carlos Monsivais, *et al.*, *op. cit.*, pág. 26.

Men), pasando por *Los Skrulls* (raza extraterrestre empeñada en dominar la tierra), los *Inhumans* (creación épica dentro del *comic* americano), los *Cuatro Terribles* (contraparte del cuarteto), hasta *Galactus*, el devorador de mundos (entidad cósmica que arrasa planetas como fuente de nutrición), entre muchos más que por cuestión de espacio es imposible mencionar.

Así, estos heroicos personajes se veían a sí mismos como individuos comunes que debían utilizar sus poderes en pro de la humanidad. Sin embargo, entre los atractivos que caracterizaron la “Era de Plata” destacó que no sólo se distinguían por combatir villanos, sino se abordaban diferentes aspectos de su vida más allá de la batalla, tratándose la vida romántica de Reed y Sue que culminaría con la primera boda de los *comics*, los arranques de inmadurez, rebeldía y decepción de Johnny en su adolescencia, y las depresiones de Ben por su monstruosa apariencia.



Fig. 111. *FANTASTIC FOUR*. Este cuarteto de superhéroes luchó hombro con hombro en sus inicios al lado del recién formado grupo de los insólitos *X-Men*.



Fig. 112. Los *Fantastic Four* fueron llevados al cine con dos películas bajo la dirección de Tim Story en 2005 y su secuela en 2007, y se espera un *reboot* para el 2015 a cargo de Josh Trank.

Como lo apunta Everardo Ferrer, articulista de Editorial VID “las ideas básicas de Stan Lee, aunadas a la extraordinaria narrativa gráfica del ‘Rey’ Kirby, hicieron de las aventuras de los *FF* una verdadera obra de arte por más de 100 números consecutivos”.¹⁶⁵ Dicho sea de paso mencionar que el título aún se encuentra vigente y mantiene más de cinco décadas desde su existencia.

CAPITÁN AMÉRICA: *“Dispuesto a sacrificar su vida por un bien mayor, Steve Rogers es la representación física de la verdad, la justicia y el honor. Él es... ¡Capitán América!”*

¹⁶⁵ Everardo Ferrer, “Tormenta Cósmica”, en *Avengers, los poderosos vengadores*, núm. 3, México, Editorial VID, Año 1, enero 3, 1999, pág. 15.

Renacido de la década de los años 40, el *Capitán América*, armado con un escudo indestructible y vistiendo un traje diseñado a partir de la bandera americana, se ha convertido en uno de los símbolos nacionales más reconocidos no sólo de la editorial *Marvel*, sino de la nación estadounidense. Steve Rogers, fue concebido como una máquina perfecta de combate en contra de los nazis cuando Europa se encontraba en guerra, y mucho antes de que si quiera Estados Unidos interviniera.

La Segunda Guerra Mundial fue vista por los estadounidenses como una cruzada, donde los regímenes fascistas eran un cáncer para el mundo, sintiéndose protectores de la libertad y la democracia. En este contexto surge el *Capitán América* como símbolo de fe y victoria, pues el “Capi” cuenta con los valores americanos.



Fig. 113. *CAPTAIN AMERICA*. El “Capi” fue guiado y creado en sus primeros números por Joe Simon y Jack Kirby para la *Timely Comics* en el año de 1941.

Steve se sometió como voluntario al experimento del “Súper-Soldado”. Sobre su origen Joe Simon, creador, ha declarado: “Básicamente, primero buscábamos un villano que enfrentar, y Hitler era el villano”.¹⁶⁶ Fue después de una batalla en los años 40 que el *Capitán América* quedó congelado por décadas dentro y fuera de la continuidad de los *comics*.

Sería hasta los 60 que el “Capi” “reviviría” gracias al trabajo de Stan Lee y Jack Kirby, retomando rasgos del personaje, pero dándole mayor complejidad psicológica ante una sociedad americana transformada, producto de “los conflictos sociales e ideológicos de unos Estados Unidos en constante transformación, mientras se sucedían los ecos marciales de Corea y Vietnam, los problemas raciales y las tensiones de la Guerra Fría”.¹⁶⁷

El centinela de la libertad se encontraría en una nueva época, y como lo manifiesta Antonio Ballesteros es un claro ejemplo de anacronismo, convirtiendo a Steve en el “epítome hamletiano de un ser que se halla fuera del lugar y tiempo que le correspondía vivir.”¹⁶⁸ El *Capitán América* ha sido catalogado como patriótico y defensor en exceso del estereotipo *yankí*, aunque no existe héroe más adaptable a las situaciones sociales de un país que se halla en la antítesis del *American*

¹⁶⁶ Uriel A. Durán, “El centinela de la libertad *Marvel*”, en *Marvel Comics Presenta: Captain America*, núm. 10, México, Editorial VID, abril 22, 2002, pág. 35.

¹⁶⁷ Antonio Ballesteros, *et. al., op. cit.*, pág. 72.

¹⁶⁸ *Ibíd.*, pág. 73

*Dream*¹⁶⁹, por lo que la lectura superficial del “Capi” no refleja el constante seguimiento de sus historias. El *Capitán América* siempre se mostró como “un fiable termómetro de la temperatura social de su país”.¹⁷⁰ Entre los enemigos del héroe encontramos antagonistas cuyo objetivo principal es el control del mundo, estereotipos muy marcados que buscan el dominio mediante dictaduras similares a la nazi, algunos como *Red Skull*, *Barón Zemo*, *Dr. Faustus*, *Armin Zola*, y la organización neonazi *Hidra*, son algunos de los más reconocidos.

Si bien este superhombre se encontrará siempre inmerso en un contexto histórico y su valía dependerá de la situación social del presente, “el *Capitán América* es un exponente de la encrucijada ética de un defensor del sistema que trata de corregir las grietas y las fisuras que acometen a éste. A pesar del optimismo esencial del personaje, no pueden soslayarse su postura crítica frente a una realidad que no le complacía”.¹⁷¹

Agregando que este “Centinela de la Libertad” defenderá la igualdad de todos frente a sus enemigos dentro y fuera del territorio americano. La muerte del “Capi” resultó para los Estados Unidos un suceso similar al de la muerte de *Superman*, dejando morir al personaje más no así el símbolo que representa, por lo que un tiempo su vestimenta fue portada por un nuevo *Capitán América*, *Bucky* (James Buchanan Barnes) quien fuera ayudante de Steve Rogers en el pasado. Sin embargo, como ocurre en el universo de los *comics*, no pasaría mucho tiempo para que el héroe retornara en un nuevo ejemplar que llevó por nombre “*Renacimiento*”, en el cual se explica su regreso.

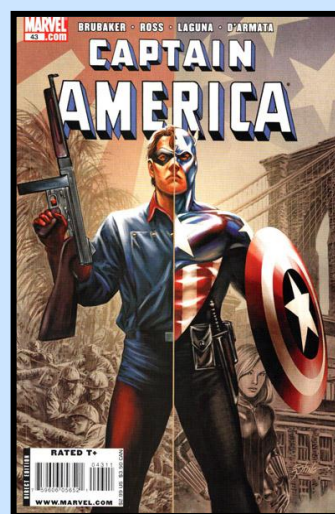


Fig. 114. *CAPTAIN AMERICA*. La identidad del “Centinela de la Libertad” fue tomada también por su antiguo ayudante y compañero de guerra *Bucky*, quien en su momento portó un traje renovado y un nuevo principio ideológico.

¹⁶⁹ El llamado “Sueño americano” (sueño estadounidense) puede definirse como la igualdad de oportunidades y libertad que permite que todos los habitantes de Estados Unidos logren sus objetivos en la vida únicamente con el esfuerzo y la determinación. Este concepto fue expresado por primera vez en 1931 por el historiador estadounidense James Truslow Adams refiriéndose a que la prosperidad depende de las habilidades y trabajo, aunque el significado ha ido cambiando durante la historia, pues para algunos es la oportunidad de lograr más riqueza, educación y estabilidad que muchos no tienen en sus países de origen, sin importar raza o clase, asociándose con la inmigración.

¹⁷⁰ Ricardo Aguilera y Lorenzo Díaz, “Un británico en la corte” del fascículo “Los Superhéroes”, para *Gente de comic: De Flash Gordon a Torpedo*, publicado en “*Gente*” del *Diario 16*, 1989, pág. 39.

¹⁷¹ Antonio Ballesteros, *et. al., op. cit.*, pág. 73.



Fig. 115. *THE INCREDIBLE HULK*. Comic nutrido e inspirado por las historias de *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley y *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson.

THE INCREDIBLE HULK: “Al intentar salvar la vida de un inocente, el doctor Bruce Banner quedó atrapado en la explosión de una bomba gamma y se convirtió en... ¡El Increíble Hulk!”

El éxito seguiría con *Hulk* (*Incredible Hulk* # 1, 1962), que trae consigo al Dr. Bruce Banner, científico reconocido, que tras un accidente de laboratorio basado en pruebas nucleares, es expuesto a los rayos gama durante una explosión atómica. Bruce experimentó cambios que lo convertirían en un monstruo verde sin control y lleno de ira. El carácter psicológico no fue la excepción, y el choque de personalidades entre el brillante científico y el “gigante esmeralda” que con cambios bruscos perdía inteligencia e incrementaba en tamaño y fuerza, traía una lucha interna.

Como ocurriese con *Frankenstein*, *Hulk* es perseguido e incomprendido por los individuos que le rodean, observándose un “latente miedo y la desconfianza del hombre post-industrial a los poderes ocultos de la ciencia y la tecnología”.¹⁷² Él cuenta con el apoyo de amigos como Rick Jones (el joven que Banner, así como de Betty Ross, novia del científico e hija del mayor perseguidor de *Hulk*, el General Ross.

El Increíble Hulk es el reflejo de lo humano más allá de ser uno, él sólo desea vivir feliz y en paz, aun cuando los hombres no se lo permiten, porque las diferencias en su piel verde, su enorme tamaño y exorbitante fuerza lo marcan como alguien anormal. Quizá este personaje sea el más apegado a la concepción de los *X-Men*, superhéroes que en esta tesis analizaremos. *Hulk* tiene el título de “mortal más poderoso sobre la faz de la Tierra” y no para menos protagonizó una de las sagas más importantes del Universo *Marvel* actual titulada *World War Hulk*.¹⁷³ La psicología del personaje ha ido cambiando

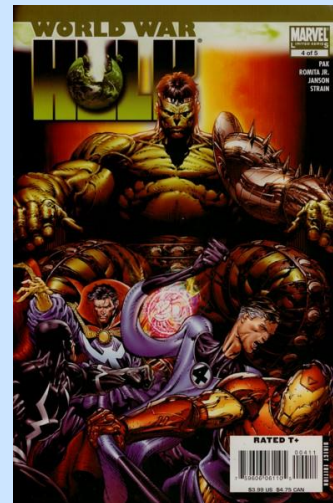


Fig. 116. Portada del título *WORLD WAR HULK*, publicado en 2008, donde *Hulk* funge como antagonista que combate al resto del Universo *Marvel*.

¹⁷² *Ibid.*, pág. 76.

¹⁷³ Esta saga narra cómo temiendo del peligro al que expondría a la humanidad, los héroes más poderosos de la Tierra mandan a *Hulk* al espacio. Desterrado en un planeta desconocido y de condiciones extremas, se convirtió en el emperador y se enamoró, dicho mundo es destruido al explotar la nave por la que fue transportado, matando a millones, incluyendo a su reina y al bebé que crecía en su vientre; el “gigante esmeralda” regresa a la Tierra en busca de venganza de quienes él considera responsables de la destrucción de su nuevo hogar, desencadenando la guerra y

llegando a tener un control más notorio de sí mismo en su estado verde, creando aspectos más complejos como personaje.



Fig. 117. *AMAZING SPIDER-MAN*. Se muestra al héroe enfrentando al *Green Goblin*. Lee estableció la principal fuerza que mueve a Peter Parker en sus inicios: el complejo de culpa.

THE AMAZING SPIDER-MAN

“Peter Parker se convirtió en el trepador de muros némesis de los criminales, un joven determinado [...] ¡El asombroso Spider-Man!”

Uno de los éxitos editoriales más grandes de *Marvel Comics* es *Spider-Man* (el *Hombre Araña*), apareciendo por primera vez en *Amazing Fantasy* # 15 (1962) de las ideas de Stan Lee y Steve Ditko, como lo menciona el propio Lee. El personaje fue creado originalmente en respuesta a los superhéroes lanzados por la competencia *DC*, para ese entonces las bajas ventas de *Amazing Fantasy* significaban su salida del mercado; *Spider-Man* fue lanzado como carta fuerte para el quinceavo número, logrando gran aceptación y agotando el ejemplar, sin embargo, este éxito no logró evitar la cancelación del título.

Pese a la idea de que una araña sería repulsiva para el lector, el efecto fue favorable para el héroe, ganó adeptos sobre todo del público juvenil y los personajes ya más humanizados lograron el proceso de identificación por parte de los lectores. Stan Lee logró darle al clavo creando un superhéroe adolescente, nada superficial y dejando de lado el estigma del “boy” que se inicia bajo la tutela de un adulto. Meses después, obtuvo un título propio bajo el nombre de *The Amazing Spider-man*. La invención de Peter Parker (joven huérfano al cuidado de sus veteranos tíos) – un adolescente común y corriente, brillante en ciencias que al ser picado por una araña radiactiva, adquiere superpoderes que lo dotan de agilidad, fuerza y velocidad – funcionó para *Marvel* como una de las creaciones más redituables de todos los tiempos.

Como lo menciona su creador “no quería que pareciera en exceso heroico. Quería que fuera un tipo ordinario que da la casualidad que tiene superpoderes”.¹⁷⁴ Así, Peter Parker se muestra antes como el chico perdedor, introvertido y molestado por los bravucones, que tras obtener sus poderes busca reconocimiento en dinero y fama, arquetipo del anti-héroe; que al morir su tío Ben (asesinado por un ladrón que el mismo Parker dejó escapar), reflexiona, cambia de actitud, pero sobre todo toma ese poder como una gran responsabilidad.

enfrentándose a todos los superhéroes *Marvel*. Vid *World War Hulk* # 1-5 y comics complementarios para consultar los detalles.

¹⁷⁴ Stan Lee (ed.), *Origins of Marvel Comics*. Nueva York, *Marvel Comics*, 1997, pág. 126.

El universo de *Spider-Man* es vasto, siempre lidió con problemas comunes como pagar la renta, problemas económicos, la combinación escuela-trabajo, y su inestabilidad amorosa. Personajes memorables como la Tía May; su jefe y editor del periódico *Daily Bugle*, Jonah Jameson; Mary Jane Watson, novia y futura esposa de Parker; o la fallecida Gwen Stacy, ex novia que muere víctima de Norman Osborn alias el *Green Goblin (Duende Verde)*, enemigo del arácnido; son sólo algunos de tantos que aparecen en sus páginas.



Fig. 118. *AMAZING SPIDER-MAN*. Portada del *comic* correspondiente a la macro saga *Dark Reign* donde se le muestra combatiendo a su archienemigo *Venom*.

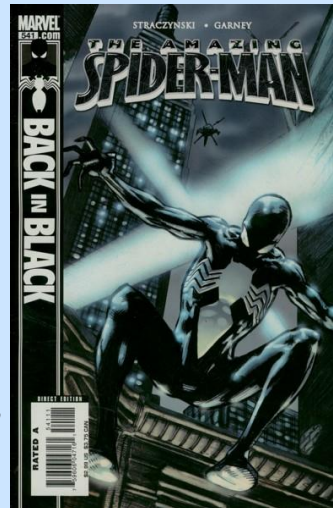


Fig. 119. *AMAZING SPIDER-MAN*. *Spider-Man* también es reconocido por portar su ya clásico traje negro, que no es otra cosa que un *simbiote* extraterrestre que busca apoderarse de su cuerpo y mente.

Hablar del “trepa muros” es mencionar la diversa galería de villanos con la que cuenta, por mencionar algunos destaca el *Doctor Octopus* (científico loco con tentáculos mecánicos), el *Kingpin* (denominado el “Rey del crimen”), *Elektro* (amo de la electricidad), *Lizard* (anfibio de gran tamaño), *Scorpion* (portador de cola y traje mecánicos), *Venom* y *Carnage* (ambos seres extraterrestres con cuerpos humanos como huéspedes) y el ya mencionado *Green Goblin* (quizá el más grande enemigo del arácnido), entre una extensa lista de villanos.

Nuevamente Ballesteros indica que “pocos superhéroes poseen el encanto personal de *Spider-Man*, su mágica atracción para los lectores. De hecho, esta serie sigue siendo de las más rentables para *Marvel* en nuestros días, y se ha enriquecido con joyas auténticas de la época contemporánea”.¹⁷⁵ La fama de “*Spidey*” se ha visto incrementada con las exitosas cintas cinematográficas que lo han llevado a romper estándares en taquilla, varias series de animación y su incursión al equipo *Avengers* en historias recientes, consagrándolo como un ícono significativo dentro de la compañía *Marvel Comics*.

¹⁷⁵ Antonio Ballesteros, *et. al.*, *op. cit.*, pág. 80.



Fig. 120. *THE MIGHTY THOR*. A diferencia de otros héroes, *Thor* surgió de la mitología vikinga, y muchos de sus elementos fueron tomados directamente de esa cultura.

THE MIGHTY THOR: “El inmortal Dios del Trueno, que viene desde los corredores dorados de Asgard”

Producto de las mentes de Lee, Kirb y Larry Lieber, *Thor* sustenta la noción de que el universo marvelita es una reestructuración mitológica del siglo XX, y tal hazaña no puede existir sin la presencia de dioses. De esta manera nació el dios nórdico del trueno *Thor*, quien ya fuera mencionado desde el año 340 A. C. por los relatos vikingos, sajones y germánicos (estos últimos lo llamaban *Dhona*), debutando en el arte gráfico de *Journey into Mystery* # 83 (agosto de 1962).

El personaje nórdico encuentra nuevas exposiciones narrativas al vincularlo a un cuerpo mortal, se trata del médico Donald Blake, quien al golpear su bastón contra el suelo se transforma en el mítico dios del trueno. Con su martillo *Mjöltnir*¹⁷⁶ desencadena tormentas y la furia de los dioses, en él se podía leer la leyenda: “Quienquiera que sostenga este martillo, si es digno, poseerá el poder de *Thor*”. *Thor* fue exiliado de Asgaard por su padre, *Odín*, quien lo mandó a convivir un tiempo al lado de los mortales con el fin de apaciguar su carácter engreído. *Thor* cumplió su castigo pero también comenzó a sentir gusto por vivir en la Tierra (“*Midgard*”) quedándose de manera permanente.

Las posibilidades creativas que tenían Lee y Kirby les permitió ahondar en la mitología y literatura, “mezclando argumentos y rasgos temáticos que iban desde los poemas épicos del clasicismo grecolatino [...] pasando por las antiguas sagas germánicas y las epopeyas artúricas, [...] hasta culminar en las hazañas monstruosas que pueblan *El paraíso perdido* miltoniano”.¹⁷⁷ Siendo un dios guerrero, *Thor* ha enfrentado desde hordas de bárbaros hasta entes cósmicos. Uno de los puntos reconocidos de Stan Lee para el *comic* destaca el lenguaje literario de la época de Shakespeare y Milton con el que dota a *Thor*. Si bien es cierto que la profundidad psicológica del

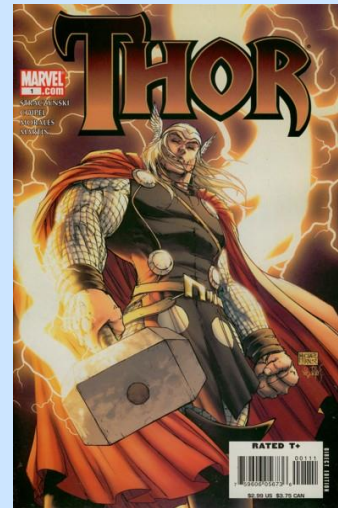


Fig. 121. *THOR*. Portada del primer número del Vol.3 de la serie. Etapa más actual del dios nórdico del trueno, iniciada en septiembre de 2007.

¹⁷⁶ *Mjöltnir*, en escandinavo significa “destructor”, es un martillo forjado por elfos a partir del metal “Uru” y sólo podido ser portado por el poderoso *Thor*, tal y como lo fuese la espada *Excalibur* del Rey Arturo, monarca de Britania.

¹⁷⁷ Antonio Ballesteros, *op. cit.*, págs. 80-81.

personaje se ve pobre en sus inicios, diferenciada del resto de los héroes ya mencionados, con el paso del tiempo la enorme fluctuación de *Thor* frente a la humanidad, su constante cotidianidad como Donald Blake, y el conflicto padre-hijo que desencadena la incompreensión de su padre *Odín*, señor de los dioses nórdicos, hacia él; hacen de la historia una opción interesante.

Aun siendo un poderoso dios mitológico, es un superhéroe a fin de cuentas, con rivales como su medio hermano *Loki*, Dios del Mal, *Enchantress (La Encantadora)*, hechicera maligna quien buscará seducir al asgardiano; e infinidad de bestias nórdicas, desfilando a través del arte secuencial nombres de gran énfasis cultural como *Balder*, *Hela*, *Heimdallir*, *Aesir* y mundos míticos como Valhalla, Asgaard y Ragnarok.

THE INVINCIBLE IRON MAN: “Cuando el empresario multimillonario Tony Stark viste una sofisticada armadura [...] se convierte en un arma viviente de alta tecnología... ¡El Invencible Iron Man!”

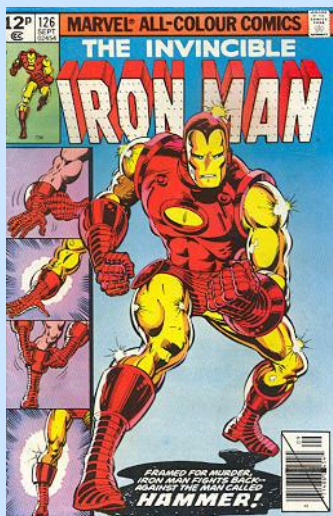


Fig. 122. *IRON MAN*. Tony Stark es un *playboy* millonario y empresario de las empresas STARK (Fabricantes del armamento tecnológico más poderoso de la tierra).

Creado en marzo de 1963, *Iron Man*, el *Hombre de Hierro*, formó parte del número 39 de la revista *Tales of Suspense*. Bajo la identidad de Tony Stark, ha significado para los relatos de *comics* uno de los personajes más complejos gracias a su simbiótica dualidad hombre-máquina.

Sacrificado y superheroico, el legendario *Iron Man* lidia como Tony Stark con conflictos personales más que cualquier otro héroe: un corazón débil causado por duros antecedentes de problemas cardiacos, y una atormentante adicción al alcohol.

“El *Hombre de Hierro*, pese a su primigenio aspecto de robot, es uno de los héroes más humanos de todo el universo *Marvel*, actor de una tragedia que simboliza el afán de superación irreducible de todo hombre de bien”,¹⁷⁸ apunta Ballesteros.

El origen del vengador dorado-escarlata fue ideado por Stan Lee, relatado por Larry Lieber y dibujado por Don Heck. El superhéroe fue fruto de los conflictos entre Estados Unidos y Vietnam, resultando herido de muerte por un fragmento de metralla; sin embargo, gracias a sus conocimientos en ingeniería armamentista desarrolló una armadura metálica que fluctuaba energía

¹⁷⁸ *Ibid.*, pág. 86.

a su corazón, proporcionándole además, poder físico y tecnológico. Para Ballesteros, el nacimiento de una máquina humana, fue un suceso oportunista e indica:

Desde una perspectiva política nos hace ver cómo el *comic* es, al igual que toda forma artística, producto de su tiempo. [...] Los guionistas de *Marvel* fueron convirtiendo paulatinamente al *Hombre de Hierro* en una de las imágenes metafóricas de una América que debía cambiar hacia un mundo de mayor tolerancia y fraternidad, y prueba de ello fue el compromiso posterior [...] de Tony Stark con la causa del pacifismo, negándose a fabricar armas, lo que no fue entendido por muchos de los lectores de la época, quienes se sintieron ofendidos por lo que consideraban una traición a ciertos 'ideales' americanos.¹⁷⁹

Las mejores aventuras de *Iron Man* pueden leerse en ilustraciones de Gene Colan y John Romita Jr. Entre los enemigos más reconocidos sobresale el *Mandarín*, villano de origen oriental. La apariencia y poderes de cada armadura han variado con el tiempo, debido a que Stark constantemente desarrolla nuevas armas y tecnología.

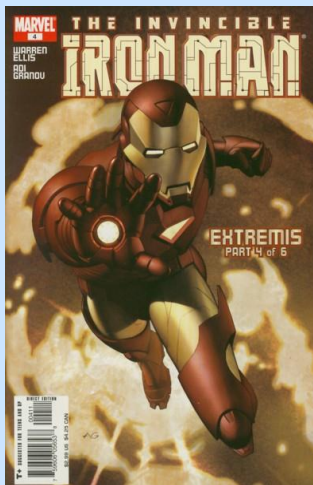


Fig. 123. *IRON MAN*. La armadura de *Iron Man* ha cambiado a lo largo de los años, debido a que su manufactura y armamento han evolucionado en diversas ocasiones haciéndola ver más estética y sofisticada.



Fig. 124. Dirigidas por Jon Favreau y Shane Black, y protagonizadas por Robert Downey Jr., el personaje de *Iron Man* cuenta con una trilogía de producciones cinematográficas lanzadas en 2008, 2010 y 2013 con excelentes resultados en taquilla.

THE AVENGERS: “Ellos son los héroes más grandes del mundo, y juntos forman el equipo de superhéroes más poderoso de todos, ellos son... *Los Avengers*”

Cuando parecía que el universo *Marvel* había llegado a su clímax más proteico, para los creativos de dicha editorial 1963 significó el año ideal para juntar a sus máximos héroes en un solo ejemplar: *The Avengers (Los Vengadores)* fueron la mezcla de poder y personalidad más potente que

¹⁷⁹ *Ibíd.*, pág. 88.

pudiera existir en la era de las maravillas, constituyendo una verdadera tradición dentro de las historietas.



Fig. 125. AVENGERS. Portada del número 4 donde se incorpora el Capitán América al grupo, tras ser rescatado por el equipo original de un bloque de hielo.



Fig. 126. AVENGERS. El grupo de héroes se ha preservado a lo largo de los años, cambiando en cada momento la alineación, y contando en sus filas con más miembros que cualquier otro grupo en su historia.

Las grandes estrellas de la editorial, junto a algunos otros, en un solo título combatían amenazas de mayor magnitud que por separado no podrían enfrentar. Es así como *Thor*, *Hulk*, *Iron Man*, *Ant Man* y *Wasp* (*Hombre Hormiga* y *Avispa* quienes debutaron un año antes en *Tales to Astonish* # 27) emergerían como equipo en el *The Avengers* # 1, enfrentando en su primera misión al despiadado *Loki*, ya mencionado antes como el hermanastro del dios nórdico.

Pese a ser un equipo poderoso, los miembros han cambiado con regularidad hasta nuestros días, saliendo personajes e incluyéndose muchos más de los que han desfilado gran número de héroes *Marvel*. Por su parte este título es responsable de resucitar a una leyenda del *comic* americano: el *Capitán América*, rescatado de su encierro helado en el ejemplar # 4 (*Vid Fig. 121*), quien desde entonces ha fungido como esencia y emblema en casi todo el periodo activo desde que se fundó el grupo. Como en todos los *comics* de “la casa de las ideas” la complejidad psicológica y social asciende conforme avanzan los números, sustituyéndose en muchos casos la fuerza física de los personajes por la destreza y trabajo de equipo entre sus miembros. Dioses, androides, mutantes, villanos redimidos y extraterrestres han conformado las filas de estos vengadores.

El equipo se ha visto enriquecido con una vasta galería de personajes extraídos de diversos títulos *Marvel*, lo cual ha incrementado aún en nuestros días la lista de miembros, destacando: *Hawkeye*, *Scarlet Witch*, *Quicksilver*, *Black Panther*, *Falcon*, *Black Knight*, *Wonder Man*, *Visión*, *She-Hulk*, *Spider-Woman*, *Ms. Marvel*, *Crystal*, *Spider-Man*, *Mockingbird*, *Ares*, *Hércules*, *Black Widow*, e

incluso miembros de otras alineaciones como los *Fantastic Four*; *Beast*, *Wolverine* y *Storm* de los *X-Men*; y *Firestar* y *Justice* de los *New Warriors* por sólo citar algunos ejemplos.¹⁸⁰

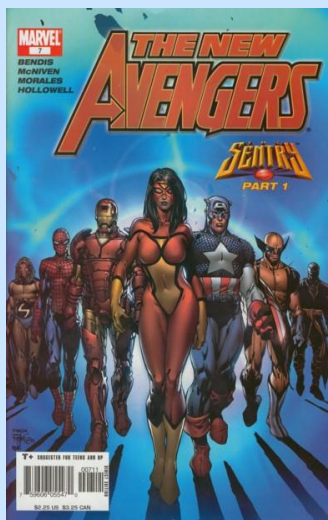


Fig. 127. *NEW AVENGERS*. Tras la historia “*Avengers Dissambled*” surge en 2008 la nueva alineación donde se incorporan personajes como *Spider-Man*, *Wolverine*, *Sentry* y *Spider Woman*.



Fig. 128. *NEW AVENGERS*. Actualmente estos superhéroes se encuentran en una nueva etapa que los ha dotado de mayor popularidad, bajo los títulos *New Avengers*, *Mighty Avengers*, *Secret Avengers* y *Academy Avengers*.



Fig. 129. *THE AVENGERS* (2012). Dirigida por Joss Whedon, se convirtió en la película más taquillera del 2012 y el tercer lugar en la historia sólo debajo de *Titanic* y *Avatar*, con una recaudación de US\$1, 511, 495, 391 en todo el mundo.

Los *Avengers*, señala Ferrer, “siguen siendo toda una tradición en los *comics* de superhéroes, pues representan, no la fuerza, sino la nobleza que los ha convertido en los héroes más grandes de la tierra”.¹⁸¹ Resultaría complicado en este espacio narrar las épicas historias que han seguido al título, subrayando en especial las etapas a cargo de guionistas y artistas como Roy Thomas, Rob Liefeld, Joe Quesada, Brian Michael Bendis, Kurt Busiek y George Pérez, estos últimos también a cargo del magno *crossover Avengers/JLA* llevado a la realidad por *Marvel* y *DC* en 2007.

Los relatos salidos de las viñetas de este equipo son joyas literarias que los seguidores del *comic* reconocen al leer el clásico grito “*Avengers assemble!*” (“¡Vengadores Unidos!”). Actualmente, este grupo aparece en México bajo los títulos de *The Avengers*, *The New Avengers* y *Secret Avengers*. Recientemente los héroes más poderosos de la Tierra se enfrentaron al equipo mutante de los *X-Men* dentro del megaevento *AvX*, presentando una de las batallas más importantes del 2011 entre los superhéroes más poderosos y populares de la compañía *Marvel* en un dramático relato que derivó en títulos como *Uncanny Avengers* y *A+X*.

¹⁸⁰ Para más información sobre éstos y otros personajes del Universo de *Marvel Comics*, Vid www.marvel.com.

¹⁸¹ Everardo Ferrer, “¡Vengadores Unidos!” en *Avengers, los poderosos vengadores*, núm. 2, México, Editorial VID, Año 1, diciembre 13, 1998, pág. 21.



Fig. 130. *AVENGERS/JLA*. Los héroes más poderosos de la Tierra de *Marvel Comics* se enfrentaron a la equiparable *Justice League of America* de la prestigiosa competencia *DC Comics* en un especial escrito y dibujado por Kurt Busiek y George Pérez.

DAREDEVIL: *“Aunque el abogado Matt Murdock está ciego, sus otros sentidos funcionan con agudeza sobrehumana. Con increíble destreza, acecha las calles en una búsqueda sin tregua por la justicia, como Daredevil, ¡El hombre sin miedo!”*

Siguiendo con el recorrido de los personajes de *Marvel*, una de las creaciones más sombrías de dicho universo se encuentra en el primer superhéroe ciego: *Daredevil*.¹⁸² Creado por Stan Lee y Hill Everett (quien ya se dedicaba al negocio en los tiempos de *Timely Comics*) el personaje de Matt Murdock es hijo de un boxeador, criado en un sector pobre y peligroso llamado Hell’s Kitchen (Cocina del Infierno) basado en los barrios reales como Bowery o del Bronx. Matt es un joven prodigio de religión católica, que más tarde se titularía en Leyes.

Como todo superhéroe “marvelita” presenta desde pequeño rasgos de valentía que lo impulsan a salvar a un anciano de ser atropellado, para su desgracia, el camión contenía sustancias radiactivas que cayeron sobre sus ojos dejándolo ciego. Agudizando aún más la miseria humana y romántica que la “casa de las ideas” tiende a fomentar en sus héroes, el padre del chico es asesinado por un grupo de mafiosos al no perder una pelea comprada.

Pese a ello, Matt desarrolló habilidades aumentadas en el resto de sus demás sentidos, convirtiéndose en *Daredevil*, buscando venganza en contra de los ejecutores de su padre. Más que convertirse en un héroe, adquirió el arquetipo de vigilante urbano, pero muy apegado a la religión

¹⁸² *Daredevil* puede traducirse literalmente del inglés como “Diablo Atrevido”, aunque resulta ser un adjetivo que significa “temerario” u “osado”, una persona que asume riesgos sin meditar las consecuencias. Derivado de este nombre el vigilante urbano también adquirió cierto sobrenombre gracias a la miniserie “*Man Whithut Fear*” (“Hombre sin miedo”) con el que se dio a conocer en México tras el estreno de su adaptación al cine.

católica, haciéndose de una reputación de respeto y temor entre la comunidad criminal de Hell's Kitchen. Este vigilante urbano encierra entre sus peculiaridades ser un personaje sumamente complejo gracias a sus motivaciones, habilidades y personalidad por lo que pocos han sabido manejar bien su historia. Entre autores destacados del *comic* han desfilado por sus páginas Roy Thomas, Gerry Conway, Sal Buscema, Ann Nocetti, John Romita Jr., J. M. Dematties, Marv Wolfman, Kevin Smith entre otros.

La leyenda del hombre sin miedo fue llevada al éxito gracias a Frank Miller, sin duda el mejor escritor y artista de *Daredevil*, a quien se le atribuyen otros trabajos como el *comic* de *Punisher* y el guión de *The Dark Knight Returns*, donde dio vida a un envejecido *Batman* dentro de una ciudad corrupta, esto en las viñetas de la competencia *DC Comics*.



Fig. 131. *DAREDEVIL*. Portada del número 4 (1964), donde se aprecia al "hombre sin miedo" utilizando su primer traje en amarillo con negro; portándolo hasta el número 6.



Fig. 132. *DAREDEVIL*. Número inicial de la saga "Diablo de la guarda", magno relato de suspenso a cargo de Kevin Smith y el reconocido artista Joe Quesada.



Fig. 133. *NEW AVENGERS*. En últimas fechas *Daredevil* se unió también a los poderosos *Avengers*, junto a otros héroes como *Wolverine*, *The Thing*, *Spider-Man* y *Ms. Marvel*.

Los orígenes de *Marvel* pueden verse hoy con cierto rezago en las formas de pensar de la sociedad actual, los acontecimientos históricos vividos en los últimos años parecen situar los esfuerzos del superhéroe de décadas anteriores como acciones pérdidas, aunque debemos subrayar que también son producto de un contexto mediatizado. Como se ha visto hasta este punto la compañía *Marvel Comics* es una de las más nutridas de la industria del *comic*. Forjadora de la "Era de Plata", creando brechas importantes en la forma de concebir a las historietas. Y si Kirby logró sacarse de la manga arquetipos y conceptos que 40 años después siguen siendo atractivos e interesantes, su creador logró darle a sus personajes

personalidades complejas, los convirtió en gente real, con defectos, obsesiones, complejos y virtudes; siendo Stan Lee un William Shakespeare del arte dibujado.

El grupo de superhéroes renegados llamados *X-Men* también adquirió gran importancia dentro de este periodo, teniendo a la fecha un gran número de seguidores y convertidos en verdaderas figuras míticas del género. Como parte central del análisis presentado en esta tesis debe convenir una descripción más profunda sobre este *comic*, sus personajes y cuáles son sus principales ideales frente al mundo que les rodea desde su origen.

2.2 LOS X-MEN (*HOMBRES-X*): CREADORES Y PERSONAJES



Fig. 134. También conocidos como los “Hijos del Átomo” dan lugar a *slogans* como “Los héroes más extraños de todos” y “Temidos y odiados en un mundo que han jurado proteger”.

Muy poca gente imaginó que un grupo de adolescentes, liderados por un hombre en silla de ruedas, podría llegar a convertirse en un *comic* exitoso y de los más populares del mundo, al grado de crear una mitología propia del género mutante como una vertiente más dentro del noveno arte.

Desde su nacimiento, a partir de la “Edad de Plata”, bajo el *slogan* “Temidos y odiados por un mundo que han jurado proteger, ellos son *los X-Men*” se dieron a conocer por muchos años, quizá el *copy* que mejor describe la idiosincrasia del equipo protagonista de cientos de relatos en sus ya casi 50 años de historia, teniendo incluso varias adaptaciones en series de animación y cine.



Fig. 135. *Uncanny X-Men* # 1. Portada del primer ejemplar dedicado a los mutantes, además de la presentación del grupo, el *comic* es todo un clásico gracias al debut de *Magneto*, villano de antaño dentro de las historias mutantes.

X-Men (*Hombres-X* para Hispanoamérica y conocido como la *Patrulla-X* en España), es uno de los grupos de superhéroes más emblemáticos de *Marvel Comics*, y por ello, líderes de varias colecciones que narran sus hazañas. Creados por Stan Lee y Jack Kirby, tuvieron su primera aparición en septiembre de 1963 en las páginas de *Uncanny X-Men* # 1.

Tras su salida al mercado el proyecto se plasmó como una propuesta riesgosa, el título de los *X-Men* supo mantenerse por décadas de forma vigente hasta nuestros días; con las ideas de Stan Lee se trazó todo un mito, agregando más allá del típico superhéroe, el auge de los *comics* de mutantes.

Resulta innovadora la tesis partida del imaginario de que la evolución humana sigue activa, encontrado la encrucijada de una nueva especie con grandes capacidades y talentos la cual nacería entre nosotros, ésta sería conocida como una clase mutante. Los *X-Men* son un grupo de ellos y se diferencian de otros héroes por el hecho de mantener latente sus poderes en los genes, ante esto Stan Lee ha declarado en el pasado que se trató de un pretexto para obtener un gran número de enmascarados y ahorrarse el contar orígenes heroicos para cada uno de ellos.

Así, el concepto del *comic* surgió de la cosmovisión de que los mutantes son el siguiente eslabón en la cadena evolutiva, en concreto de la especie humana. Cada uno de ellos ha crecido con una alteración genética que se presenta durante la adolescencia, transformándolos y dotándolos de habilidades sobrehumanas. “En un mundo en el que crecen los prejuicios y el odio, ellos son rarezas científicas,

monstruos de la naturaleza o amenazas para la gente común que no puede aceptar que sean distintos”¹⁸³: Grant Morrison, guionista de la historieta.

De esta forma el mundo fue testigo, por primera vez, del surgimiento de los mutantes, quienes se dieron a conocer con el *slogan* “Los superhéroes más extraños de todos” demostrando que no se trataban de los héroes tradicionales de siempre. De acuerdo con Chris Claremont, otro guionista reconocido del *comic*, el secreto de éxito en los *X-Men* destaca por lo siguiente:

Radica en que los protagonistas son mutantes, es decir han nacido con sus poderes. Hasta entonces la tradición era que los héroes adquirieran accidentalmente sus poderes. Además, y esto es fundamental, las capacidades de los mutantes, su especificidad con respecto a la sociedad, los hace objeto de los prejuicios de ésta contra todo lo que es distinto. Los *X-Men* defienden a esa misma comunidad que los margina y persigue como monstruos, eso atrae a los *teenagers* que nos leen, porque el joven siente a menudo que el mundo de afuera está ahí para destruirle, y se identifica con los mutantes. La serie atrae también a todos los sectores sociales marginados: negros, hispanos [...].¹⁸⁴

En nuestro país el *comic* aterrizó en manos de la editora de periódicos “La Prensa” de México, y para 1972, la editorial *Marvel Comics* había venido licenciando los derechos para publicar sus historias a casas editoras mexicanas como Macc División, Editorial Novaro, Novedades Editores y Grupo Editorial VID, las cuales en distintos formatos publicaron los títulos de “La casa de las ideas”. En la actualidad Editorial Televisa es la responsable de traer las historias de mutantes y del resto de superhéroes de dicha compañía a México.

¹⁸³ José A. Serrano. *Nuevos X-Men de Grant Morrison y varios dibujantes* [en línea], Guía del *Comic*: una selección, Barcelona, URL: <http://www.guiadelcomic.com/comics/marvel/nuevos-x-men-morrison.htm> [consulta: 14 de diciembre de 2009].

¹⁸⁴ Jacinto Antón, *op. cit.* [en línea]

La característica esencial para describir a los *X-Men* es que no son seres humanos ordinarios, sino son portadores de una herencia genética que se muestra oculta hasta la pubertad, etapa en la que se manifiesta. Normalmente se desarrolla como poderes sobrehumanos o mutaciones; esta nueva raza es autoproclamada como *Homo Superior*, siendo este cambio genético el hilo y tema central de la serie.

La mayoría de estos seres son adolescentes asustados que en gran parte no pueden salir a la luz pública sin ser tachados como fenómenos o monstruos; varios de ellos tienen la fortuna de pasar desapercibidos, aunque para todos, el refugio se puede encontrar en el “Instituto Xavier para Jóvenes Dotados”.

Bajo la tutela de Charles Xavier, alias el *Profesor X*, se refleja en el instituto su sueño de coexistencia pacífica entre humanos y mutantes. Creada como una escuela, hogar para muchos mutantes, que ayuda a optimizar sus poderes y educa sus habilidades individuales para beneficio de la sociedad; su primera clase se convertiría en los *X-Men*, encargados de velar dicha encrucijada. “El nombre de “Hombres X” [*X-Men*], contra lo que se piensa, nada tiene que ver con el nombre de Xavier. Él los bautizó así por el hecho de que todos ellos tenían alguna característica ‘extra’ que los hacía diferentes a los demás seres humanos”,¹⁸⁵ de esta forma, ser portadores del ‘gen-x’ se ha vuelto artífice de la asociación lingüística con su seudónimo grupal.



Fig. 136. *GIANT SIZE X-MEN* # 1. Portada del número que presenta la segunda alineación de *X-Men*. Trae consigo personajes hoy populares como *Wolverine*, *Storm*, *Nightcrawler* y *Colossus*.

Si bien es importante destacar que estos nuevos héroes no manejan siempre cuestiones políticas, sí exhortan en un sentido más amplio la entrega a su causa como lo menciona el legendario Stan Lee: “Los *X-Men* están comprometidos

¹⁸⁵ S/A, “¿Sabías que... Los Hombres X originales?” en *X-Men*, núm. 9, México, Editorial VID, Año 1, mayo 23, 1999, pág. 6.

porque por encima de todo es una historia de prejuicios, de estas personas que son odiadas por ser diferentes aunque sean buenas y traten de ayudar al mundo. Hay casi un tinte de Jesucristo en ellos”¹⁸⁶.

Con respecto a esto, es precisamente durante los años 60 que la intelectualidad norteamericana, las universidades, en especial Berkeley con pensadores como Henry Marcuse, se ponían de pie para cuestionar al sistema. Respuesta a esta coyuntura surgió el *Black Power*, destacándose Martín Luther King, Malcolm X, Angela Davis y un gran número de hombres y mujeres de raza negra que levantaron sus puños para pelear por sus derechos; el poder también se hizo notar durante los Juegos Olímpicos de México 1968, donde los negros vencieron en pruebas de alto rendimiento.

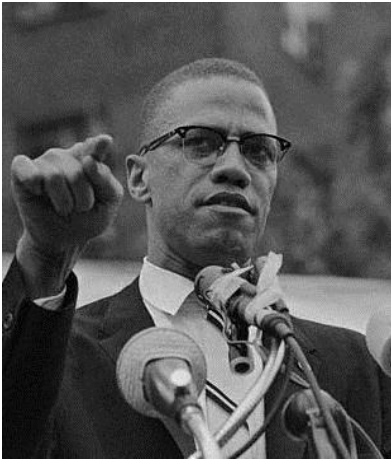


Fig.137. Malcolm X (1925-1965). Nacido en Omaha, Nebraska, fue ministro y activista de los derechos humanos de los afroamericanos; su filosofía se conoce gracias a la multitud de discursos y entrevistas que dio a partir de 1952, ya que no dejó escritos.



Fig. 138. Martin Luther King (1929-1968). Nacido en Atlanta, Georgia, EE. UU., recordado como uno de los mayores héroes y líderes de la historia gracias a su lema de la 'no violencia', siendo activista por los derechos civiles y la no discriminación a favor de la raza negra de su país.

El *comic* se presentó como una analogía a las tensiones raciales que se vivían en el Estados Unidos de la época, actuando como líderes de la raza mutante *Magneto*, en alusión a Malcom X y el Profesor Xavier, siendo una calca casi idéntica de Martin Luther King en cuanto a la ideología que los impulsaba. “Los *X-Men* son como los más metafóricos superhéroes de todos, deliberada y exitosamente”¹⁸⁷ acota el autor de *comics* Michael Chabon.

¹⁸⁶ Stan Lee, en entrevista para History Channel, *Superhéroes desenmascarados* de Sephen Kroopnick, History Channel, EU, 28 de marzo, 2009.

¹⁸⁷ Michael Chabon, en entrevista para History Channel, *Superhéroes desenmascarados*, History Channel, EU, 28 de marzo, 2009.

“Muéstrenme a un héroe y yo les mostraré una tragedia” es la idea literaria y romántica que trae consigo la corriente del *romanticismo*,¹⁸⁸ donde los héroes como *Superman*, *Batman*, *Daredevil* y por supuesto los *X-Men* conservan este tipo de orígenes trágicos, rasgo muy presente y reflejado a través de corrientes artísticas, inclusive en el noveno arte. En esta línea la concepción de los superhéroes mutantes los obliga a lidiar a diario con el rechazo y la incomprensión de una sociedad a la que ellos mismos han jurado proteger.



Fig. 139. Ilustración que retrata al equipo correspondiente al último periodo de la segunda generación. El número de personajes aumentó considerablemente y con ello la problemática mutante.

2.2.1 LOS HIJOS DEL ÁTOMO

“Si el hombre no ha descubierto nada por lo que morir, no es digno de vivir”:

Martín Luther King

Con el tiempo, el número de mutantes proscritos a los *X-Men* ha ido en aumento significando no sólo en los personajes, sino en la creación de nuevos títulos, un

¹⁸⁸ El romanticismo fue un movimiento literario y artístico que nació aproximadamente a finales del siglo XVIII y duró hasta mediados del siglo XIX. Fue creado como una contraparte a la razón, la ciencia, la autoridad, la tradición, el orden y la disciplina, elementos sociales que convulsionan y castraban a la civilización occidental de esta época. En la literatura este concepto hace alusión a lo dramático, la desgracia y lo trágico que pueden llegar a ser algunas historias o las vivencias de algunos personajes, la idea romántica y de sacrificio que esto trae consigo. Romeo y Julieta es un claro ejemplo debido a su lamentable final en pro de su amor.

renovado equipo de artistas y guionistas que han ido cambiando. Lo cual hizo que *Marvel Comics* creara su propia línea de *comics* dirigida a este sector y formará un Universo-X con una serie de nuevos ejemplares, en dichos aparecerían principalmente mutantes y las tramas podían entrelazarse entre sí.

A lo largo del tiempo y desde su fundación muchas han sido las alineaciones que ha tenido el grupo. Así, de ser sólo cinco personas en sus inicios, han pasado a pertenecer en la actualidad un gran abanico de personajes cuyos títulos X, o también conocidos dentro del argot del medio como *spin-off*,¹⁸⁹ satisfacen todos los gustos, apareciendo agrupaciones secundarias, que pese a conservar la misma filosofía del sueño mutante, recurren a métodos diferentes para lograr sus fines.

Teniendo como miembros, en su mayoría, alumnos del Instituto Xavier, a continuación se destacan 20 de los títulos más importantes de esta colección, los cuales en su momento gozaron de fama, o se encuentran en la actualidad posicionados con éxito; cabe destacar que muchos de éstos ya han sido cancelados o cambiaron de nombre, sin embargo, servirá como punto para corroborar el alcance que ha tenido el tópico mutante dentro de las viñetas:

CUADRO 7. ELABORACIÓN DE TÍTULOS DE MUTANTES

<i>Uncanny X-Men</i> (1963-Presente)	Título central con el que debutó el equipo mutante, siendo el más longevo, es alrededor de éste que gira toda la saga del Clan-X.
<i>New Mutants</i> (1983-1991)	Grupo de adolescentes y nuevos reclutas habitantes de la Mansión-X, formaban la versión juvenil del equipo principal.
<i>Alpha Flight</i> (1983-1994/1997-1999/2004-2005)	Equipo mutante compuesto por superhéroes canadienses quienes trabajan para el Departamento de Defensa Nacional de Canadá, a cargo del <i>Departamento H.</i>
<i>X-Factor</i> (1986-1998/2005 Presente)	Equipo mutante apoyado y al servicio del gobierno, encargado de detectar a otros seres portadores del gen-x.
<i>Excalibur</i>	Facción británica de los <i>X-Men</i> , formada por ex miembros de todas las

¹⁸⁹ También llamada *salpicadura*, es un término que se le atribuye a un proyecto nacido como extensión de otro anterior, en los *comics* puede denominarse así a las series inspiradas a partir de otro título.

(1988-1998/ 2004-2005)	temporadas del equipo mutante.
<i>Wolverine</i> (1989-Presente)	El miembro más popular de los <i>X-Men</i> adquirió su propio título, manteniéndose vigente en la actualidad como una de las series más seguidas de <i>Marvel Comics</i> .
<i>X-Men</i> (1991-Presente)	Convertido en el segundo título más importante de la Saga-X inició a cargo de Chris Clameront en el guión y Jim Lee en la ilustración. Este título se narra en paralelo y trama a las historias contadas en <i>Uncanny X-Men</i> .
<i>X-Force</i> (1991-Presente)	De la mano de Rob Liefed se trata de la versión paramilitar del grupo mutante, mantenido un estilo muy diferente para conservar el “sueño mutante” se conforma por algunos ex miembros de los <i>New Mutants</i> .
<i>Cable</i> (1993-2002/2008-Presente)	Líder de <i>X-Force</i> , obtuvo su protagonismo gracias al impulso del título anterior y el enfoque espacio-temporal con el que se le vinculó a los <i>X-Men</i> .
<i>X-Men 2099</i> (1993-1996)	Historieta surgida a partir de crear el Universo 2099, en el que se creó versiones futuristas de los héroes y sus historias, incluyendo la problemática mutante.
<i>X-Men Adventures</i> (1993-1996)	Revista dedicada a plasmar las aventuras vistas en la serie animada de los `90 y trasladarlas al papel y la tinta.
<i>Generation X</i> (1994-2001)	Nueva versión juvenil del equipo mutante, con nuevos reclutas revitalizó el concepto del grupo de adolescentes con superpoderes.
<i>X-Man</i> (1995-2001)	Título dedicado a <i>X-Man</i> , miembro juvenil de la saga mutante, proveniente de un mundo alterno. Obtuvo su propia serie, sin embargo, ésta al no convencer terminaría por ser cancelada.
<i>Mutant-X</i> (1998-2001)	Ejemplar que relata la vida de los mutantes dentro de un Universo alterno.
<i>Ultimate X-Men</i> (2000-2009)	Parte de la revitalización que tuvieron los equipos y héroes <i>Marvel</i> , ubicándose en una “Era” fuera de la continuidad ya conocida. Se retoma el concepto desde cero con nuevos orígenes e historias enfocadas en la época actual para atraer nuevos seguidores tras el éxito de las adaptaciones al cine.
<i>New X-Men</i> (2001-2008)	El Instituto Xavier reabre sus puertas y el equipo protagonista regresa a sus orígenes, se rescatan aspectos de las películas como el rol desempeñado por los <i>X-Men</i> como profesores de nuevos mutantes jóvenes.
<i>X-Treme X-Men</i> (2001-2004)	La facción de esta serie se encuentra aun ligada a las instrucciones del Instituto, sin embargo, operan libremente con misiones a lo largo del mundo.
<i>X-Statix</i> (2002-2004)	Serie continua al título <i>X-Force</i> creado por Peter Milligan y Mike Allred.
<i>Astonishing X-Men</i> (2004-Presente)	Continuación de <i>New X-Men</i> , relata las aventuras de un nuevo equipo que busca demostrarse como superhéroes, incluyendo nuevos personajes de apoyo y villanos.
<i>X-Men: First Class</i> (2007-Presente)	Relata las aventuras del grupo original de <i>X-Men</i> durante sus primeros años.
<i>X-Men Legacy</i> (2008-Presente)	Título que retoma la continuidad de la publicación <i>X-Men</i> a secas para relatar la etapa más actual del equipo mutante.

Cabe aclarar que para efectos de esta tesis se retomarán los títulos de *Uncanny X-Men* y *X-Men* así como *New X-Men* y *Wolverine*, pues corresponden a los títulos base, importantes dentro de la trama principal, manteniendo en cada uno de ellos la esencia vital del *comic* de mutantes. El resto, pese a contener la trama, se caracteriza por tener marcadas diferencias en comparación con las series estelares, y sólo fungirá como material de apoyo para nuestro análisis con relación a los títulos centrales.

En definitiva toda la historia y concepto que rodea a los *X-Men* es apasionante, en algunos momentos más que en otros, e interesante. Debido a ello, surge este análisis, que busca, además de presentar este complejo grupo de héroes, indagar detrás de sus viñetas las concepciones ideológicas y apabullantes que guarda su causa. “Lo que hace las batallas de los Hombres X [*X-Men*] más espectaculares, son las implicaciones que tienen en las vidas de estos héroes asombrosos, y lo que es más, en nuestras propias vidas”¹⁹⁰. La serie de este grupo comienza con su aparición pública, variando con cada década y disfrutando de varias colecciones mensuales de ellos, llegando a ser uno de los ejes fundamentales del Universo *Marvel* hasta la actualidad.

Entre las personalidades destacadas que han colaborado en sus páginas a lo largo del tiempo nombramos a los escritores Stan Lee, Alan Davis, Chris Claremont, Alan Moore, Grant Morrison, Scott Lobdell, Joe Casey, Fabian Nicieza, Kieron Guillen, Ed Brubaker, Joe Kelly, Steve Seagle, Joss V. Whedon, Matt Fraction; mientras que en los lápices se reconoce a Jack Kirby, Sal Buscema, John Byrne, Neal Adams, Dave Cockrum, Paul Smith, John Romita Jr., Jim Lee, Chris Bachalo, Salvador Larroca, Adam Kubert, Joe Madureira, Carlos Pacheco, Frank Quitely, Scott Eaton y Billy Tan, entre otros grandes artistas del noveno arte.

Entre los integrantes de los *X-Men* se lista un gran número de miembros que han pasado por su escuela, considerando que existen otras alineaciones como *X-*

¹⁹⁰Benjamín Páez, “Sin pedir cuartel” en *Grandes Batallas de los X-Men*, México, Ed. VID, 1997, pág. 1.

Force, *Factor-X* o *Excalibur* de donde algunos miembros han pertenecido también. Por utilidad sólo me referiré a los personajes principales que de alguna manera han marcado la agrupación durante todos estos años, siendo los más fáciles de reconocer ya sea por su alta participación en el *comic*, la televisión y el cine.



Fig. 140. *X-MEN* # 200. Imagen dibujada por David Finch utilizada como portada cuádruple que celebra los 200 primeros números del título *X-Men* a secas, en ésta se observa a todos los personajes que han formado parte de las filas de Xavier (incluidos algunos villanos), enmarcando el pasado, presente y en ese entonces futuro de la franquicia mutante.

No evitando que la gran mayoría quedara fuera de esta clasificación, se brinda la siguiente mención, retomada de la página *web* oficial de la editora *Marvel Comics*: www.marvel.com, en la que se enlista a todos los miembros que han formado parte de la agrupación de *X-Men*, sin excepción:

Archangel, Armor, Banshee, Beast, Bishop, Cable, Cannonball, Cecilia Reyes, Chamber, Changeling, Cloak, Colossus, Cyclops, Dagger, Dazzler, Forge, Gambit, Havok, Hepzibah, Husk, Iceman, Joseph, Jubilee, Juggernaut, Karma, Lifeguard, Longshot, Maggott, Magik, Magneto, Marrow, Moonstar, Mystique, Namor, Nightcrawler, Northstar, Phoenix, Pixie, Polaris, Profesor X, Psylocke, Rogue, Sabretooth, Sage, Shadowcat, Slipstream, Stacy-X, Storm, Sunfire, Sway, Syrin, Cuckoos, Thunderbird, Vulcan, Warpath, Whitte Queen, Wolverine, X-23 y Xorn.

A continuación se clasificará a los personajes más representativos del épico mundo de los mutantes, describiéndolos por orden de aparición dentro de la serie.

A) PROFESOR X



Fig. 141. PROFESOR X. La mente más poderosa de la Tierra. El tan anhelado sueño mutante (vivir en cooperación con los humanos) lo llevó a fundar a los *X-Men*, héroes renegados sirviendo a su causa.

Nombre Real: Charles Xavier.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 1* (1963).

Poderes: Telepatía y proyección astral.

El hombre encargado de dirigir, entrenar y capacitar a los mutantes en el uso de sus habilidades, autor del sueño filosófico en el que “algún día hombres como mutantes y la humanidad en general vivirán en paz, cambiando el miedo y el prejuicio por la comprensión y la aceptación”,¹⁹¹ es el Martin Luther King del séptimo arte.

Con dones telepáticos es hijo del científico atómico Brian Xavier y de su esposa Sharon. Al morir su padre, su madre se casó con el Dr. Kurt Marko, antiguo colega de Brian, quien se mudaría a la mansión Xavier al lado de su hijo Cain

(convertido después en el imparable *Juggernaut*).

Dotado con gran inteligencia, Charles es graduado de la universidad de Oxford. La manifestación de sus poderes mutantes de provocó en él, la pérdida de cabello prematura, dándole el *look* actual con que es reconocido.

Charles cree fuertemente en la concepción de que humanos y mutantes pueden vivir pacíficamente entre sí, difiriendo de mutantes como *Magneto*, quien busca la supremacía de los mutantes a través de la fuerza y el control.

Tras perder la movilidad de sus piernas, fundaría el “Instituto Xavier para Jóvenes Dotados” en la misma mansión donde fue criado. Iniciando con sólo cinco adolescentes mutantes y autonombrándose como el *Profesor X*, con los años reclutaría, entrenaría y ayudaría en sus habilidades a docenas de mutantes, convirtiéndolos en superhéroes ante un mundo que les considera hostiles.

Experto en mutaciones genéticas y embajador de paz entre los seres humanos y su raza, Charles busca junto a sus *X-Men* hacer tangible la esperanza de que en algún momento podrá existir la buena convivencia entre ambas facciones, logrando llevar su sueño más allá de las fronteras. Xavier ha ganado gran popularidad en el mundo de los *comics* siendo estandarte de los mutantes y un personaje icónico dentro de las viñetas y la consciencia social frente a la discriminación.

¹⁹¹ Syd Barney-Hawke, *Enciclopedia Marvel X-Men*, España, Grupo Panini, 2006, pág. 32.

B) CYCLOPS



Fig. 142. *CYCLOPS*. Este temerario líder debe utilizar un visor de rubí, elemento que puede reflejar los rayos y dispersarlos, para evitar causar daño. Aquí una imagen actualizada de sus primeros años como héroe surgida del título *X-Men: First Class*.

Nombre Real: Scott Summers.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 1*(1963).

Poderes: Descargas ópticas de energía.

Bajo la identidad de *Cyclops*,¹⁹² Scott Summers tiene el honor de ser el primer alumno reclutado por el *Profesor X* para profetizar su sueño, siendo el más comprometido con este ideal, posición que le ha privilegiado como líder y estratega del equipo.

Scott fue “maldecido” con la capacidad de proyectar rayos de fuerza a través de sus ojos al menor vistazo, dejándolo prácticamente ciego. Al manifestar sus poderes en la pubertad, causó destrozos, acción que lo ha forzado a usar toda su vida gafas y visores hechos de rubí de cuarzo que le permitan controlarlos.

Perseguido por una turba temerosa fue rescatado por Charles Xavier. Al ser huérfano desde pequeño tras perder a sus padres en un accidente aéreo, él y su hermano menor Alex (*Havok*), vivieron en orfanatos, por lo que la invitación del *Profesor X* cumplió su deseo de pertenecer a una familia.

Cyclops tuvo un lazo sentimental con su compañera de equipo Jean Grey, con quien representó una de las parejas más duraderas y fuertes del Universo *Marvel*, culminando en matrimonio. Sin embargo, la pareja no permanecería junta hasta el final, pues una vez que Jean fuera apoderada por la entidad cósmica “La fuerza fénix”, moriría. En palabras de Grant Morrison, guionista reconocido del título de los *X-Men*, describe al temerario líder: “*Cyclops* es tan reprimido y tan brillante. Nunca falla por muy mal que esté. Y ese es su genio. Quiere ser un héroe de verdad”.¹⁹³

Cyclops es reconocido dentro de la épica mutante, muchas veces renunciando a su vida personal en pro del grupo, “cuando el *Profesor X* abandona sus deberes o está incapacitado para llevarlos a cabo, la frialdad y el estoicismo de Scott son las herramientas que mejor lo califican para ser el jefe del grupo”,¹⁹⁴ siendo un líder y estratega infalible.

¹⁹² Traducido como *Cíclope*, hace referencia a las criaturas prominentes, de origen mitológico, con un solo ojo en la mitad de la frente. Estos gigantes eran fuertes, testarudos, de un carácter brusco y se pueden encontrar en la literatura dentro de obras como la *Odisea*, siendo el más popular entre estos seres *Polifemo*. Por ello, Scott Summers, bajo este seudónimo utiliza un visor que asemeja el ojo de uno de estos seres.

¹⁹³ Declaración de Grant Morrison aparecida en *Wizard # 6*, edición española, junio de 2002.

¹⁹⁴ Syd Barney-Hawke, *op. cit.*, pág. 15.

C) ICEMAN

Nombre Real: Robert “Bobby” Louis Drake.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 1*(1963).

Poderes: Control de hielo orgánico y bajas temperaturas.



Fig. 143. ICEMAN. Este personaje puede convertir su cuerpo en hielo orgánico y deslizarse a través de una rampa en este estado, su imagen ha cambiado con el tiempo convirtiéndose en un miembro maduro y valioso para el equipo.

Drake es originario de Port Washington, en Long Island, Nueva York. Se convirtió en el segundo mutante en unirse a Xavier y el miembro más joven con tan sólo 14 años. El poder de *Iceman*¹⁹⁵ radica en controlar las bajas temperaturas, al grado de poder manipular disminuirlas más allá del cero absoluto; condensar la humedad y convertirla en nieve, escarcha o hielo, permitiéndole crear estructuras sólidas de múltiples formas; y transformarse a sí mismo en un hombre de hielo.

La primera vez que utilizó sus poderes se dio cuando estando con su novia, enfrentó a una banda de pandilleros que los molestaban quienes huyeron una vez que Bobby utilizó sus poderes.

La comunidad no tardó en hacer eco y lo encerró tildándolo de fenómeno. El escándalo llamaría la atención de Xavier quien con ayuda de *Cyclops* lograrían liberarlo de sus captores e invitarlo como a unírseles.

Como alumno del instituto, se distinguió por ser el más bromista, aunque con el paso de los años adquiriría mayor seriedad. Gracias a su entrenamiento y experiencia, ha controlado su habilidad a grados sorprendentes, llegando a ser un miembro importante del equipo.

D) ARCHANGEL

Nombre Real: Warren Kenneth Worthington III.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 1*(1963).

Poderes: Vuelo y factor de curación acelerada alojado en su sangre.

Archangel es oriundo de Centerport, Nueva York, nació en el seno de una familia adinerada y privilegiada, lo que le permitió gozar de gran reputación entre los altos círculos sociales y asistir a las mejores escuelas. Como chico rico, excelente atleta y de buen parecido, ocultó del resto las

¹⁹⁵ Traducido en Hispanoamérica como “*El Hombre de Hielo*”, aunque en versiones animadas y de España se le nombra como “*Tempano*”.

alas de su espalda, utilizando una especie de arnés que las sujetaba, aunque al mostrarse enmascarado ante la gente era considerado como un ángel.

Lejos de ser un ente celestial, Warren emprendió misiones nocturnas como “El Ángel Vengador”, lo cual llamaría la atención del *Profesor X*, quien le ofrecería ser parte de su primer



Fig. 144. ARCHANGEL. El mutante alado también fundó junto a *Iceman* el equipo llamado *The Champions* al que a su vez pertenecieron otros superhéroes como *Hércules*, *Black Widow* y *Ghost Rider*.

grupo de alumnos mutantes. Renuente y siendo un engreído amante de la vida fácil, se negó en un inicio, sin embargo, su falta de experiencia lo conminó a aceptar después. Como *X-Men* ingresó bajo el nombre código de *Angel*, con el que fue reconocido durante toda la etapa clásica del equipo, hasta su cambio de alineación para formar parte de la facción conocida como *X-Factor*.

Según Uriel A. Duran, columnista de la publicación mutante en México “es aquí donde se dio un giro radical de eventos, ya que durante el *X-Over* Masacre Mutante (*Mutant Massacre*)¹⁹⁶, los *Marauders*¹⁹⁷ de *Mister Sinister* lo secuestraron y arrancaron las alas casi pluma por pluma, quedando inválido como superhéroe”.¹⁹⁸

Con el cambio brusco en su vida, Warren cayó en depresión al grado de intentar suicidarse. Vulnerable, sucumbió al ofrecimiento del mutante maligno *Apocalypse* para devolverle sus alas y la habilidad de volar. El precio que pagó Warren fue someterse a una cirugía genética que lo convirtió en el “Ángel de la Muerte”: *Archangel*, uno de los Jinetes del Apocalipsis, cambiando su apariencia por una piel azulada y filosas alas metálicas que lo llevarían a enfrentarse contra los *X-Men*, adoptando una imagen más oscura.

Por fortuna, lograría rechazar el control de *Apocalypse* y volver con los suyos, recuperando su aspecto plumífero al regenerarse sus alas, aunque conservaría el nombre clave de *Archangel*. Recientemente se descubrió que aún conserva su apariencia oscura, sin embargo, la había mantenido oculta a sus compañeros y sólo utilizaba sus alas metálicas al servicio de las misiones que requirieran de su lado más violento.

¹⁹⁶ Guionizada por Chris Claremont, *Masacre Mutante*, cuenta una de las historias más crudas de los *X-Men*, en la que los *Marauders*, asesinos profesionales de mutantes, son contratados por una maldad misteriosa con el trabajo de asesinar a toda la comunidad de los *Morlocks*, mutantes que viven bajo las calles de Manhattan, y los *X-Men* representan su única esperanza de salvación. *Vid X-Men: Masacre Mutante*, Tomos 1 y 2, Editorial VID, México, octubre 6, 1999.

¹⁹⁷ Conocidos en español como los “Merodeadores” son un grupo de mercenarios mutantes al servicio del maligno *Mr. Sinister*, quienes realizan diversos trabajos que rayan en el crimen organizado y el asesinato por dinero, convirtiéndose en una especie de asesinos a sueldo.

¹⁹⁸ Uriel A. Durán, “Sector X”, en *X-Men*, núm. 19, México, Editorial VID, octubre 10, 1999, pág. 25.

E) *BEAST*

Nombre Real: Dr. Henry “Hank” McCoy.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 1*(1963).

Poderes: Fuerza, velocidad y agilidad sobrehumanas.

Hank es el cuarto miembro en ingresar al Instituto Xavier. Teniendo rasgos distintivos desde su nacimiento como manos y pies grandes, sacaba provecho de su condición mutante al ser reconocido como un atleta. Fue apodado como “La Bestia” gracias a su coraje, “aunque en alguna ocasión Stan Lee dijo que le puso el nombre de *Beast* por sus hábitos alimenticios”.¹⁹⁹

Cuando su condición mutante se tornó obvia, se pidió su expulsión de la escuela, por lo que fue invitado por Xavier a unirse a sus jóvenes talentos, Hank no sólo desarrolló habilidades físicas, sino que incrementó su afición por el estudio, “actualmente posee un doctorado en genética y es todo un literato, siendo Shakespeare su autor favorito [...]”²⁰⁰



Fig. 145. *BEAST*. Este ágil mutante también tiene el privilegio de formar parte de los poderosos *Avengers* al lado de grandes leyendas como *Capitán América*, *Thor*, *Iron Man*, *Black Widow*, *Hawkeye* y *Spider-Man*.

Ya graduado, Henry inventó un compuesto químico que aceleraba las mutaciones, usándolo en sí mismo y alterando el rumbo de su vida al incrementar su fuerza, contar con un fino vello azulado y dientes caninos. Con un carácter positivo, *Beast* supo manejarla situación, siendo un elemento imprescindible para los *X-Men*, gracias a su dotada inteligencia. Con el objetivo de crear un mundo pacífico y también como miembro de los *Avengers*, el Dr. McCoy ha iniciado una lucha para ser aceptado, al grado de considerársele un hombre de “Renacimiento” aclamado por la comunidad científica internacional.

F) *PHOENIX*(JEAN GREY)

Nombre Real: Jean Grey-Summers.

Primera aparición: *Uncanny X-Men #1*(1963).

Poderes: Telepatía y telequinesis.

¹⁹⁹ Uriel A. Durán, “Sector X”, en *X-Men*, núm. 17, México, Editorial VID, septiembre 12, 1999, pág. 21.

²⁰⁰ *Ídem*.

Jean Grey ingresó como la primera mujer, a los *X-Men* buscando ayuda del *Profesor X* para controlar sus habilidades psíquicas, siendo éste, punto en el que se dio origen a las aventuras del grupo dentro del arte secuencial. Charles logró guiar a Jean en el control de sus poderes telepáticos y telequinéticos enseñándole a manejarlos y le otorgó el nombre código de *Marvel Girl*. Jean se enamoró de *Cyclops*, aunque pasarían muchos años antes de que formalizaran su relación y terminara en matrimonio.

Tras una misión en el espacio exterior, el trasbordador espacial en el que viajaba Jean y otros *X-Men* tuvo que aterrizar de emergencia, viéndose obligados a regresar a la Tierra debido a una tormenta radiactiva. Protegida por sus poderes fue capaz de pilotear sola la nave sola,



Fig. 146. PHOENIX. “Todos la amábamos, hasta el último de nosotros se enamoró de ella”: Chris Claremont. De las mujeres más populares del *comic*. Actualmente Jean está aparentemente muerta, sin embargo, en el Universo *Marvel* ninguna muerte es para siempre.

sucumbiendo a la radiación y poseída por “La Fuerza Fénix”, entidad que absorbió la esencia de Jean y tomó su lugar en la continuidad del *comic*.

La Fuerza Fénix se vería corrompida por el poder y las emociones humanas, creando caos y destrucción en la galaxia; los *X-Men* la enfrentarían y gracias a las emociones humanas que aún conservaba de Jean, se lograría que el ser se sacrificara. Por mucho tiempo se pensó que era la *Marvel Girl* original, pero poco después se hallaría el cuerpo de “Jeanny”, regresando con sus compañeros y a los brazos de su amado Scott Summers.

Un toque especial y poco secreto en los *X-Men* es la atracción oculta entre Jean y *Wolverine*, sin embargo, siempre ha optado por *Cyclops* como el amor de su vida.

Actualmente, Jean se encuentra sin vida en los *comics* tras ser poseída nuevamente por la Fuerza Fénix, aunque, como lo vaticina la leyenda del fénix, nunca se descarta la posibilidad de que resurja de sus cenizas.

G) WOLVERINE

Nombre Real: James Howlett (Logan).

Primera aparición: *Incredible Hulk* # 180 (1974).

Poderes: Factor de curación acelerado, sentidos animales, esqueleto y garras retráctiles cubiertas por *adamantium*.²⁰¹

²⁰¹ El *adamantium* es el metal más resistente e indestructible dentro de la ficción del Universo *Marvel*, con este material no sólo se encuentran forradas las garras de *Wolverine*, sino ha sido forjado el escudo del legendario *Capitán América*.

El personaje de *Wolverine*, creado por Len Wein, es sin duda el más popular y carismático del equipo, llegando a protagonizar gran cantidad de aventuras. En el siglo XIX John y Elizabeth Howlett tuvieron su segundo hijo al cual llamaron James; éste fue un niño débil y asmático; si bien vivían felices, los buenos tiempos cambiaron prontamente cuando, a causa de la muerte de su primer hijo, su madre se distanció de él y su papá fue asesinado ante sus propios ojos por el cruel guardabosques Thomas Logan y su hijo. Cegado por el trauma brotaron de sus manos garras de hueso; descontrolado y con pánico atacó al autor que le diera muerte a su padre, quitándole también la vida.



Fig. 147. *WOLVERINE*. El miembro más popular de los *X-Men* se ha ganado protagonizar no sólo su propio título sino ser llevado a la pantalla grande con la cinta *X-Men Origins: Wolverine*, a cargo del director Gavin Hood, y una segunda parte por estrenarse en 2013.

Elizabeth no pudo asimilar la situación y se mató poco después. Expulsado de casa y al cuidado de su amiga y tutora Rose, huyeron a una colonia minera de la Columbia británica y fue rebautizado sólo con el nombre de Logan para ocultar su identidad. Si bien sus poderes mutantes ayudaron a que su mente se curara, también bloquearon el recuerdo de dichos acontecimientos. En el campamento minero, Logan se volvió distante de las demás personas, prefiriendo deambular con lobos convencido de que tendría más en común con ellos que con la gente, siendo apodado por los habitantes de la localidad como *Wolverine*.

Su permanencia en las minas terminó al momento de pelear con el hijo de Thomas Logan, quien al encontrarlo buscaría venganza por lo sucedido años atrás. El encuentro terminó trágicamente cuando *Wolverine* clavó accidentalmente sus garras en Rose, llenándolo de culpa y obligándolo a desaparecer por muchos años.

Fue a finales del siglo XX, que la CIA, en colaboración con el gobierno canadiense, forzó a Logan a participar en el experimento *Weapon X* (Arma X), en el que un sector de científicos cubrió su esqueleto con el indestructible *adamantium* e implantaron recuerdos falsos de un pasado nuevo y diferente. Desde este punto su vida anterior fue un misterio completamente incluso para él.

Mientras trabajaba para el gobierno, Xavier le propuso unirse a los *X-Men*, para lo cual aceptó, en parte por creer en la visión que tenía Xavier y por otro lado debido a la ayuda que recibiría para tratar de recordar su pasado. Con los *X-Men*, Logan sintió atracción por Jean Grey, a quien amó incondicionalmente pese a no estar con él.

Si bien *Wolverine* se caracteriza por su rebeldía ha encontrado una razón para luchar, probando ser un elemento indispensable. Actualmente forma parte de las filas de los *Avengers* y ya sea como hombre X o vengador, como él lo ha mencionado en numerosas ocasiones: "Es el mejor en lo que hace".

H) *STORM*



Fig. 148. *STORM*. Considerada como una "Diosa del Clima", Ororo recientemente se ha convertido en reina al contraer matrimonio con T'challa, superhéroe africano conocido como *Black Panther* y soberano de Wakanda.

Nombre Real: Ororo Munroe.

Primera aparición: *Giant Size X-Men # 1* (1975).

Poderes: Control sobre el clima, vuelo.

Ororo Munroe (nombre de origen africano que significa "belleza") alias *Storm* (Tormenta), nació en la ciudad de Nueva York, pero desde pequeña viajó a Egipto debido a las actividades de su padre como fotógrafo. Entre las características mutantes de *Storm* destaca que a pesar de ser una mujer de color, tiene el pelo blanco y ojos color azul que cambian a blanco al momento de manifestar sus poderes.

Como es común en los superhéroes, *Storm* quedó huérfana a la edad de 5 años, sus padres David y N'Daré murieron durante un ataque aéreo en El Cairo. Cuando un combate entre facciones opuestas de Egipto derribó un avión contra el edificio donde se encontraban los Munroe. Ororo fue rescatada de los escombros pero tuvo que lidiar con el trauma de haber quedado sepultada viva junto al cadáver de su madre. A la fecha Ororo padece de claustrofobia debido al golpe psicológico que sufrió pese a ser rescatada.

Storm aprendió a sobrevivir sola en los barrios de El Cairo como una niña de la calle, se convirtió en una ladrona que hurtaba billeteras de los turistas y aprendió una serie de trucos que hoy le permiten abrir casi cualquier cerradura.

Con siete años de edad *Storm* conoció al *Profesor X*, en ese entonces ella intentó robar su billetera, sin embargo, Xavier concibió su naturaleza mutante. *Storm* llegó a ser considerada como una diosa durante su adolescencia, siendo adorada por las tribus africanas que ayudaba al ofrecerles lluvia para sus cultivos. Tiempo más tarde su camino se encontró nuevamente con Xavier. Con la convicción de hacer algo más por el mundo, se unió a Xavier y apoyó su ideal de coexistencia pacífica sumándose a los *X-Men*. *Storm* posee una gran fortaleza de carácter y personalidad, llegando a ser un pilar importante como una de las líderes más constantes y tenaces dentro de los *X-Men*.

Storm contrajo nupcias con T'challa (*Black Panther*) gobernante de Wakanda (país africano ficticio de *Marvel*). Juntos han formado parte del equipo de los *Fantastic Four* reemplazando a *Mr. Fantastic* e *Invisible Woman*, y a últimas fechas es miembro de los *Avengers* junto a *Beast* y *Wolverine*, sin abandonar su compromiso con el sueño de Xavier, sus amigos y la comunidad mutante.

I) NIGHTCRAWLER



Fig. 149. NIGHTCRAWLER. Creado originalmente para la *Legion de Superheroes* de *DC Comics* por Dave Cockrum, este mutante con apariencia demoníaca, se ha convertido en uno de los personajes más populares y queridos de los lectores debido a su carisma y carácter noble.

Nombre Real: Kurt Wagner.

Primera aparición: *Giant Size X-Men # 1* (1975).

Poderes: Teleportación, agilidad y acrobacia circense, cola prensil, invisibilidad limitada.

Nightcrawler nació en un poblado de los Alpes Bávaros. Desde pequeño su apariencia azul fue evidente, por lo que fue abandonado por su madre en un río donde fue encontrado por gitanos de un circo. Kurt cuenta con gran agilidad y teletransportación, haciéndolo popular como trapecista. Además de su apariencia azul, cuenta con una cola y orejas puntiagudas. Rescatado por Xavier, lo invitó a unirse a los *X-Men*. Católico por convicción propia y muy creyente lo ha llevado a convertirse en seminarista religioso, como abogado no sólo de las causas mutantes sino de

cuestiones religiosas, políticas y raciales.

Kurt es un personaje carismático y querido e inolvidable resulta su entrada en la película *X-Men 2*, logrando con la secuencia inicial una de las entradas más emblemáticas, épicas y emocionantes del séptimo arte en la historia del cine de superhéroes.

J) COLOSSUS



Fig. 150. COLOSSUS. Este mutante ha fungido como aliado y enemigo de los *X-Men*, al aliarse a *Magneto* por una temporada tras el deceso de su hermana a causa de un virus mortal. En años recientes se ha reincorporado como héroe al equipo mutante siendo un pilar para el equipo.

Nombre Real: Piotr "Peter" Ivanovenich Rasputín

Primera aparición: *Giant Size X-Men # 1* (1975).

Poderes: Invulnerabilidad y fuerza sobrehumana gracias al cambio que puede generar su piel a un metal orgánico.

Colossus (*Coloso*) de origen ruso, es el mediano de tres hermanos. Descubrió sus poderes en una granja colectiva donde él y su familia laboraban, aunque mantenía sus habilidades ocultas del resto por temor a que los militares soviéticos lo utilizaran como conejillo de indias. *Colossus* formó filas de la llamada "Segunda Génesis" de *X-Men*, fundada a partir de que los originales abandonaron el grupo. Su poder mutante consiste en transformar su estructura

corporal en metal lo cual le da súper fuerza e invulnerabilidad.

Xavier encontró a Peter en una comuna agrícola de Rusia, poco después de manifestar sus poderes al salvar a su hermana de ser arrollada por un tractor; a pesar de ello no fue víctima del odio y rechazo, por el contrario, sus poderes sirvieron en parte para aligerar muchos trabajos pesados de la granja. El *Profesor X* convenció a *Colossus* de unirse a su equipo y éste terminó por considerar que haría un mejor bien al mundo como héroe.

A pesar de su gran fuerza y apariencia física Peter se ha caracterizado por ser un joven pacifista, noble y poeta, cuya pasión verdadera recae en el dibujo y la pintura, buscando resolver sus problemas a través del diálogo antes que recurrir a la fuerza bruta, y dejando esta opción sólo para situaciones obligadas.

K) *SHADOWCAT*



Fig. 151. *SHADOWCAT*. Siendo uno de los personajes con mayor evolución psicológica, debido a su proceso de madurez, de niña a mujer, Kitty siempre se ve acompañada de *Lockheed*, un pequeño dragón morado perteneciente a una raza alienígena.

Nombre Real: Katherine “Kitty” Pryde.

Primera aparición: *Uncanny X-Men #129*(1980).

Poderes: Intangibilidad y caminar sobre el aire.

Kitty proviene de Deerfield, Illinois. A los 13 años sus habilidades mutantes se manifestaron mientras dormía, atravesando su cama. Invitada por Xavier para unírsele, Kitty terminó aceptando la oferta de Xavier. Como miembro activo de los *X-Men*, fue conocida como *Shadowcat (Gata Sombra)*, llegando a ser el miembro más joven del grupo; como lo menciona Uriel A. Durán pese a ello, “siempre se comportó a la altura de los demás miembros, sin perder por ello su frescura juvenil, [...] se convirtió en un personaje muy popular, en especial porque muchos lectores al tener la misma edad, se identificaban rápidamente con ella”.²⁰²

Shadowcat ha sentido respeto y familiaridad con sus compañeros *Wolverine*, quien fuera su mentor; *Colossus*, su eterno amor; y *Nightcrawler*, su fiel amigo. Ya como una mujer adulta y madura, actualmente pertenece a los *X-Men* como profesora del Instituto Jean Grey, en donde enseña a otros mutantes a utilizar sus poderes.

²⁰² Uriel A. Durán, “Sector X”, en *Generation Next*, Tomo 2, México, Editorial VID, abril 15, 2002, pág. 29.

L) ROGUE



Fig. 152. *ROGUE*. Este personaje fue interpretado durante la trilogía de *X-Men* en la pantalla grande por Anna Paquin, joven actriz ganadora del *Oscar* por la película *El Piano* de Jane Campion producida en 1993.

Nombre Real: Anna Marie.

Primera aparición: *Avengers Annual* #10 (1981)

Poderes: Absorción de mentes y poderes al contacto físico, invulnerabilidad, fuerza sobrehumana y vuelo.

Los recuerdos de *Rogue*²⁰³ se encuentran nublados por un gran número de pensamientos que ha absorbido de las personas, por ello, cree haber nacido al sur, a orillas del río Mississippi. Su poder mutante le permite absorber poderes y mentes de cualquier individuo con sólo el roce de su piel con la suya, sea de forma temporal o permanentemente.

Fue durante una cita en la adolescencia con su novio Cody Robbins, que tras un beso *Rogue* asumió sus recuerdos. Cody quedó en coma profundo y *Rogue* fue incapaz de procesar su pensamiento, por lo que abandonó su hogar por temor al rechazo y el peligro que podría

representar para los demás.

Fue encontrada por *Mystique* quien la acobijó. *Rogue* al ver que se trataba de otra mutante aceptó seguirla, siendo criada por ella como si fuera su hija. Tiempo después, ingresaría a la nueva *Brotherhood of Evil Mutants*, una banda terrorista liderada por *Mystique*, con quien participaría en atentados, fugas, y enfrentamientos contra los *X-Men* y los *Avengers*, y robaría los poderes de la súperheroína *Ms. Marvel*, adquiriendo de forma permanente, no sólo sus recuerdos, sino sus habilidades de fuerza, invulnerabilidad y vuelo.

Con su mente fuera de control que lidiaba con las personalidades de quienes tocaba, solicitó ayuda del Xavier, por lo que no dudó en abandonar a su madre adoptiva y dejar su vida criminal para convertirse en una *X-Men*. Pese a su pasado y el desacuerdo que causó en algunos su ingreso, *Rogue* ha demostrado con hechos sus deseos de reformarse y ser aceptada.

En los *X-Men* encontró el amor una vez que conoció a *Gambit*, sin embargo, sus poderes y la incapacidad que tiene para tocarlo siempre han resultado un obstáculo para la pareja, pese a la limitante, siempre ha sabido lidiar con sus poderes adaptándose a la vida que lleva como mutante.

²⁰³ En España se le dio traducción al nombre como “*Pícaro*”, y en Hispanoamérica como “*Titania*” para las series animadas, sin embargo, recientemente se optó por dejar el nombre original del personaje para la pantalla chica, el cine y los *comics*.

M) PSYLOCKE



Fig. 153. *PSYLOCKE*. Esta ninja asiática no sólo debe su popularidad a las viñetas; pese a no ser considerada como un personaje base en la televisión y cine, ha ganado adeptos gracias a su aparición en el videojuego *Marvel vs Capcom 2*.

Nombre Real: Elizabeth “Betsy” Braddock.

Primera aparición: *Captain Britain # 8* (1976).

Poderes: Telepatía, rayos mentales, habilidad psiónica con la que crea una “espada psíquica” o cuchilla psíquica.

Hermana del legendario *Captain Britain*,²⁰⁴ Elizabeth llevaba una vida como supermodelo, posando para las revistas más exclusivas del mundo y desfilaba en pasarelas de Milán hasta Nueva York. Al asumir el papel del *Captain Britain* como heroína de Inglaterra, Betsy quedó ciega tras sufrir una golpiza.

Al darse cuenta que sus poderes psíquicos compensaban su falta de visión, viajó a Suiza para recibir una cura. Sería contactada por Xavier para incorporarse a los *X-Men* bajo el nombre código de *Psylocke*.²⁰⁵

Elizabeth tomaría lugar como telépata en lugar de Jean Grey. Durante una misión en la que se creyó muerta a los *X-Men*, apareció después con el cuerpo de una ninja asesina del oriente llamada *Revanche* (ambas mujeres fueron intercambiadas de cuerpos).

Psylocke adquirió habilidades en combate ninja y la capacidad de manifestar su poder mental en una cuchilla psíquica convirtiéndola en una rival más peligrosa y mortal. Esta mujer, con apariencia ahora asiática es tan bella como letal, ha logrado ser un miembro excepcional y muy querido por los lectores desde su ingreso a los *X-Men*.

O) GAMBIT

Nombre Real: Remy LeBeaudreaux.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 266* (1990).

Poderes: Carga de objetos con energía cinética y aura de “encanto” que contagia simpatía por él.

²⁰⁴ Brian Braddock alias *Capitán Britania*, apareció por primera vez en *Captain Britain # 1* (1976), obtuvo sus poderes entregados por Merlín y Roma, Diosa de los Cielos del Norte, los cuales incluyen poder, fuerza y resistencia sobrehumana, vuelo y campo de fuerza de origen místico. Desde entonces es considerado el campeón de Britania, formando parte del equipo *Excalibur*, el principal grupo de superhéroes de Inglaterra.

²⁰⁵ La traducción de su nombre código puede interpretarse como “Mariposa Mental”, nombre justificado con la representación gráfica de su poder, se forma la figura de una mariposa rosa en su rostro, como manifestación de su poder telepático.

De ascendencia francesa, es uno de los mejores y más valiosos miembros del equipo mutante, Remy LeBeau o como se le conoce: *Gambit*,²⁰⁶ es un “cajún”²⁰⁷ nacido en Nueva Orleans, Louisiana, aunque está muy relacionado con su herencia europea.

Este personaje fue creado por Chris Claremont y Jim Lee e ideado para dejar de lado la imagen del héroe respetado y agradable; así, *Gambit* se presentó como un ladrón, rebelde y fumador empedernido con buen corazón. El escritor Mike Carey, responsable del *one-shot* especial *X-Men Origins: Gambit # 1* comenta sobre el mutante: “es un personaje muy *cool* precisamente porque marca sus líneas en un largo camino de donde mucha otra gente en el *X-verse* lo haría [...]”.²⁰⁸ *Gambit* tiene agilidad y reflejos sobrehumanos, y un extraordinario peleador. Aunque, su poder más evidente es la capacidad para “cargar” cualquier objeto físico de energía cinética, que se manifiesta como una violenta explosión de impacto; utiliza cartas que lanza con una puntería infalible.



Fig. 154 *GAMBIT*. Jim Lee originalmente lo había diseñado buscando un parecido con el actor John Malkovich, sin embargo, cuando Claremont le indicó que como poder tendría un carisma irresistible, decidió darle un aspecto más atractivo.

Xavier también le atribuye el poder de manipular inconscientemente la relación materia-energía que postuló Albert Einstein en sus teorías. Además, Remy consta de un “aura de encanto” que lo hace carismático hacia los hombres o atractivo para las mujeres, si bien es poco sensible y engreído, este peculiar poder le ventaja contra sus adversarios quienes simpatizan con él.

Remy mantiene parte de su pasado oculto y cuenta con una profundidad interesante como personaje. Emocionalmente se le vincula con *Rogue*. En palabras de Mike Carey: “Creo que él siempre ha tenido el potencial de ser un héroe, obviamente él es también un ladrón, y un ladrón a sueldo, además, así que su moralidad nunca va a coincidir exactamente con algunos otros *X-Men*. Pero él siempre ha tenido un sentido de moralidad, y hay líneas que él no está preparado a cruzar [...]”.²⁰⁹

²⁰⁶ En español, “Gambito”, que se refiere a una jugada de ajedrez que consiste en sacrificar una pieza con tal de ganar una posición ventajosa sobre el oponente; de ahí que prefiera utilizar cartas (por ser un juego de estrategia) como recurso para proyectar sus poderes.

²⁰⁷ Nombre que recibe el francés nacido en los Estados Unidos, o el norteamericano, hijo de padres franceses. También “cajuns”, siendo su traducción más cercana al español la de “criollos”.

²⁰⁸ Roberto Cota, *X-Men Origins: Gambit* [en línea], *Comics*, historietas, ilustración y cultura pop, México, 22 de marzo de 2009, Dirección URL: <http://culturacomix.com/2009/03/22/x-men-originis-gambit/#more-16861>. [Consulta: 04 de febrero de 2010].

²⁰⁹ *Ídem*.

P) CANNONBALL

Nombre Real: Samuel Zachary Guthrie.

Primera aparición: *Marvel Graphic Novel # 1* (1982).

Poderes: Vuelo, campo protector y generación de energía termoquímica.

Criado al oeste de Virginia, Sam Guthrie sólo quería salir de su pueblo para buscar una mejor vida, al no tener otra opción, empezó a trabajar en las peligrosas y sucias minas de carbón para ayudar a sostener a su familia. Fue durante un desplome que Sam quedó atrapado, activándose sus poderes por la tensión y miedo provocados, atravesó el techo y salvo a su acompañante y él.



Fig. 155. CANNONBALL. Ex-líder de los *New Mutants* y *X-Force*, Sam Guthrie tiene una hermana también mutante de nombre Paige, la cual perteneció al equipo mutante *Generation-X* bajo el nombre código de *Husk*, y quien al igual que su hermano se graduó para formar parte de los *X-Men*.

Sería invitado por Xavier a ser parte de su grupo juvenil llamado *New Mutants* (*Nuevos Mutantes*) con quienes crecería y se convertiría en líder y héroe, con el nombre de *Cannonball* (*Bala de Cañón*). Con el tiempo este colectivo cambiaría de nombre y en colaboración con otros reclutas formarían a *X-Force* (*Fuerza-X*).

Al percatarse del potencial que tenía como superhéroe, comenzó a entrenar y pulir sus habilidades, por lo que fue graduado a las "ligas mayores" al ser convocado para unirse como miembro base a los *X-Men*. Ante tal oportunidad no se negó y aceptó la responsabilidad, viviendo múltiples aventuras junto a los mutantes veteranos por un largo periodo. Actualmente es uno de los jóvenes superhéroes ya acreditados como elementos importantes del grupo, teniendo participación de vez en cuando en las aventuras del ensamble y en otras apoyándolos como miembro reservista.

Q) WHITE QUEEN (EMMA FROST)

Nombre Real: Emma Frost.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 129* (1979).

Poderes: Telepatía y transformación de su piel en diamante.

Emma Frost, antes conocida bajo el nombre clave de *White Queen*, es una mutante con el poder de la telepatía, don que ha logrado fortalecer con el tiempo al grado de mantener un buen nivel, muy similar al de Jean Grey. Además, recientemente desarrolló la facultad de convertir su cuerpo

en un diamante. Emma proviene de una familia aristócrata de Massachusetts y es la mayor de tres hermanas. La ventaja económica de la cual fue favorecida desde pequeña la llevó a obsesionarse con el poder en general y despertar su ambición una vez que sus poderes surgieron.



Fig. 156. *WHITE QUEEN*. La popularidad de Emma se ha incrementado considerablemente tras su cambio de bando como heroína, interpretada por January Jones como antagonista en la reciente película *X-Men: First Class* (2011) de Matthew Vaughn y Bryan Singer.

Heredera desde muy joven de la fortuna familiar, gracias a su determinación, inteligencia natural, encantos y un poco de sus dones, logró varios negocios e inversiones exitosas triplicando su riqueza; convirtiéndose en dueña del consorcio *Frost Internacional*. Emma siempre sintió apego por la docencia por lo que compró una escuela secundaria privada, la Academia Massachusetts, ubicada en Snow Valley. Como miembro de la mesa directiva se hizo conocida en varios círculos de alta sociedad, ingresando al prestigioso *Hellfire Club*; un grupo de mutantes élite integrado por los hombres más ricos y poderosos del mundo.

Junto a dicho grupo creó una cofradía de conspiradores donde asumió el control ganándose lugar como la *White Queen*, volviéndose a su vez una fuerte enemiga de los *X-Men*. Tras un enfrentamiento con los pupilos de Xavier, Emma quedó en mal estado por lo que cedió las riendas de su Academia Massachusetts al *Profesor X*, el cual añadió sus instalaciones a su creciente instituto. Una vez recuperada, logró incorporarse a las filas de Xavier como líder y maestra del grupo mutante conocido como *Generation-X*, sin embargo, tras su disolución terminó uniéndose a los *X-Men*.

Por lo regular, el carácter de Emma la lleva a leer la mente de las personas sin su consentimiento, implantar y controlar sus pensamientos, aunque, como ex villana ahora redimida, está satisfecha luchando al lado de sus viejos enemigos en defensa de un mundo al borde de una guerra genética.

Emma Frost es un personaje frío y pareciera no muy confiable, no obstante, con el tiempo ha sabido ganarse a sus compañeros al grado de entablar una relación sentimental con *Cyclops*, con quien ya ha durado algunos años.

2.2.2 LOS VILLANOS

“Nadie puede darte tu libertad. Nadie puede darte tu igualdad o justicia o cualquier otra cosa. Si tú eres un hombre, tómalala”: Malcolm X

Desde el inicio de los tiempos, la moral humana se ha visto regida por dos conceptos básicos: el bien y el mal. Todo ello se ve reflejado en las historietas con la creación de superhéroes y supervillanos, representantes de bandos opuestos.

Como siempre ocurre en el caso de los superhéroes, no todo mundo comparte su mismo camino, caso del sueño de Xavier, del que varios antagonistas, creen que la supremacía del *Homo Superior* les da derecho a dominar al resto. Dentro de la galería de villanos de los *X-Men* se encuentran aquéllos que son mutantes y los que no.

Entre las motivaciones de los que son mutantes se pueden encontrar muchas, pero resumiendo se hallan las de los intereses propios o aquellos relacionados con los vínculos mutantes-humanos o mutantes-mutantes. En otra instancia los villanos no mutantes pueden dividir su iniciativa en dos cosas: los que desean el exterminio de la clase mutante o los que buscan a uno en específico para vengarse sobre alguna tragedia o daño ocasionado, teniendo como constante el rechazo absoluto sobre esta especie, originado muchas veces por el fanatismo o algún temor mal fundado.

Existe un gran número de enemigos de los *X-Men*, pues con décadas de vigencia se ha permitido incorporar una gran cantidad a su historia, destacándose desde la respuesta de odio humano, hasta los mutantes lunáticos que defienden una postura contraria. Dentro de esta gama de personajes se encuentran *Magneto*, *Apocalypse*, *Mister Sinister*, *Sabretooth*, *Mystique*, *Juggernaut*, *Mojo*, *Exodus*, *Danger*, *Lady Deathstrike*, *Omega Red*, *Cassandra Nova*, William Stryker, los

Centinels, y grupos rivales como la *Brotherhood of Evil Mutants*, los *Marauders*, el *Hellfire Club*, los *Reabres* o el grupo anti-mutante *Purifiers*, entre algunos más.²¹⁰

Por razones de espacio y utilidad en este trabajo sólo me referiré brevemente a los villanos más constantes y representativos del equipo mutante, rescatando de dicha lista a varios que han influido de forma más directa en la continuidad del título a lo largo de su existencia, o que en lo posterior, aparecerán en los *comics* por analizar dentro del tercer capítulo de este trabajo.

A) *MAGNETO*



Fig. 157. *MAGNETO*. De origen polaco, este mutante fue creado bajo la visión comunista, aunque se descubre posteriormente como un luchador independiente, que responde más al racismo nazi que a los mismos comunistas. Desde entonces ha sido el villano más peligroso y poderoso de los *X-Men*.

Nombre Real: Erik Lensherr Magnus.

Primera aparición: *Uncanny X-Men* # 1 (1963).

Poderes: Control de los campos magnéticos.

“En ese momento, cuando obligó a un soldado a matar a sus camaradas, el mundo perdió a uno de sus recursos más valiosos. Perdió el alma y el corazón de Eric Lensherr y en su lugar surgió *Magneto*”.²¹¹

Es el Malcolm X de las viñetas, se trata del principal enemigo de los *X-Men* debido a la contraparte ideológica que mantiene frente al sueño de Charles Xavier, siendo uno de los villanos más populares dentro del *comic* americano. Su poder mutante, tal como lo indica su nombre, le permite manipular la energía magnética en cualquier forma imaginable, desde atraer o repeler un metal, hasta mover

personas, controlando las moléculas de hierro alojadas en su sangre.

De origen judío, fue el único sobreviviente de su familia tras ser encerrada en un campo de concentración de Auschwitz, Polonia, durante el período nazi, lo cual lo dejó marcado al ver “hasta qué punto podían ser implacablemente inhumanos los seres humanos amorales”.²¹² Por esta

²¹⁰ Para obtener información detallada sobre estos personajes consultar la página oficial de *Marvel Comics*: www.marvel.com.

²¹¹ Para ver lo sucedido en esa ocasión *Vid Uncanny X-Men* # 304.

²¹² Syd Barney-Hawke, *op. cit.*, pág. 74.

razón su maldad y odio racial contra los seres humanos, nacidos de su experiencia durante el Holocausto, se refleja en sus constantes intentos por crear una sociedad donde el *Homo Superior* impere y lidere el mundo bajo la creencia de que los mutantes sólo podrán ser libres al esclavizar al resto de la raza humana antes de que ésta los esclavice a ellos.

Una situación curiosa es que *Magneto* ha desempeñado roles como villano (principalmente), anti-héroe y héroe, y la relación que sostiene con Charles Xavier, siendo uno de sus antiguos amigos, resulta una de las más interesantes del universo de los *X-Men* debido a que Magneto mantiene un pensamiento opuesto al de Charles, que sueña con la armonía entre *Homo Sapiens* y *Homo Superior*.

Con ideas fundamentalistas el camino que eligió para alcanzar sus objetivos es el dogma del terrorismo, formando grupos como la *Brotherhood Evil of Mutants* o los *Acolytes*, sociedades de mutantes extremistas que obedecen sus órdenes. Actualmente *Magneto* forma parte de las filas de los *X-Men* como uno de sus miembros más poderosos, siempre a la vista de *Cyclops*, busca redimir sus actos del pasado bajo la enmienda de defender el “sueño” de su viejo amigo Xavier.

El personaje de *Magneto* ha alcanzado tanta popularidad que fue elegido para intervenir en la tetralogía fílmica de los *X-Men* siendo interpretado por Ian McKellen y por Michael Fassbender en su versión joven, y utilizado en el mundo de los videojuegos para títulos como *Marvel vs Capcom 2* y *3*.

B) BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS



Fig. 158. Ilustración de David Finch la cual funge como portada del título *X-Men Legacy* y que retrata a la primera *Brotherhood Evil of Mutants* a cargo del “Amo del magnetismo”.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 4* (1964).

La *Brotherhood of Evil Mutants* (*Hermandad de Mutantes Malignos*) representa todo lo contrario a los ideales que mantienen los *X-Men*. Impulsados por el terrorismo como método para lograr sus fines, este equipo de villanos llegó a convertirse en rival por excelencia de los *X-Men* por muchos años. El grupo se ha separado en varias ocasiones y reintegrado en más oportunidades, variando tanto integrantes como su propósito.

La agrupación original debutó por primera vez en *Uncanny X-Men # 4*, integrada por *Magneto*, al frente del grupo, *Mastermind*, *Toad*, *Scarlet Witch* y *Quicksilver*. Pese a su inestabilidad interna las disputas entre estos villanos contra los discípulos de Xavier rondaban en torno a quien reclutaba más mutantes a su favor.

A lo largo del tiempo han pertenecido a la agrupación una gran variedad de villanos enfocados en dar problemas a las distintas divisiones de los *X-Men*, en su mayoría con resultados fallidos y con nuevos miembros con cada regreso, algunos cuya participación ha sido más destacada son: la ahora *X-Men Rogue*, *Mystique*, *Pyro*, *Avalanche*, *Blob*, *Destiny*, *Sauron*, *Mimic*, *Black Tom Cassidy*, *Exodus*, *Juggernaut*, *Post*, *Mimic*, *Phantazia* y *Sabretooth*, entre otros más, de los cuales se pueden consultar sus biografías a través de la web www.marvel.com. Como contraparte del equipo, esta organización de villanos ha sido elegida para dar problemas a los *X-Men* tanto en el cine como en las series animadas.



Fig. 159. Entre las distintas encarnaciones del grupo la constituida por *Toad*, *Blob*, *Post* y *Mimic* peleó como aliada de los *X-Men* en contra de *Cerebro*, en la saga *La búsqueda de Xavier*. Por su parte la alineación más reciente de la *Brotherhood Evil Mutants* se ha renovado con miembros como *Black Tom*, *Juggernaut*, *Exodus*, *Nocturne*, *Sabretooth*, *Avalanche* y *Mammomax*.

C) MYSTIQUE

Nombre Real: Raven Darkhölme.

Primera aparición: *Ms. Marvel* # 16 (1978).

Poderes: Metamórficos (puede cambiar de apariencia a voluntad).

Una de las villanas más populares del repertorio de los *X-Men* debutó como villana de la heroína *Ms. Marvel*, sin embargo, su condición mutante la llevó a tener una mayor proyección como enemiga de los *X-Men*, apareciendo como líder de la segunda *Brotherhood of Evil Mutants*. Esta mujer puede ser todo aquello en lo que quiera convertirse, un hombre, una chica, multimillonaria o supermodelo gracias a sus habilidades para cambiar de forma.

Bajo el credo de que los mutantes deben ser la especie dominante que acabe con todo mutante que no esté de acuerdo, *Mystique* se caracteriza por ser una mujer engañosa, manipuladora, ambiciosa y traicionera que buscará siempre estar del lado que más le convenga.

D) *BASTION*

Nombre Real: *Bastion*

Primera aparición: *X-Men # 52* (1996).

Poderes: Fuerza aumentada y vuelo mediante botas cohete.

Proveniente de un futuro alternativo, se trata de un ser sintético, una máquina o *Sentinel* avanzado, la cual permaneció toda su vida creyendo que era un ser humano normal. Su programación tiene como objetivo el exterminio de toda la raza mutante, por lo que fue autor del proyecto Operación: Cero Tolerancia, creando a los *Prime Sentinels* y declarándole la guerra a los *X-Men* y al resto de los mutantes. Siendo detenido en su intento de destrucción por los *X-Men* y el gobierno, la aparente destrucción de su cuerpo quedó en manos de las fuerzas estadounidenses, sin embargo, recientemente ha regresado reclutando a humanos racistas con el fin de resucitar el sentimiento anti-mutante.

E) *SENTINELS*

Primera aparición: *The Uncanny X-Men # 14* (1965).

Creados en sus inicios por el Dr. Bolivar Trask a causa de su miedo hacia el *Homo Superior* y la idea de que en algún futuro se convirtieran en la raza dominante, los *Sentinels* son inmensos robots diseñados para cazar y matar mutantes, la primera oleada de estas máquinas, cuya lógica de programación llegó a considerar que la mejor forma de proteger a los seres humanos era controlándolos fue destruida por los *X-Men*. Sin embargo, con el paso del tiempo los prototipos han sido mejorados en múltiples ocasiones, quedando por todo el mundo incontables bases creadoras a manos de varias personas y grupos con pensamientos anti-mutantes, variando en forma y tamaño, aunque siempre significando un peligro para los *X-Men* y los mutantes en general.

F) *LADY DEATHSTRYKE*

Nombre Real: Yuriko Osama.

Primera aparición: *Daredevil # 197* (1983).

Poderes: Artista marcial, huesos irrompibles de *adamantium* y garras.

Motivada por el odio, Yuriko Osama, mitad ciborg, ha buscado vengarse a lo largo de los años de *Wolverine*, conejillo de indias del proyecto *adamantium* en donde murió su padre, buscando

interponerse en varias ocasiones en el camino de los *X-Men*, de quienes se ha vuelto una enemiga frecuente. Como *Lady Deathstryke* (Dama mortal), se ha obsesionado en matar a toda costa a Logan y a todos los que se interpongan en su camino, llegando a enfrentarse a otros superhéroes como el legendario *Capitán América*.



Fig. 160. *MYSTIQUE*. Creada por Chris Claremont y Dave Cockrum, es una mujer con talentos con dotes como la actuación y ser una experta en combate. Ha sido interpretada en el cine por Rebecca Romijn-Stamos para la trilogía *X-Men* y recientemente por Jennifer Lawrence para la cinta *X-Men: First Class*.



Fig. 161. *BASTION*. Este personaje es sólo una de las representaciones "humanas" que odia a los mutantes, tales como el reverendo William Stryker, los políticos Graydon Creed, el senador Robert Kelly y el consejero Henry Peter Gyrich, la secta anti-mutante de los *Purifiers* y el comandante Cameron Hodge, entre otros.



Fig. 162. *SENTINELS*. Inventados por el Dr. Bolivar Trask, de la creación de Lee y Kirby, se han vuelto populares gracias a videojuegos como *X-Men: Children of the Atom*, *Marvel vs Capcom 2* y *Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds* de la compañía Capcom.



Fig. 163. *LADY DEATHSTRYKE*. Creación de Dennis O'Neil y Larry Hama, este personaje no alcanzaría la popularidad deseada hasta su incursión en las páginas de los *X-Men*, de la mano de Claremont. Incluso, en 2003 sería retomada como villana para la cinta *X2*, interpretada por Kelly Hu.

G) ACOLYTES



Fig. 164. *ACOLYTES*. Del griego *akolouthos*, ("el que sigue" o "el que acompaña") puede traducirse como acólitos, teniendo como analogía a los jóvenes que aspirando al ministerio eclesiástico se dedicaban a servir a los obispos, otorgando fidelidad absoluta.

Primera aparición: *X-Men # 1* (1991).

Acogidos por *Magneto* en su Asteroide M, se trata de un grupo al servicio del "amo del magnetismo" el cual comparte sus creencias al grado de idolatrarlo y considerarlo un salvador, buscando en su nombre el dominio de la raza humana. Entre sus filas han destacado miembros como *Fabian Cortez*, *Exodus*, *Amelia Voght*, *Cargill*, *Chrome*, *Delgado*, *Scanner*, entre muchos más.²¹³

H) CASSANDRA NOVA

Nombre Real: Cassandra Nova.

Primera aparición: *New X-Men # 114* (2001).

Poderes: Telequinesis y telepatía.

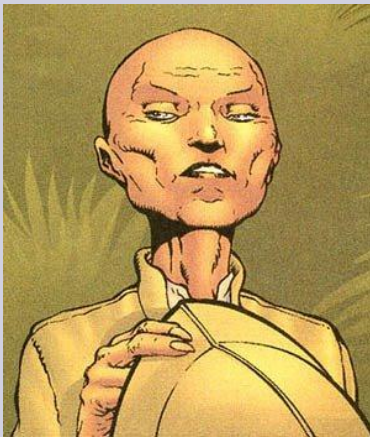


Fig. 165. *CASSANDRA NOVA*. Creada por Grant Morrison y Frank Quitely, es la cara oscura de la ideología de Xavier, encauzada en la destrucción y el genocidio de la raza mutante.

Gemela intrauterina del *Profesor X*, *Cassandra Nova* no sobrevivió al parto, por lo que nunca nació, sin embargo, su psique o mente sí; amargada y destrozada logró reconstruir un cuerpo utilizando sus poderes telepáticos y telequinéticos, regresando al mundo material sólo para vengarse de Charles Xavier, motivada por el resentimiento que sentía hacia él. Su odio la ha llevado a destrozarlo todo aquello por lo que Charles aboga, incluso si se trata de los mutantes. No obstante, en su afán por cumplir estos actos, se ha encontrado con unos renovados *X-Men* quienes han conseguido detenerla, capturar su psique y esperan que algún día aprenda a ser humana olvidando su odio.

²¹³ Para conocer a éstos y otros miembros de la agrupación *Vid Syd Barney-Hawke, op. cit.*, págs. 52-61.

I) APOCALYPSE



Fig. 166. APOCALYPSE. Pese a su reputación de supervillano invencible y despiadado, este personaje, sólo ha protagonizado 12 peleas y matado tres personas a cuadro dentro de los *comics*, desde su creación en 1986.

Nombre Real: En Sabah Nur.

Primera aparición: *X-Factor # 5* (1986).

Poderes: Capacidad de alterar la estructura atómica de su cuerpo, fuerza sobrehumana y capacidad para aumentar de tamaño.

Nacido hace casi cinco mil años en Akkaba, Egipto, es quizá el mutante más antiguo y uno de los villanos más poderosos de los *X-Men*. Teniendo bajo su mando a los Jinetes del Apocalipsis: Hambruna, Peste, Guerra y Muerte, este demagogo ha buscado destruir al equipo de Xavier bajo la creencia de la “supervivencia de los más fuertes” buscando probar si la especie mutante es apta o no de sobrevivir y obtener el control.

J) MISTER SINISTER



Fig. 167. MR. SINISTER. Los labios pintados y las prendas de cuero vampiresas creadas por Marc Silvestri, son basados en el aspecto del Dr. Frank-N-Furter, de la comedia musical *Rocky Horror Show*, científico loco *travesti* obsesionado con crear un ser perfecto que fuera su pareja; tal y como *Sinister* lo desea al crear al mutante perfecto.

Nombre Real: Nathaniel Essex.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 210* (1987).

Poderes: Súper fuerza, rayos de energía, metamorfosis, control mental.

Mister Sinister, es un brillante genetista, en el pasado se interesó bastante por las teorías de Charles Darwin y los estudios genéticos hechos en animales y plantas. A partir de entonces acepto trabajar para *Apocalypse* a cambio de recursos y tecnología desconocidos para él. La relación de *Sinister* con los *X-Men* surge a partir de su interés por *Cyclops* y *Phoenix*, entre otros, a quienes considera especímenes con linaje puro que le permitirán crear un mutante ultra poderoso.

K) JUGGERNAUT



Fig. 168. *JUGGERNAUT*. A pesar de su aspecto y hermandad con Charles Xavier, Cain Marko no es un mutante y atribuye sus poderes a fuerzas místicas provenientes de la gema de Cyttorak. Interpretado por Vinnie Jones, fue considerado dentro del filme *X-Men: La Batalla Final*, tercera parte de la trilogía.

Nombre Real: Cain Marko.

Primera aparición: *Uncanny X-Men # 12* (1963).

Poderes: Invulnerabilidad y fuerza extrema.

Semejante al pasaje bíblico de Caín y Abel, como medios hermanos, Cain siempre envidió y odio a Xavier, llevándolo a usar las artes místicas y la magia negra para obtener fuerza e invulnerabilidad de la gema carmesí Cyttorak, como el imparable *Juggernaut*.²¹⁴ La rivalidad con Xavier lo ha llevado a pelear en varias ocasiones los *X-Men*. Su fuerza se compara con otros como *Thor* y *Hulk*, y sólo ha sido aplacada por telépatas quienes con bloqueos mentales lo han derrotado.



Fig. 169. *OMEGA RED*. El personaje fue popularizado en los años 90 por sus creadores Jim Lee y John Byrne, siendo tomado en cuenta para la primera serie animada de los *X-Men* y posteriormente para los videojuegos de rol producidos por *Capcom* en donde compartió crédito con legendarios héroes y villanos de *Marvel Comics*.

L) OMEGA RED

Nombre Real: Arkady Rossovich.

Primera aparición: *X-Men # 4 Vol. 1* (1992).

Poderes: Fuerza, factor de regeneración, tentáculos retractiles y secreción de feromonas.

El asesino en serie Arkady Rossovich fue convertido en un súper soldado, sin embargo, al no controlar sus habilidades fue puesto en animación suspendida. A raíz de la caída del comunismo en Rusia fue liberado por un clan de ninjas llamado La Mano, *Omega Red* ha enfrentado a los *X-Men* e incluso ha fungido como líder de la mafia roja, aunque, actualmente está muerto tras ser asesinado por *Wolverine* durante una batalla.

²¹⁴ Palabra inglesa que no tiene traducción exacta al español, y se usa para denominar a toda cosa de gran tamaño y fuerza destructiva; este nombre se usó para nombrar a las grandes máquinas de guerra medievales utilizadas para derribar muros de castillos. A falta de traducción al español, en México por mucho tiempo se le acuñó el nombre de “Leviatán” (llamado así primero en la serie animada), que corresponde al nombre de una criatura bíblica de proporciones gigantescas.



Fig. 170. El título de *X-Men* ha pasado por cambios donde la evolución ha sido drástica y favorecedora como la etapa de Morrison, mientras que otras sólo reciclan argumentos del pasado sin avanzar o lograr su objetivo.

2.3 CRONOLOGÍA DE LOS *X-MEN*

Es conveniente dar una revisión a la evolución histórica que ha tenido el *comic* de *X-Men* pues hoy día nos encontramos a décadas de su nacimiento, siendo un título muy representativo para *Marvel Comics* y que trae consigo un contexto particular en cada una de sus etapas.

Ya es habitual que en cierto lapso la franquicia mutante requiere de un lavado de cara con el fin de atraer nuevos lectores y mantenerse vigente en la mente de aquéllos ya comprometidos con la serie, manteniendo cierta estabilidad en las listas de ventas. En

este sentido, todo ello implica cambios de dirección, alineaciones en los equipos y uniformes de superhéroes; en realidad cambios estéticos o técnicos que no suponen con importancia en una alteración significativa en la idiosincrasia de los *X-Men*.

La siguiente cronología pretende poner un orden claro y conciso en la continuidad del *comic* en ciernes, respecto a las colecciones mutantes, entendiendo como tal las que colocan como protagonista al grupo mutante por antonomasia y los *crossovers* en los que participan, señalando los momentos más importantes de sus diversas etapas.

Cabe mencionar que para efectos de esta tesis dicha clasificación temporal no se limitará a nombrar el orden sino también se dará, en la medida de lo posible, un repaso a la etapa comentando los cambios ocurridos durante la elaboración de la serie aquí expuesta.

2.3.1 LOS PRIMEROS AÑOS (1963-1970)

El origen de la primera encarnación de *X-Men* se dio a conocer con el *Uncanny X-Men # 1* en el año de 1963; dando vida al grupo más prolífico del mundo de los superhéroes, la clase original se integró, según el orden de ingreso, por *Cyclops*, *Iceman*, *Angel*, *Beast* y *Marvel Girl (Phoenix)*. Fueron estos cinco adolescentes al mando del *Profesor X*, los primeros en graduarse de la escuela mutante con el título de *X-Men*, ganándose a su vez el sobrenombre de “fundadores” o los “originales”.



Fig. 171. Los superhéroes más extraños de todos originalmente llevarían únicamente el nombre de “Los Mutantes”, sin embargo, este título se pensó no resultaría atractivo para los lectores quienes no identificarían qué es un mutante.

El equipo fundador resultó ser más inocente que los de épocas futuras, sin embargo, en ellos se encontró la raíz del legado mutante, convirtiéndose en figuras icónicas de éxito. Sus aventuras serían muchas y muy diversas, aunque el punto en común de todas sus hazañas siempre era sobrevivir a un mundo que les temía y odiaba, combatir para proteger a aquéllos que no los consideraban sus iguales.

Aún cuando Charles Xavier ya conocía en ese tiempo la existencia de otros mutantes como *Wolverine* y *Storm*, su razón para elegir a los primeros cinco fue por conveniencia y cercanía, pues todos ellos vivían en Estados Unidos y dentro de la ciudad de Nueva York. En ese entonces, y ya desde finales de la Segunda Guerra Mundial, no existían superhéroes públicamente conocidos dentro del “Universo *Marvel*”.

Como se ha narrado en relatos recientes como *Los años ocultos* (“*X-Men: The Hidden Years*”)²¹⁵ o *Hijos del Átomo* (“*Children of the Atom*”),²¹⁶ la propuesta original de Xavier no era hacer de sus alumnos un colectivo de superhéroes en contra de amenazas mutantes, sino enseñar a sus pupilos la forma de usar sus poderes correctamente para beneficio de la sociedad, fomentando la coexistencia pacífica con los humanos.

Tras la aparición de superhéroes como los *Fantastic Four* y el brote de mutantes diabólicos como *Magneto* y su *Brotherhood Evil of Mutants*, el objetivo principal de Xavier cobraría otro motivo y sus estudiantes se convertirían en lo que son hoy: un grupo de héroes mutantes al servicio de la humanidad en contra de amenazas que pusieran en riesgo el futuro de mutantes y seres vivos en general.

La invención de esta idea se dio cuando Martin Goodman, editor de *Marvel* en esa época, buscaba nuevas propuestas para rellenar su cupo de ocho publicaciones, número total de ejemplares que podía lanzar según su contrato con la distribuidora *Nacional* (hoy *DC Comics*). El trabajo fue encomendado a Stan Lee quien al buscar algo distinto logró unificar los conceptos de adolescencia, cambio y mutación, este último concepto, clave para el futuro éxito.

Entre las historias que antecedieron las bases para este *comic* figura en primer lugar, como parte de la revista *Star Detective Magazine* en 1937, un relato de género negro protagonizado por Dash Antonio, detective que carecía de poderes, pero que a su vez se hacía llamar en singular *X-Man* (Hombre-X).

²¹⁵ Publicación realizada por John Byrne que narra las misiones hechas por los *X-Men* durante el lapso de “inactividad” dado después de ser cancelado el título, en épocas recientes, se explicó que el equipo seguía manteniendo algunas aventuras secretas y esporádicas en ese tiempo.

²¹⁶ Miniserie que consta de seis números que contaba el punto exacto del nacimiento de los *X-Men*, no como equipo, sino como individuos que descubren su diferencia de los demás y cómo llegaron a controlarlos y utilizarlos. Artísticamente, el guión estuvo a cargo de Joey Casey, y se complementó con el dibujante Steve Rude, cuyo estilo *retro* favoreció al proyecto. Con el concepto de la minoría racial y la histeria anti-mutante esta saga no pertenece a la continuidad habitual del universo *Marvel*.

Años después vendría *Mutante*, novela surgida en 1953 dentro de las páginas del *pulp Astounding* donde se abordó como tema la aparición de una especie de telépatas que debían lidiar y convivir con el resto de la sociedad. Caso significativo es que dichos seres eran calvos, “sin duda un precedente para el diseño de Charles Xavier, por parte de Jack Kirby, un gran lector de este tipo de novelas”.²¹⁷

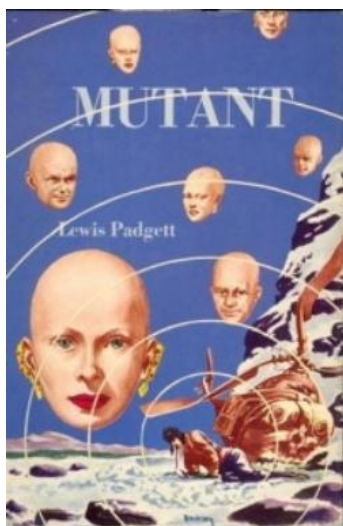


Fig. 172. Portada del título *Mutante* (*Mutants*), una de las novelas precursoras de la temática mutante en los *comics* y posible inspiración para la creación de los *X-Men*.

El último prelude llegaría en julio de 1962, con la publicación *Amazing Adult Fantasy* # 14, guionizada por Stan Lee y dibujada por Steve Ditko, en donde narran la historia de Tad Carter, hijo de un científico atómico que desarrolla habilidades mentales lo cual genera desconcierto y persecución entre la gente que lo rodea, presentando el prototipo de quien, en algunos años, se convertiría en el *Profesor X*. De cierto modo, esta última obra apoyada de las anteriores, prepararon terreno para la creación del nuevo grupo de superhéroes, originando su debut en el noveno arte.

En su primer número, además de la presentación de los *X-Men*, se narró el ingreso oficial de Jean Grey al equipo como *Marvel Girl*, además se dio el primer ataque público ocasionado por *Magneto*, teniendo por consecuencia la primera misión de los *X-Men* tras su sesión de entrenamiento en el Instituto Xavier. El arranque de este inicio estuvo a cargo de Stan Lee y Jack Kirby en sus primeros números, ya para el ejemplar 20 el trabajo de guión y dibujo estaría en manos de Roy Thomas y Jay Gavin respectivamente.

Dicho periodo estuvo cargado de innovaciones, “Stan Lee y Jack Kirby experimentaron no nada más con la propuesta de un nuevo equipo de héroes

²¹⁷ Alberto Carlos, *Cronología X-Men (II): El origen de la Patrulla-X* [en línea], España, 3 de julio de 2008, Dirección URL: <http://www.zonafandom.com/comic-usa/cronologia-x-men-ii-el-origen-de-la-patrulla-x> [consulta: 15 de noviembre de 2009].

temidos y rechazados por la sociedad, también probaron con varios estilos de guiones y dibujos que no se definirían sino hasta los números 6 al 8 de la serie”.²¹⁸



Fig. 173. Los *X-Men* originales pasaron por muchos estilos de dibujo que no se definirían hasta el número 8, siendo reconocidos éstos en la actualidad como los precursores de las sagas mutantes.

Entre las pruebas para líder se eligió a *Cyclops*. Se pensó en cómo un grupo de adolescentes enfrentaría las amenazas por venir, y cuál sería el rumbo del *comic* en lo sucesivo (en este ciclo los mutantes eran casos más aislados y aún no se percibía el odio y temor por parte de la sociedad, aunque ya se veía a los mutantes como el siguiente paso evolutivo).

En un inicio los *X-Men* no tuvieron el éxito esperado que sí tuvieron otros superhéroes como *Spider-Man* o los *Avengers*, manteniéndose por debajo en el gusto del público. A lo largo de su circulación el título tuvo cambios a nivel creativo donde se rotaban autores como Neal Adams, Barry Windsor-Smith y Arnold Drake; se incluyó nuevos personajes como *Havok* y *Polaris*;²¹⁹ y se otorgaron nuevos uniformes, dejando atrás los colores negro y amarillo.

Para inicios de los 70 la serie no logró despuntar y con el *Uncanny X-Men* # 67, de Roy Thomas y Sal Buscema, se finalizó la etapa del grupo original. Si bien continuaba publicándose, el material posterior presentó reediciones por 27 números, cinco años después con las pocas ventas, la publicación sería cancelada en su número 95. A pesar que en sus años iniciales los *X-Men* no lograron consolidarse en el gusto de los lectores, lograron construir los cimientos de un

²¹⁸ Uriel A. Durán, “Sector X”, en *X-Men* # 64, México, Editorial VID, julio 1, 2001, pág. 26 y 29.

²¹⁹ Lorna Dane creada por Arnold Drake y Jim Sterelanko debutó en las páginas de *Uncanny X-Men* # 49, rescatada por los *X-Men* del mutante maligno conocido como *Mesmero*, decidió unirse a sus filas utilizando sus poderes magnéticos en pro de la vía pacífica entre humanos y mutantes.

futuro sólido con sagas como *Los Centinelas Viven*, haciendo del trabajo hecho durante esta etapa un logro considerado hoy como un clásico.



Fig. 174. Los últimos números de “Los primeros años” mostraron cambios significativos como el cambio de trajes en los *X-Men* y la incursión de los mutantes *Havok* y *Polaris* como nuevos personajes de apoyo.

Según se ha explicado, el equipo original siguió manteniendo algunas misiones secretas fuera de cuadro y éstas se encuentran narradas en el ya citado título *Los años ocultos* de John Byrne. Pese a que dicha serie fue creada en 1999, relata los años perdidos de los mutantes desde el *Uncanny X-Men* # 66 (1969) hasta la llegada de la segunda génesis en 1975.

2.3.2 LA SEGUNDA GÉNESIS (1975-1990)

En el año de 1975 el terreno se prepararía para el relanzamiento del equipo mutante trayendo consigo la llamada Segunda Génesis, básicamente la segunda generación de *X-Men*. Aún cuando el *comic* había existido con los cinco originales, fue con esta etapa que logró el reconocimiento debido, mutantes de origen internacional renovaron las viñetas siendo una especie de “renacimiento”.

A principios de la década de los 70 se propiciaron muchos cambios en las editoras, una época con recesión económica donde los mercados cambiaban y la era plateada de los superhéroes finalizaba. Las corporaciones editoriales como *DC* y *Marvel* fueron compradas por *Warner* y *Cadence Industries* respectivamente

para mantenerse con vida, cambiando entre otras cosas sus modos de distribución.



Fig. 175. La segunda alineación de *X-Men* dejó atrás el enfoque puramente adolescente para dar paso a uno más superheroico, lo cual trajo consigo el éxito en las ventas. Aquí una imagen con los personajes más importantes de esta etapa.

A nivel artístico estrellas como Jack Kirby abandonan la empresa y se incorporan en la competencia. Stan Lee se retira del puesto como director editorial a favor de Roy Thomas, y Al Landau ingresa como presidente de la empresa. Con un nuevo declive para los superhéroes, Landau, quien gestionara los derechos de la compañía fuera del país, propone un nuevo título para ganar mercado en el extranjero y pide que se involucren personajes de diversas nacionalidades.

El concepto se aprovechó para que Roy Thomas ideara relanzar *X-Men* en la industria, buscando renovar la franquicia mutante. Es a finales de 1974 que el proyecto es aprobado y Len Wein sucede a Thomas como director dándose cabida para lanzar una nueva generación mutante bajo el título especial *Giant Size*, de 68 páginas con reediciones y una historia principal e inédita en donde Charles Xavier viaja por todo el mundo reclutando a sus nuevos pupilos.

Teniendo lugar en el *Giant Size X-Men # 1*, su éxito decidiría la permanencia definitiva del título, la Segunda Génesis se conformó por *Nightcrawler* (alemán), *Wolverine* (canadiense), *Banshee* (irlandés),²²⁰ *Storm* (keniata/americana), *Sunfire* (japonés),²²¹ *Colossus* (ruso) y *Thunderbird* (apache).²²² Los siete personajes

²²⁰ De nombre real Sean Cassidy, *Banshee* tuvo su primera aparición en *Uncanny X-Men # 28*. Su nombre clave hace alusión a una especie de espectros legendarios de Irlanda, éstos aparecían anunciando la inminente muerte de alguien mediante gritos aterradores; misma habilidad que posee este personaje al hacer vibrar sus cuerdas vocales, generando gritos ultra e infrasónicos.

²²¹ Fuego Solar (Shiro Yoshida), con poderes de vuelo y proyección de plasma a altos grados de temperatura cual llamas, debutó en las páginas de *Uncanny X-Men # 64*.

tenían poderes innovadores llegando a ganar más popularidad que sus antecesores, destacando por ello su distinción cultural y patentando que las diferencias raciales, entre mutantes, no tenían sentido.



Fig. 176. Viñeta dibujada por David Cockrum correspondiente al *Giant Size* # 1 de 1975. En esta aparece la alineación internacional completa de los nuevos pupilos de Xavier durante la Segunda Génesis.

En su primera misión, Len Wein mostró al equipo fundador siendo capturado por *Krakoa*, la Isla Viviente. Tras reunir a su nueva alineación, Xavier los enviaría a su rescate bajo el liderazgo de *Cyclops*, el único que había logrado escapar. Al finalizar el número, el nuevo grupo sufriría la muerte de *Thunderbird*, *Sunfire* los dejaría y en términos artísticos se daría un cambio radical de guionista.

Con guiones de Chris Clameront y Dave Cockrum (quien esbozó en un inicio a *Nightcrawler* y *Storm* para la *Legión de Superhéroes* de *DC Comics*), se conservó dentro del grupo original al *Profesor X* y *Cyclops*, aunque más tarde Jean Grey y *Angel* se incorporarían también. Tras la salida de Cockrum entraría John Byrne en su lugar, cambio importante que dotó de personalidad a las historias de mutantes.

En esta etapa *Marvel* se convierte, comenta Claremont, en “la reina del *comic* estadounidense dominando con sus series de superhéroes el 55% del mercado total de la historieta en el país, frente al 35% de *DC* (*Superman*, *Batman*, *Justice*

²²²Ave de Trueno, (John Proudstar), originalmente ideado por Dave Cockrum para la *Legión de Superhéroes* de *DC Comics*, fue reciclado para las historias de mutantes, aunque su paso por los títulos mutantes fue corta al morir en la primera misión de la segunda generación de *X-Men*.

League, etc.), según el reconocido guionista”.²²³ Ello debido a que este autor no sólo contaba historias, sino presentaba personajes humanos.



Fig. 177. Ilustración del artista Paul Smith quien colaboró con el título *Uncanny X-Men* de los números 165 a 174 durante 1983. En la imagen *Rogue*, *Storm*, *Cyclops*, *Colossus*, *Shadowcat*, *Nightcrawler* y *Wolverine*, siguiendo las indicaciones del *Profesor X*.

Durante este nuevo periodo los *X-Men* dejaron atrás los días de escuela para viajar por el espacio y otros lugares desconocidos como la Tierra Salvaje, a su vez que lucharon contra seres más poderosos. *Cyclops* y *Storm* se batieron en combate para elegir al líder del grupo, saliendo vencedora la segunda. El enfoque adolescente fue cambiado por uno más superheroico, logrando una fórmula de mayor éxito.

Este manejo a cargo de Chris Clameront en la Segunda Génesis trajo consigo el crecimiento de ventas a niveles espectaculares, según lo confirmó en su momento el diario español “El País”, en Estados Unidos se pasó de los dos millones y medio de ejemplares en 1979 a los más de cinco millones en 1984, logrando vender más de 400, 000 ejemplares al mes.

Entre la dupla Clameront-Byrne y su inmediata conexión, se establecerían firmemente las bases definitivas del concepto de los *X-Men* por muchas décadas, se incorporó el personaje de Kitty Pryde (*Sprite/Shadowcat*), miembro más joven hasta ese momento. En este periodo se pueden describir sagas de la talla de *Fénix Oscura* (“*Dark Phoenix*”), *Días del Futuro Pasado* (“*Days of future past*”), *X-*

²²³ Jacinto Antón, *op. cit.*, [en línea].

Men: Dios Ama, el Hombre Mata (“*X-Men: God Loves, Man Kills*”), inspiración para la película *X2* de 2003; en conjunto, aún hoy en día, estas historias influyen en el género mutante de forma definitiva. En cuanto a los personajes, se presencia a una Jean Grey cambiada en forma radical a la creada por Stan Lee en los años 60, *Wolverine* y la joven Kitty Pryde convertidos en pilares del equipo, cautivaron a los lectores, e incluso *Magneto*, villano por excelencia, tuvo un giro sorprendente que lo dotaría de profundidad y motivaciones más allá de su megalomanía pura.



Fig. 178. Viñeta de la *saga La Caída de los Mutantes*, trazada por Marc Silvestri correspondiente a esta etapa en la que la alineación se comprendía por *Colossus*, *Psylocke*, *Storm*, *Dazzler*, *Havok* (presentes en la viñeta), además de *Rogue*, *Longshot* y *Wolverine* (fuera de cuadro).

Con la salida de John Byrne, se da paso a Cockrum una vez más, y éste a su vez le cede el camino posteriormente a Paul Smith, quien renovó la imagen de *Storm* otorgándole un estilo “punk” de finales de los 70 y principios de los 80, remplazando su uniforme y peinado.

La sublime etapa del *comic* no paró y continuó presentando tramas para la posteridad a manos de Claremont como *Masacre Mutante* (“*Mutant Massacre*”) *Infierno* (“*Inferno*”), *Agenda de Extinción* (“*X-Tinction Agenda*”) y *La Caída de los Mutantes* (“*Fall of Mutants*”), series que golpean fuertemente al mundo de los mutantes, pero que permitieron convertir a los renegados mutantes en lo que son hoy, un mundo propio en el género de superhéroes con incontables colecciones y personajes. *X-Men* se convirtió en el *comic* más vendido de los títulos *Marvel*, popularidad que impulsó el ascenso de las tiendas especializadas de *comics*. Una alineación nueva traería consigo a otras reclutas como *Psylocke*, *Rogue* y

Dazzler,²²⁴ alentando al cambio el papel jugado por la mujer en las historietas al incrementar su participación y número en las viñetas.

En esta misma época salió al mercado una nueva alienación y *spin-off*, nombrada como los *New Mutants* (*Nuevos Mutantes*), como un grupo de adolescentes reclutados por Charles Xavier y debutando en *Marvel Graphic Novel # 4*, siendo la versión juvenil de los “Hijos del Átomo”. *Magneto*, “el amo del magnetismo” se reformaría y se haría cargo de estos jóvenes como mentor una vez que Xavier abandonara la Tierra para irse al espacio al lado de su amada Lilandra, emperatriz de una raza extraterrestre; también se formaría la agrupación *X-Factor*, equipo fundado por los cinco *X-Men* originales al servicio del gobierno.



Fig. 179. Portada del *comic Uncanny X-Men # 227* que presenta el relato *La caída de los mutantes* (“*The Fall of the Mutants*”) que relata la aparente muerte de los *X-Men* quienes traspasan un portal que los traslada a diferentes partes del mundo.

Además de los cambios ya mencionados, al final de dicha etapa el principal y quizá el más importante se dio en el momento que Charles Xavier dejó a sus pupilos, quienes actuaban sin la guía y apoyo de su profesor.

Durante casi toda la segunda mitad de los 80, el *Profesor X* no estuvo presente en las aventuras del grupo, de modo que le correspondía a los *X-Men* tratar de cumplir y dar seguimiento al sueño de coexistencia pacífica entre humanos y mutantes por sí solos. Con el arte de dibujantes reconocidos a lo largo de la etapa como Paul Smith, John Romita Jr., Alan Davis, Marc Silvestri, Mike Collins y Jim

²²⁴ *Dazzler* (*Deslumbradora*, aunque fue conocida por mucho tiempo como *Fulgor*) debutó por primera vez en *Uncanny X-Men # 130* (1980), posee la habilidad mutante de convertir el sonido en luz de cualquier tipo, patrón e intensidad. Cantante profesional y miembro de los *X-Men* llegó a poseer su propio *comic* en 1981 con un estilo *kitsch* (*Dazzler # 1*, dicho título fue el primer *comic* que salió a la venta exclusivamente en tiendas especializadas).

Lee, finalmente se incorporan al equipo nuevos personajes como *Gambit* y *Jubilee*.²²⁵

2.3.3 UN NUEVO COMIENZO (1991-1995)

Teniendo como antesala de este periodo la *Saga de la Isla Muir* (“*The Muir Island Saga*”), y con el *Profesor X* de vuelta a la Tierra, es durante una misión en contra del villano *Shadow King*, que se logran reunir una gran cantidad de *X-Men* de las tres generaciones, logrando derrocar al villano de su intento por cometer sus fechorías. Con un número considerable de mutantes, la pregunta lanzada al aire es ¿quiénes formarán el nuevo equipo de *X-Men*?



Fig. 180. A cargo del británico Claremont y del coreano Jim Lee, el *X-Men # 1*, del cual se lanzaron tres versiones con distintas portadas, vendió más de 8 millones de copias, consiguiendo el record de *comic* de superhéroes más vendido de la historia.

De esta manera surge el inicio de esta etapa, dándose a través del nuevo título *X-Men # 1* (a secas), el cual fue lanzado originalmente en Estados Unidos en 1991, y se convirtió en uno de los *comics* más vendidos de la historia, con más de 8 millones de copias en su momento; cabe señalar que en este punto se da una reestructuración a la serie y los equipos mutantes.

Característica importante de este periodo de los 90 fue contar con Jim Lee (importante artista que ha trazado el dibujo de *comics* como *Superman* y *Batman* para *DC*, y *WildC.A.T.S.*, *Spawn* y *Gen 13* para *Image Comics*), con los lápices al frente

²²⁵ Jubilation Lee alias *Jubilee* apareció por primera vez en *Uncanny X-Men # 244* (1989). Se trata de una joven mutante hija de emigrantes chinos en Beverly Hills; manifiesta como poder mutante descargas explosivas de luz semejantes a fuegos artificiales; también ha pertenecido al equipo juvenil conocido como *Generation-X*.

del equipo creativo y aún bajo la batuta de Clameront quien también tuvo un auge importante durante esta etapa. Con diseños de superhéroes sublimes y mujeres despampanantes la carrera del dibujante Jim Lee despuntaría con este trabajo. Sobre estos personajes comenta: “Los niños crecen con los *X-Men* y en mi caso



Fig. 181. Arte de Jim Lee en formato de póster que retrata a todos los personajes de la época pertenecientes a los equipos-x: *X-Factor*, *X-Force*, *Excalibur* y *X-Men*.

era mi serie favorita. Los tiempos de Chris (Claremont), Cockrum y John Byrne fueron insuperables”.²²⁶

Con el regreso de Xavier a la continuidad durante el *X-Over La Saga de la Isla Muir* se aprovechó la ocasión para hacer algunos cambios de alineación y retomar a todos los mutantes activos hasta entonces, gracias a que muchos de los mutantes se reunieron en esa saga, no se perdió oportunidad para formar un equipo grande con dos subdivisiones, esto evitó que *Storm* y *Cyclops* volvieran a batirse en duelo por el liderazgo.

De esta manera *Storm* se quedó con el Equipo Dorado (titular de *Uncanny X-Men*) que podría representar a “los más comprometidos con el sueño de Xavier”²²⁷ que a su vez tenían mayor longevidad con el grupo: *Phoenix*, *Archangel*, *Iceman*, *Colossus* y *Bishop*²²⁸ (la adición más nueva de ese entonces).

²²⁶ Jaime de Mora, *Jim Lee: 'Es un honor trabajar con Frank Miller en Batman'*. Con el mundo del *comic* a sus pies [en línea], España, 5 de junio de 2009, Dirección URL: <http://www.comicdigital.com>. [consulta: 12 de diciembre de 2009].

²²⁷ Uriel A. Durán, “Sector X”, en *X-Men*, núm. 66, México, Editorial VID, julio 29, 2001, pág. 26.

²²⁸ Lucas Bishop apareció por primera vez en *Uncanny X-Men* # 282 en el año de 1991, un viajero del tiempo proveniente del futuro con la misión de evitar la traición de uno de los *X-Men*; sus poderes mutantes consisten en la absorción y emisión de energía, así como el uso de varias armas.

Por su parte *Cyclops* comandaba al Equipo Azul (crónica en *X-Men*), quien al ser el hombre más responsable y leal a Xavier podría controlar a los rebeldes, nuevos e independientes: *Wolverine*, *Psylocke*, *Gambit*, *Rogue* y *Beast* (este último brindaría al equipo un poco de cordura). Quedando como miembros de reserva para ambos equipos *Banshee*, *Jubilee* y *Forge*.²²⁹



Fig. 182. La etapa de Jim Lee se caracterizó por la división de los equipos: Dorado (*Storm*, *Phoenix*, *Colossus*, *Iceman*, *Archangel* y *Bishop*) y Azul (*Cyclops*, *Wolverine*, *Beast*, *Rogue*, *Gambit*, *Psylocke* y *Jubilee*) encargados de diferentes misiones bajo los títulos *Uncanny X-Men* y *X-Men*, siendo una etapa bien recibida y que gozó de popularidad.

Aún con este éxito, la estancia de Lee como dibujante de mutantes terminaría con sólo siete números en su haber y al no estar de acuerdo con las políticas de la empresa en cuanto a los derechos de autor, se une a otros dibujantes como Todd McFarlane (creador de *Spawn*) y fundan la compañía *Image Comics*, en la cual aseguran el control total de sus creaciones. A este paso le seguiría la partida del 'Patriarca Mutante' Chris Claremont después de estar al frente por 16 años de los anales de los mutantes, sin embargo, la buena racha de estos superhéroes no disminuiría con ello y en cambio, seguiría en ascenso.

En cuanto a los equipos ya establecidos en la etapa anterior, los *New Mutants* pasan a convertirse en *X-Force* al mando de *Cable*,²³⁰ mientras que *X-Factor* cambia de miembros teniendo al frente del equipo personajes ya antes presentados como *Havok*, *Polaris*, *Quicksilver*, entre otros más; se funda la facción británica de los *X-Men* de la que *Nightcrawler* y *Shadowcat* formarían parte y se crea una nueva versión adolescente de los mutantes bajo el título *Generation-X*.

²²⁹ De nombre desconocido, tuvo su primera aparición en *Uncanny X-Men* # 184, posee habilidades místicas además de un intelecto avanzado que le permite inventar cualquier cosa que imagine.

²³⁰ Nathan Christopher Summers, hijo de Scott Summers y Jean Grey, viene de un futuro alternativo asolado por la guerra genética entre humanos y mutantes, y teniendo por gobernante al lunático *Apocalypse*. Sus poderes estriban en la telepatía, telequinesis y el dominio de armas de todo tipo.

En México, los *X-Men* cobraron gran interés con el lanzamiento de una serie animada basada en los diseños de Lee y Claremont, de la que saldrían figuras de acción y videojuegos de *Capcom*. También una historieta llamada *X-Men Adventures* que plasmaba los episodios vistos en televisión al papel. Y en 1995 apareció por primera vez el nuevo título *X-Men Flipbook* de 32 páginas que encerraba dos historias diferentes en un mismo tomo, teniendo como comienzo esta etapa. Dado que los *comics* regularmente cuentan con 21 y 24 páginas de historia, en las páginas sobrantes, se incluyó un *comic* segmentado (con 8 páginas por cada número) el cual se completaba en varias ediciones, teniendo dos portadas.

Los arcos argumentales en este periodo fueron vastos pero con un alta calidad a nivel gráfico y narrativo. De esta manera se puede leer de las páginas de este periodo el intento de asesinato del *Profesor X*, el rapto de Jean Grey y Scott Summers y la liberación del *Legacy Virus* (Virus Legado, un arma biológica liberada para matar a los mutantes, una analogía muy clara que recuerda al VIH-Sida) todo ello a manos de *Stryfe*, un nuevo villano consolidado en la primera parte de los noventas durante la saga *La canción del ejecutor* (“*The X-Cutioner’s song*”).



Fig. 183. Portada del *X-Men* # 30, Historia que ilustra la boda de Scott y Jean, consolidando a una de las parejas más añejas de los *comics*. Como curiosidad en tal ocasión la pareja eligió *One* de *U2* como melodía de baile nupcial.

Atracciones Fatales (“*Fatal Attractions*”) que narra el apoderamiento de *Magneto* de Avalón, una nave espacial proveniente del futuro y renombrada por él como el “paraíso de los mutantes” asumiendo su papel mesiánico. Se cuenta la muerte de Illyana Rasputín, hermana menor de *Colossus*, a causa del *Legacy Virus* lo cual desemboca en su traición hacia a los *X-Men* y su unión al mayor enemigo de esta agrupación, y

finalmente, el ataque de este villano a la Tierra lo cual inicia una guerra entre bandos. En la batalla *Wolverine* es casi asesinado por el “Amo del magnetismo”

por lo que el *Profesor X* apaga su mente de forma definitiva. *Colossus* se incorpora a la facción británica *Excalibur*.

También llega *La búsqueda de Legión* (“*Legion Quest*”), donde el megalómano *Legion*, e hijo de Xavier, viaja al pasado en un intento por matar a *Magneto* antes de que interfiera en el sueño de su padre, no obstante por equivocación termina matando a Xavier, dando lugar a una paradoja temporal en la que se reconstruye el tiempo y espacio creando la llamada *Era de Apocalipsis* (“*The Age of Apocalypse*”) saga dramática de gran trascendencia al crear un mundo dominado por el despiadado *Apocalypse* gracias a la ausencia de Xavier.

Este periodo fue dominado casi una década por los mutantes en materia de *comics* donde los “Hijos del Átomo” gozaron de buena salud gracias a relatos de gran calidad, como los ya antes mencionados, y algunos más como *Génesis Mutante* (“*Mutant Genesis*”), *El pacto Phalanx* (“*Phalanx Covenant*”), *Lazos de sangre* (“*Blood ties*”) y finalmente la “*Saga de Onslaught*”, epílogo consecuente con los acontecimientos de la saga *Atracciones Fatales* y que involucraría no sólo a los *X-Men* sino a superhéroes del Universo de *Marvel Comics* como *Spider-Man*, *Iron Man*, *The Avengers*, *Fantastic Four*, *Daredevil*, entre otros.



Fig. 184. *Splash Page* dibujada por Andy Kubert para la saga *Atracciones Fatales*, una de las historias más emblemáticas del grupo mutante donde enfrentan en una batalla decisiva a *Magneto* y sus *Acolytes*.



Fig. 185. Encuadre perteneciente a la magistral saga de *Onslaught*, entidad psíquica integrada por el lado oscuro de Charles Xavier y la de *Magneto*, que pondría en peligro al Universo *Marvel*, requiriendo de la unión de *Hulk*, los *Fantastic Four*, los *Avengers* y los *X-Men* para contener a la amenaza.

Como se puede ver en este periodo, a diferencia de los anteriores, pueden encontrarse un gran número de sagas importantes, que si bien mantenían enfoques diferentes a los acostumbrados años atrás, lograron posicionarse en el gusto de los lectores, siendo publicados todos estos eventos en nuestro país. Todas estas aventuras tuvieron un gran número de estrellas creadas del *comic*, guionizadas por figuras del arte popular como Scott Lobdell y Fabian Nicieza, en cuanto al arte Whilce Portacio, Brandon Peterson, Andy Kubert y Roger Cruz dieron vida a estos relatos.

2.3.4 LOS TIEMPOS DIFÍCILES (1996-2000)

Como consecuencia de la *Saga de Onslaught* durante la batalla final, los héroes más poderosos de la Tierra: los *Fantastic Four* y los *Avengers*, aparentemente mueren sacrificándose al detener al lunático villano. Los *X-Men* quedan como asesinos y culpables de esto a los ojos del mundo, por lo que el repudio y temor hacía ellos se incrementa.

En este periodo se dio el debut de personajes como *Joseph*,²³¹ *Marrow*,²³² *Maggott*,²³³ Cecilia Reyes²³⁴ y *Thunderbird II*,²³⁵ además de la incursión al equipo de forma oficial de *Cannonball*, recién graduado de *X-Force* y el reingreso de *Nightcrawler*, *Shadowcat* y *Colossus* tras la disolución de *Excalibur*. En este sentido la alineación de los *X-Men* se torna algo inestable, cambiando en numerosas ocasiones tanto de miembros como los vestuarios que utilizaban.

²³¹ Conocido simplemente como *Joseph*, se trata de un clon de *Magneto* el cual poseía una apariencia más joven y con sus mismas habilidades, apareciendo en el *X-Men* # 46 (1995).

²³² *Marrow* (*Médula*), Sarah cuyo nombre completo es desconocido apareció dentro de las páginas de *Cable* # 15 por vez primera, con un metabolismo superdesarrollado que logra que sus huesos crezcan desmesuradamente, mismos que utiliza como armas en forma de cuchillas.

²³³ *Oruga* (*Uncanny X-Men* # 345, 1997), sólo conocido bajo el nombre de pila de Japheth, domina dos criaturas semejantes a orugas provenientes de su sistema digestivo las cuales devoran absolutamente todo y proporcionan energía a su cuerpo.

²³⁴ La Dra. Cecilia Reyes ingresó al *comic* a partir de *X-Men* # 65 (1997) con el don de generar un campo de fuerza alrededor de su cuerpo, la cual la protege de cualquier daño físico.

²³⁵ *Ave de Trueno II* (*Neal Sharra*), debutó en el año 2000 dentro del título *X-Men* # 100, posee la capacidad de convertir la energía calorífica ambiental en plasma supercaliente y vuelo.



Fig. 186. Póster promocional de Tom Raney que nos presenta a todos los mutantes que pertenecieron a los *X-Men* de todas las generaciones hasta esta etapa.

El *Profesor X* es puesto en custodia por el gobierno tras los hechos de *Onslaught*, los cinco *X-Men* originales deciden abandonar el equipo por un tiempo y *Magneto* retorna más poderoso que nunca. Al ser una etapa inestable tanto en los argumentos contados de los superhéroes como en el manejo editorial del título, no resulta extraño encontrar un gran número de historias de relleno y algunas otras rescatables que ponían en suspenso el rumbo de la saga.

A lo largo de este periodo se ubican historias, si bien no tan memorables como en etapas anteriores, sí con argumentos decentes y una línea creativa aceptable, entre algunas de las destacadas figuran: *La búsqueda de Xavier* (“*The hunt for Xavier*”), en la que se inicia una encrucijada por localizar a su mentor; *La guerra de Magneto* (“*Magneto War*”), quien recibe de manos de la ONU la soberanía de Genosha, un país ficticio de los *comics* donde habitan gran cantidad de mutantes; *Fin del sueño* (“*Dream’s End*”), donde mueren el Senador Robert Kelly y Dra. Moira Mactaggert, única en conocer la cura del *Legacy Virus* y amor de Xavier; y *Al borde de la destrucción* (“*Eve of destruction*”), en la que una vez más *Magneto* declara a los humanos la guerra desde la isla nación de Genosha.

Entre otras, durante este lapso de tiempo las favoritas, además de las ya citadas fueron: *Operación: Cero Tolerancia* (“*Operation: Zero Tolerante*”), saga que pone

en marcha el proyecto con el mismo nombre a manos de *Bastion*, anti-mutante que con apoyo del gobierno pretende eliminar a todos los mutantes.



Fig. 187. Una muestra del arte de Carlos Pacheco, historietista español de gran renombre gracias a sus trabajos en series estadounidenses como *Fantastic Four*, *Avengers*, *Capitán América* y *X-Men* para *Marvel*, y *Superman/Batman*, *JLA-JSA*, y *Green Lantern* para *DC Comics*.

En el llamado *Juicio de Gambit*, en el que el *x-man* es acusado y juzgado por haber reunido a los terroristas mutantes *Marauders* bajo órdenes de *Mr. Sinister*, quienes cometieron la denominada *Masacre Mutante* (del relato *Mutant Massacre*), el relato concluye cuando es encontrado culpable y abandonado por sus compañeros en la Antártida.

Apocalipsis: Los Doce (“*Apocalypse: The Twelve*”), quizá una de las más rescatables, realizada por Alan Davis con dibujos de Adam Kubert, Mark Farmer, y Roger Cruz. *Apocalypse* captura a los doce mutantes más poderosos de la Tierra (*Magneto*, *Profesor X*, *Cable*, *Cyclops*, *Phoenix*, *Iceman*, *Storm*, *Sunfire*, *Polaris*, *Mikhail Rasputin*, *Bishop* y *Living Monolith*) con el fin de concretar sus maléficos planes, sin embargo, es derrotado al final por ellos, historia que concluye con la muerte del legendario líder de los *X-Men*, *Cyclops*.

Al final de esta etapa se decide que es necesario renovar todos los títulos con una “X” en su nombre dando lugar al evento *Revolución* (*Revolution*), haciendo un giro en todos los *comics* de mutantes, donde pasarían seis meses dentro de la continuidad oficial, no así de la realidad, por lo que existió un espacio en blanco donde hubo una transición fuera de cuadro y los *X-Men* regresaron con nuevos trajes, divisiones de equipos y planes de vida. Durante finales de los 90 los

guiones fueron perdiendo su brillo característico, presentando sagas con menos fuerza y chispa, sin embargo, cerrando una etapa que buena o mala es parte de la historia de los *X-Men*.



Fig. 188. Imagen a cargo de Carlos Pacheco que muestra un nuevo cambio de alineación con el regreso de *Colossus*, *Nightcrawler*, *Shadowcat*, y la incorporación de *Marrow* al equipo mutante.

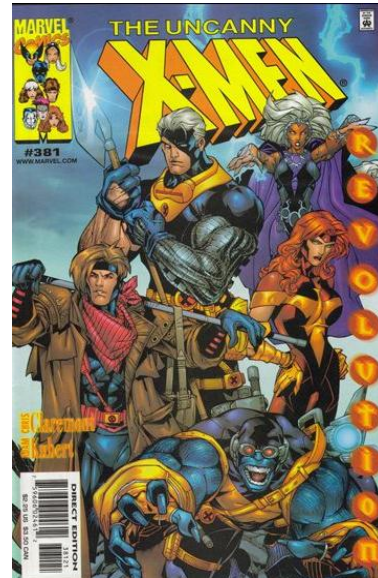


Fig. 189. Una de las portadas del evento *Revolución*, mismo en el que aparece una de las dos alineaciones de este lapso comprendida por *Gambit*, *Cable*, *Beast*, *Phoenix* y *Storm*.

2.3.5 LA RENOVACIÓN (2001-2004)

A principios de siglo, la película de *X-Men* causaría ruido e impacto logrando que la colección se sometiera a una remodelación total, los tópicos tratados en sus páginas sufren cambios en varios aspectos. Hay un arreglo de alineaciones, y aunque el equipo de mutantes sigue reconociéndose como uno solo, formalmente existen tres grupos protagonizando sus propios títulos: *Uncanny X-Men*, *New X-Men* y *X-Treme X-Men*.

Uno de los aportes más reconocidos a este periodo es la participación de Grant Morrison dentro de *New X-Men* como guionista, a cargo de las historias en este período ofreció historias y personajes más oscuros nunca antes vistos en el panorama mutante. Como etapa clave en la saga de los *X-Men*, Morrison se destacó por traer nuevos mutantes y dar un enfoque más atrevido a los viejos.

Tal y como sucedió en los años 90 con la división del grupo en los flancos azul y oro, el número de miembros fue suficiente para rehacer esta fórmula, atender enfoques diferentes y específicos, así como cubrir distintos gustos entre los lectores que tenían concepciones diferentes de los *X-Men* debido a las películas, las series animadas o las historietas clásicas. Los tres títulos adquieren elementos de la exitosa película *X-Men* y los incorporan a sus *comics*, caso destacable el hecho de sustituir los trajes superheróicos coloridos de spandex por aquellos de cuero negro y ropa de calle inspirados del propio *filme*.



Fig. 190. Los trajes de la serie *Uncanny* fueron aquellos que se apegaron más a los vistos en la trilogía fílmica de *X-Men*, tras su rotundo éxito en taquilla, sin embargo, por el contrario fue el título con menos suerte en ventas a nivel de *comics* dentro de esta etapa.

El bando más tradicional es el que corresponde a *Uncanny X-Men*, pues en esta alineación se siguen teniendo misiones superheróicas como lo venían

haciendo en etapas anteriores desde su base de operaciones en la Mansión-X. Entre los integrantes figuraron *Wolverine*, *Nightcrawler*, *Archangel*, *Iceman*, *Chamber*²³⁶ y el ingreso de *Stacy-X*²³⁷ como nuevo elemento.

Esta serie estuvo a cargo del escritor Joe Casey y el arte Sean Phillips, y si bien las historias vistas en esta edición no eran las mejores, cobró un gran impulso debido al cine. Sus trajes eran los más parecidos de todos a los presentados en la pantalla grande y de alguna manera conservaron la esencia clásica que se esperaba ver en una historietita de mutantes.

Los *X-Men* titulares de *New X-Men* se encuentran asentados en la Mansión-X, el Instituto Xavier reabre una vez más sus puertas a los mutantes en general, por lo que este equipo está encargado de cuestiones académicas y el fomento de

²³⁶ Recién graduado de *Generation-X*, Jonothon Evan Starsmore proyecta biodescargas desde su torso además de poseer telepatía limitada. Primera aparición: *Generation X* # 1 (1994).

²³⁷ De nombre real desconocido, con una personalidad ácida, debutó en *Uncanny X-Men* # 399 (2001), tiene una piel similar a la de las serpientes además del control de feromonas.

relaciones humano-mutantes. Los miembros titulares son Charles Xavier, *Cyclops*, *Phoenix*, *Beast*, *Wolverine* y *White Queen* (Emma Frost, quien se incorpora a las filas oficiales después de ser tutora de *Generation-X*).



Fig. 191. *New X-Men* corrió bajo la responsabilidad de Grant Morrison, guionista originario de Glasgow, Escocia, a quien se le acusan obras como la novela gráfica *Batman: Arkham Asylum*, *JLA: Earth 2* y *The Authority*.

Publicada originalmente por cerca de 40 números (desde el 114 al 154 del título *X-Men*), era la publicación de la que Grant Morrison se encargaba. La serie se considera en dicha etapa de manera unánime como “el mejor momento creativo de los *X-Men* desde la etapa de Claremont y Byrne en los 80, donde la colección alcanzó el estatus de mito popular que tiene actualmente”,²³⁸ bautizándola como la “Era de Morrison”.

Una de sus decisiones más notables fue el introducir a Emma Frost en el grupo principal y el romance de ésta con *Cyclops*, terminando con ello a la pareja Scott Summers-Jean Grey con más de 30 años de antigüedad.

En las viñetas del *spin-off X-Treme X-Men* aparece un equipo autónomo que si bien seguía ligado a las órdenes de Xavier, contó con una libertad total de acción para llevar a cabo misiones secretas alrededor del mundo, enfocadas en la búsqueda de los polémicos diarios de *Destiny*. Esta división se encuentra integrada por *Rogue*, *Gambit*, *Psylocke*, *Bishop*, *Thunderbird III*, *Sage*,²³⁹ bajo el

²³⁸ José A. Serrano, *op. cit.* [en línea]

²³⁹ Conocida sólo como Tessa (*Uncanny X-Men* # 132), es una hábil espía con facultades telepáticas y proyección astral, memoria fotográfica, análisis de información y habilidades mutantes latentes.

liderazgo de *Storm*. Esta serie tuvo por guionista al legendario Chris Claremont, y como complemento al valenciano Salvador Larroca, cuyo peculiar estilo de dibujo comercial lograba espectacularidad al utilizar la técnica de coloreado directo de Liquid sobre el lápiz, sin recurrir al previo entintado.



Fig. 192. *X-Treme* A cargo del británico Chris Claremont y el español Salvador Larroca, el primer relato de este título caracterizado por sus temáticas de espionaje llevó a los *X-Men* a la benemérita España, tierra del dibujante.

Este ciclo es característico por concretar ideas e innovar un producto donde se desarrollan personajes e historias originales, adoptando un *look* y una narración más moderna, muy inspirada por historietas como *The Authority*. Se obliga a la serie a “evolucionar” con aspectos, que narrativamente hablando, no tienen vuelta atrás, cambiando situaciones en los protagonistas y su entorno.

Hablando del hilo argumental, en *New X-Men* el Instituto Xavier deja de ser la tradicional base de operación para el grupo protagonista y abre sus puertas como una “verdadera” escuela para decenas de jóvenes mutantes en busca del control de sus poderes, siendo los *X-Men* sus “profesores”.

Sobre su trabajo en este ejemplar Morrison manifiesta: “Quería crear un montón de mutantes y ver cómo funcionan. Me pareció adecuado para el aspecto de la ‘escuela’. Me gusta la idea de estos *Hombres-X* como rarezas a las que la gente normal vería como a minusválidos, raros o anormales. Me gusta que los lectores miren el aspecto de los personajes las primeras veces, pero después quiero que se fijen en lo que dicen y no en su aspecto”.²⁴⁰

²⁴⁰ Grant Morrison, *op. cit.* [en línea].

En estas colecciones abundaron los detalles *freaks*, con mutilaciones, ingeniería genética, experimentos, corporaciones, escenarios internacionales, referencias sexuales más directas, e historias más crudas y sombrías.

Para finalizar este periodo, cabe mencionar que los títulos *New X-Men* y *X-Treme X-Men* tomaron dichos adjetivos debido a la etapa llevada por los escritores Morrison y Claremont, y se quitaron después de concluir su participación, pues marcan un nuevo punto de inflexión para el rumbo de la serie y sus personajes. Otra virtud a destacar es que dichas colecciones fueron perfectamente adaptadas para el público tradicional, antiguos lectores que abandonaron la serie o público nuevo que se dejó guiar por lo visto en el cine. Asimismo en esta etapa surge la línea *Ultimate*,²⁴¹ dando con ello origen al título *Ultimate X-Men*, con el fin de atraer nuevos lectores, contando un nuevo comienzo a manera de *reboot* sobre el surgimiento de los mutantes a partir del año 2000, buscando con ello atraer nuevos lectores que no tuvieran que leer los más de 30 años de continuidad.

Las sagas que podemos nombrar de esta etapa aparecen *E de Extinción* (“*E is for extinction*”), *Arma doce* (“*Weapon twelve*”), *Nuevos mundos* (“*New worlds*”), *Poptopia*, *Generación libre de gérmenes*, *Punto ciego* (“*Blind point*”), *Línea mortal* (“*Fatal line*”), entre otras historias.

2.3.6 LA ÉPOCA ACTUAL (2005-Presente)

Fue a partir del 2005, ya a más de cuarenta años de su origen, que el Universo *Marvel*, teniendo por editor en jefe a Joe Quesada y a Dan Buckley como presidente, los mutantes habían crecido hasta la exageración, por lo que ser un *Homo Superior* pasó a ser algo de lo más común. Con la llegada de la saga titulada *La Dinastía M* se trabajó en arreglar eso, y se eliminó con un arco

²⁴¹ Lanzado en el año 2000, es un sello editorial de *Marvel Comics* en el que se reedita y actualiza a los principales superhéroes de la compañía, incluyendo los *X-Men*, *Spider-Man*, *Avengers* y los *Fantastic Four*, actualizando sus orígenes y familiarizándose con ellos a nuevos lectores.

argumental bien trabajado a la mayor parte de los mutantes de la Tierra, llevando su raza a la extinción.



Fig. 193. El equipo de *Astonishing X-Men* encabezado por Joss Whedon y John Cassaday trajo de regreso el aspecto superheróico de los mutantes y con ello aventuras que rayaban en lo clásico pero con matices frescos y actuales.

Lejos quedaron esos días en los que, entre matón y matón de turno, los alumnos de Xavier ocultaban su condición mutante bajo el *jersey* y disfrutaban de días soleados en las praderas de Westchester [...]. El interés que suscitan en el público las sagas *crossovers* trágicos y supuestamente irreversibles quedó patente desde la ya clásica ‘Masacre mutante’, y condenó a los protagonistas de los *X-Men* a sufrir todo tipo de judiadas con una frecuencia cada vez mayor: ‘La caída de los mutantes’, ‘Inferno’, ‘Proyecto X-terminio’, ‘La era de Apocalipsis’, ‘Operación: Cero Tolerancia’, etcétera.²⁴²

Siguiendo con la línea romántica y dramática de este giro, la inmensa mayoría de la población mutante dejó de serlo de un día a otro, y tan sólo 198 mutantes en todo el planeta conservaron sus poderes, la mayoría de su población lo dejó de ser de forma repentina. Los números de la serie como bien lo acota el articulista Jesús Casañas son ilustrados con “portadas de Juan Doe, inspiradas en los carteles propagandísticos anarquistas-comunistas de primera mitad del siglo XX, sirven para cubrir los estupendos dibujos de Jim Muñiz y los textos de David Hine”.²⁴³

²⁴² Jesús Casañas López, *X-Men: 198, Juntos y revueltos* [en línea], España, 23 de abril de 2009, Dirección URL: http://www.comicdigital.com/169_1-X:Men_198.html. [consulta: 23 de mayo de 2010].

²⁴³ *Ídem.*

Desde ese momento los *X-Men* se han visto en una lucha mayor y complicada, pues luchan de nueva cuenta contra la extinción en un mundo que les odia y les teme, aunque en esta ocasión pareciera que inevitablemente están destinados a desaparecer. El Instituto Xavier ha cerrado de nueva cuenta sus puertas, y los “Hijos del Átomo” han desaparecido como agrupación, están dispersos, o en pequeñas facciones contra sus enemigos. El legendario *Namor (Sub-mariner)*, rey de la Atlántida se ha unido a sus filas.

Cuando los tiempos posteriores tuvieron complicación en innovar e inyectar aire fresco a las historias de los *X-Men*, nacieron algunos títulos los cuales cambiaron el panorama. Así, surge la colección *Astonishing X-Men*, asociado con el equipo creativo liderado por Joss Whedon, un guionista bastante conocido por su trabajo en el comic *Buffy the Vampire Slayer* y también como director de cine al catapultar



Fig. 194. Imagen de Juan Doe y Jim Muñiz la cual funcionó como portada del título, en cuyos trazos y color se refleja su inspiración en carteles propagandísticos anarquistas-comunistas hallados a principios del siglo XX.

la exitosa película *The Avengers*; y John Cassaday, ilustrador de estilo muy marcado debido a su particular forma de coloreado y diseños detallados, con los que se buscó dar un soplo de aire fresco a la serie.

Este título arranca manteniendo en grandes rasgos a un equipo bien fundamentado a nivel psicológico, presentando a *Cyclops, Wolverine, White Queen, Beast, Shadowcat y Colossus* como un auténtico grupo de superhéroes, llevándolos a combatir amenazas de origen extraterrestre o de lugares desconocidos, tal como lo harían equipos como los *Fantastic Four* o los *Avengers*.

Tras las macro-sagas del Universo Marvelita como *Civil War, World War Hulk* y *Secret Invasion*, los *X-Men* se trasladan a San Francisco, metrópoli en la que todos

los mutantes serán bien recibidos y podrán establecer una utopía, muy similar al tan anhelado sueño que alguna vez Xavier idealizaba.



Fig. 195. Portada doble en forma de póster creada por Greg Land y Terry Dodson con motivo de celebración del número 500 del *Uncanny X-Men*. En el aparecen los mutantes de la continuidad actual en la ciudad de San Francisco.

Después de innumerables sagas que van desde la Primera Génesis con el equipo original de los *X-Men* hasta los sucesos posteriores a la *Dinastía M...* la historia continua, cumpliendo 500 *comics* publicados desde el origen de *Uncanny X-Men*, celebrando en este contexto el logro de la publicación más veterana dedicada a los mutantes, redonda cifra que enmarca la mitología creada desde 1963 por los artífices Stan Lee y Jack Kirby. Aparece el título *X-Men Legacy*, centrado en dar un repaso a los eventos del pasado que influyeron en la creación del grupo, asistidos mediante numerosos *flashbacks* característicos de los *X-Men* producto de los recuerdos de Xavier, entre los que se muestran los diversos enfrentamientos entre éste y *Magneto*, el origen del equipo, y sus más grandes aventuras en una especie de homenaje. Todo ello sin perder de vista el presente de los mutantes, mostrando momentos que cobrarán gran relevancia a futuro.

Los dibujos ubicados en la realidad corren a cargo de Scott Eaton, mientras que los recuerdos de Xavier son plasmados por el trabajo rotativo de John Romita Jr., Ken Lashley y Billy Tan, equipo dirigido por Mike Carey quien combina presente y pasado a la perfección, mostrando hechos desconocidos del pasado de los *X-Men*, ofreciendo nuevos arcos argumentativos con sabor a clásico.

El título base *Uncanny X-Men* esta vez se encuentra encargado de escritores de la talla de Ed Brubaker (guionista de *Daredevil* y *Capitán América*) y Matt Fraction, quienes recurrieron a temas más técnicos, teniendo por dibujantes al joven Mike Choi, Billy Tan, Terry Dodson, Greg Land y Daniel Acuña, de los cuales sus escenarios y personajes destilaron elegancia y retrataron perfectamente cada página. Sobre esta etapa, Billy Tan (dibujante de series como *Spider-Man*, *Tomb Raider*, *X-23*, *Witchblade*, *The Darkness*) narra que para él, trabajar en la industria de las historietas con los pesos pesados que representan ser los *X-Men* resulta una experiencia surrealista, pues a través de este *comic-book* han desfilado grandes leyendas y un sinnúmero de escritores y artistas de primer nivel.

Atrás quedaron los tiempos donde el equipo se conformaba por cinco adolescentes tutelados por el *Profesor X* y en contraste conflicto con *Magneto*, por lo que en todos los títulos vale la pena destacar el rol de líder indiscutible que ha adquirido *Cyclops*, llevándolo a otro nivel, “un Scott Summers que ronda la treintena, [...] y ha tomado el relevo de Xavier como líder de los suyos es un claro ejemplo de que en ocasiones para los personajes de *comics* sí que pasan los años”.²⁴⁴ Por su parte Jean Grey muere hasta el momento de forma definitiva y *Magneto* ha dejado el mal para formar parte de los *X-Men*.



Fig. 196. Retomando la continuidad dejada por el título *X-Treme X-Men*, a cargo de Storm tomaría el nombre de los *X.S.E.* (*X-Treme Sanction Executive*) con *Wolverine*, *Nightcrawler*, *Rachel Grey*, *Psylocke*, *Bishop* y *Cannonball* como miembros.

Las sagas más importantes del periodo actual recaen en relatos como *X-Men: El último canto de Fénix* (“*X-Men: Phoenix Edson*”), *Diezmados*, donde se narran los sucesos acontecidos alrededor de *Dinastía M* (“*House of M*”); *Guerra Civil* (“*Civil War*”), *Especies en Peligro de*

²⁴⁴ Ángel Gil Montoro, *Patrulla X # 55. Comienza Nation X*, España, 6 de septiembre de 2010, Dirección URL: http://wwwcomicdigital.com/2628_1-Patrulla_X_55.html. [consulta: 14 de junio de 2010].

Extinción (“*Endangered Species*”), *Complejo Mesías* (“*Messiah Complex*”), *Divididos*, *Utopía*, *Secret Ivasion* (“*Secret Ivasion*”), *Reino Oscuro* (“*Dark Reign*”), *Nación-X* (“*X-Nation*”), *Necrosha*, *Segunda venida* (“*Second Coming*”), y las recientes *Era Heroica* (“*Heroic age*”), *Miedo a uno mismo* (“*Fear Itself*”) y *Avengers vs X-Men* (“*AVX*”) que se han ocupado de renovar a todo *Marvel Comics* y de paso también busca redefinir a los mutantes.

En nuestro contexto actual el autor Paul Jenkins, junto a los artistas Robert De la Torre y Lawrence Campbell, redescubrirán la nación mutante con el título *X-Men: Prelude # 1*, nueva serie proveniente del arco argumental bautizado como *Los mutantes caerán* (*The mutants hill fall*), que llevará a los “Hijos del átomo” a enfrentar y explorar nuevas posibilidades.



Fig. 197. Tras el exterminio de los mutantes, surge una nueva esperanza para su raza, un nuevo nacimiento, un bebé con el gen-x. Sinopsis de la saga *Complejo Mesías*, que con esta portada ilustra uno de sus números.

Sobre el renacimiento de esta nueva etapa el actual editor de los *X-Men* comenta: “Para entender lo que está por llegar a los *X-Men*, necesitas entender todo lo que han enfrentado hasta el momento”,²⁴⁵ y agrega además que sus historias están llenas de matices buscando agregar nuevos giros argumentales que dejarán sin palabras a los fans.

Una vez recorrido el camino en la historia de este inusual grupo de superhéroes, se puede decir que como cualquier título longevo existen altibajos, con excelentes etapas como las del británico Chris Claremont y algunos trechos de menor trascendencia como los encontrados de mediados de los noventas a inicios de siglo, sin embargo, es una realidad que los alumnos de Xavier siguen vigentes en el gusto del público,

²⁴⁵ Sin autor, *Los mutantes caerán. Nueva saga de los X-Men* [en línea], España. 15 de febrero de 2011, Dirección URL: www.comicdigital.com/3088_1_Los_mutantes_cae_ran_.html. [consulta: 18 de marzo de 2011].

siempre en la lucha por los derechos de los mutantes. En el Cuadro 8 puede resumirse el paso por las distintas etapas que construyen las hazañas de los *X-Men*, misma segmentación del tiempo que permitirá conformar el *corpus* para el análisis semiológico en el que se centra esta investigación.



Fig. 198. Portada variante dibujada por el artista Paco Medina, correspondiente al nuevo volumen de *X-Men # 1*, ilustrando uno de los periodos más actuales de los "Hijos del Átomo".

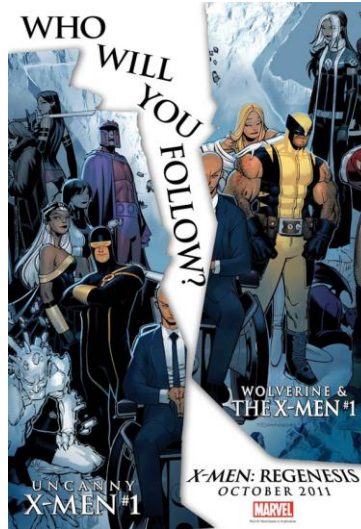


Fig. 199. Promocional de la saga *Regensis*, de 2011, en la que el equipo de mutantes se divide en dos facciones lideradas por *Cyclops* y *Wolverine*, trabajando cada bando por su cuenta y con una ideología propia.



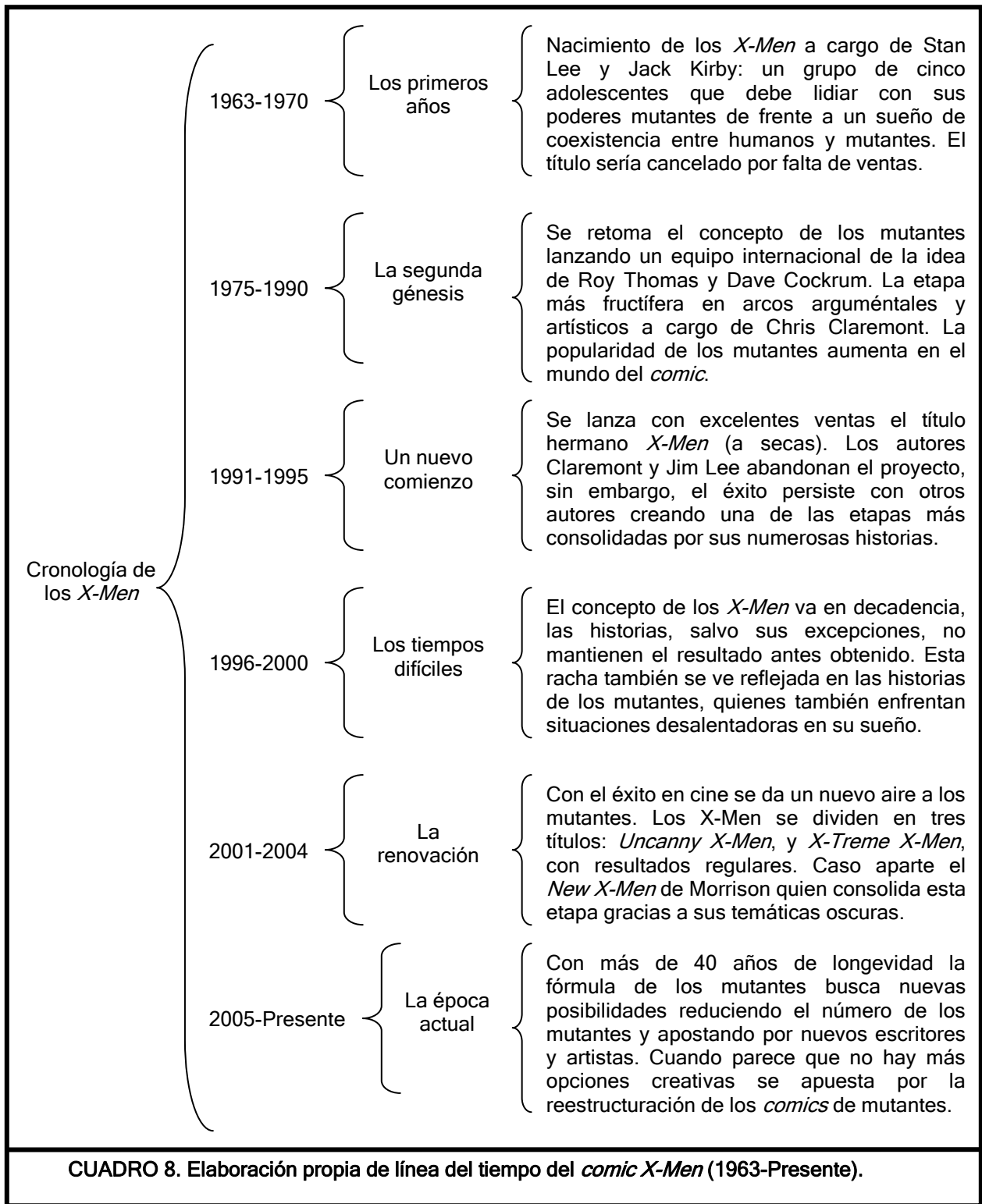
Fig. 200. Portada correspondiente al 544 de *Uncanny X-Men*, número final de este título el cual concluye con más de 50 años de historia, siendo el *comic* más longevo para la "Casa de las ideas".



Fig. 201. *X-MEN VS AVENGERS*. Recientemente se dio cabida al primer macro evento del 2012, en el que dos de los equipos de superhéroes más poderosos y queridos de *Marvel Comics* tienen una de las confrontaciones más esperadas del medio.



Fig. 202. *UNCANNY AVENGERS*. Después de los acontecimientos originados tras la confrontación entre *X-Men* y *Avengers*, ambos equipos deciden unir esfuerzos en una alineación dentro del título *Uncanny Avengers*.



2.4 LOS MUTANTES FUERA DE LAS VIÑETAS

Si bien los *X-Men* son un grupo de superhéroes primordialmente disfrutable y de los cuales, para conocerlos a fondo el medio idóneo es a través de los *comics*, lo cierto es que el *merchandising* los llevó a protagonizar e incursionar en otros medios más globalizados. Así, en televisión ha salido a la luz una lista de dibujos animados que los han transportado de las inmóviles viñetas al dinamismo que representan los medios audiovisuales, y por otro lado, impulsándolos a la fama gracias a estas producciones televisivas y cinematográficas.

La importancia de conocer sobre el resto de los medios en los que ha incursionado este grupo de mutantes recae en saber el alcance que han tenido estos personajes dentro del imaginario colectivo, pues permitirá comprender con mayor profundidad el contexto en el que se desarrolla y ha expandido su popularidad, y por ende una razón de centrar un estudio en dichos personajes de *comics*. A continuación daremos un breve recorrido por el paso de los *X-Men* más allá del papel y la tinta, pues ello ayudará a esclarecer el auge comercial y cultural que han mantenido en los últimos años.

2.4.1 DE LAS VIÑETAS A LA PANTALLA CHICA

Los personajes de *Marvel* pese a no contar con un gran número de producciones para televisión, sí han llevado a varias de sus estrellas principales a formar parte de la diversión y el entretenimiento que proporciona la pantalla chica. Con respecto a las series hechas en acción real podemos mencionar al *Incredible Hulk*, ejemplo cuya serie exponía el caso de Bruce Banner como el monstruo verde.

Si hablamos de animación (o caricaturas) la lista puede extenderse un poco más, pues se ha dado mayor cobertura al género con el fin de atrapar nuevos seguidores y complacer a quienes ya lo son; y es que la animación ha ido cambiando, desde el *Superman* de los *Fleisher* pasando por el *Spawn* de Todd

McFarlane, hasta la *Young Justice* de la *Warner Bros.* Actualmente son varios personajes de *Marvel Comics* los que han emergido en múltiples animaciones, destacando los *Fantastic Four*, *Spider-Man* y por supuesto los *X-Men*.

Cabe señalar que durante la década de los 60, el campo de la animación tenía varias compañías fuertes como *Walter Lantz*, la *MGM*, la *Warner Bros.*, sin embargo, eran dos casas productoras las que se mantenían como líderes: *Disney*, que tenía en su poder el terreno casi total en cine; y *Hanna-Barbera*, que controlaba todos los espacios en televisión.

Con el deseo de llevar un *comic* a la pantalla en su sentido más puro, uno de los proyectos más osados que tuvo *Marvel* en sus inicios, presentó el programa *Marvel Superheroes*, que no era más que el traslado de las viñetas originales de los *comics*, ilustraciones de los artistas originales como “*The King*” Kirby, Don Heck o Gene Colan, al televisor. En ésta se suprimía los bocadillos, lo que daba un efecto de movimiento a los personajes, aunque dicho deslizamiento no hacía más que ver a los héroes como siluetas acartonadas.

En esta serie, aun cuando la animación no era buena, se seleccionó a los cinco personajes principales: se vieron desfilar héroes de la talla de *Hulk*, *Capitán América*, *Iron Man*, *Sub-Mariner* y *Thor*. Aunque, sería hasta el año de 1981 que se comenzaría con una nueva generación de animaciones más prometedoras que sus predecesoras, comenzando a tomarse por fin en cuenta las historias de los mutantes, materia que nos ocupa en esta tesis.

Hablando de mutantes, su apertura en televisión se dio con la incursión de uno de sus personajes al medio, como lo menciona Everardo Ferrer: “En 1981 fue lanzada a la televisión de los Estados Unidos la serie animada *Spider-Man and His Amazing Friends (El Hombre Araña y sus Sorprendentes Amigos)*”²⁴⁶ producida en conjunto por *Marvel Productions* y la cadena televisiva *NBC*. En dicha serie

²⁴⁶ Everardo Ferrer, “X-Manía: Animación-X”, en *X-Men*, núm. 46, México, Editorial VID, octubre 22, 2000, pág. 9.

Spider-man compartió créditos con la heroína *Firestar*²⁴⁷ y con uno de los miembros fundadores de los *X-Men*, *Iceman*; ambos en calidad de coprotagonistas, tuvieron la finalidad de captar audiencias más variadas.

A pesar de no ser una serie animada exclusiva de mutantes, en el transcurso de ésta pudieron verse además de los personajes representativos de la “casa de las ideas”, villanos como *Magneto* y su *Brotherhood Evil of Mutants*, a varios miembros pertenecientes a los *X-Men*, haciendo aparición en algunos episodios el grupo completo de la Segunda Génesis. Los capítulos donde entró en escena el equipo fueron “*A Firestar Born*” (“Nace una estrella de fuego”), “*The Education of a Superhero*” (“La Educación de un Superhéroe”) y “*The X-Men Adventure*” (“La Aventura de los Hombres-X”).



Fig. 203. *SPIDERMAN AND HIS AMAZING FRIENDS*. Originalmente se pensó en la *Human Torch* de los *Fantastic Four* para completar el trío, sin embargo, por cuestiones legales de los derechos de autor del personaje fue sustituido por *Firestar*, quien cobró popularidad a tal grado de adaptarla al universo de los *comics*.

En 1988 se introdujo “*Pryde of The X-Men*” (“El orgullo de los Hombres-X”), piloto de una serie animada dedicada a estos mutantes, contó con la aparición del *Profesor X*, *Cyclops*, *Storm*, *Wolverine*, *Shadowcat*, *Colossus*, *Nightcrawler* y *Dazzler* y por el bando antagonista *Magneto*, *White Queen*, *Juggernaut* y la *Brotherhood*. Dicha propuesta nunca vio la luz, aunque preparó los soportes para qué diez años más tarde por fin se visualizara una propuesta televisiva de estos superhéroes.

A partir de ahí los mutantes saltaron a la pantalla chica; en realidad han sido cuatro versiones importantes y diferentes entre sí las cuales han llevado a los “X”

²⁴⁷ *Firestar* (*Estrella de Fuego*), personaje creado originalmente para la serie animada, años más tarde se daría a conocer su estatus como mutante, después se incorporaría a la continuidad de los *comics* y se integraría al equipo de los *New Warriors* (*Nuevos Guerreros*) y a su tiempo a los *Avengers*. La primera aparición de *Firestar* en las viñetas se dio curiosamente dentro de las páginas de *Uncanny X-Men* # 193 (1985).

al celuloide, dándoles reconocimiento y aceptación en el gusto del público; *X-Men Adventures* (en los años 90), *X-Men: Evolution* (2000), *Wolverine and The X-Men* (2008) y recientemente *X-Men* (2011), en su versión anime japonés. En las siguientes líneas destacaremos las mismas rescatando particularidades significativas de cada una.

A) X-MEN ADVENTURES



Fig. 204. *X-MEN ADVENTURES*. El éxito de la serie animada se debió a sus historias basadas en el *comic* original; por lo que se llevaron al celuloide historias de gran trascendencia como *Fénix oscura* (*Dark Phoenix*), *Días del futuro pasado* (*Days of future past*), y *La era de Apocalipsis* (*The age of Apocalypse*).

Fue en 1992 que bajo la producción de *Saban* y *Gaz Entertainment*, respaldadas por *FOX Television* y con apoyo de la editorial comiquera, deciden sacar la primera serie animada dedicada a los mutantes más famosos de los *comics*, lanzando una propuesta original y más en forma, donde dichos héroes eran los estelares de su propio programa animado.

Los protagonistas de *X-Men Adventures* (*Las aventuras de los Hombres X*) mostraban parte de la alineación encontrada en la historieta de dicho periodo (a cargo de Claremont y Jim Lee), los mejores integrantes de los equipos Azul y Oro formaban uno más compacto para entrelazar historias; así, entre los roles se encontraban *Cyclops*, *Wolverine*, *Rogue*, *Storm*, *Beast*, *Gambit*, Jean Grey (*Phoenix*), *Jubilee*, y por supuesto, el *Profesor X*.

“La emisión de esta serie animada se convirtió en una de las más populares de la programación y rápidamente escaló peldaños, desbancando a otras transmisiones que antes de la llegada de los ‘Hombres-X’ a la pantalla chica gozaban de la preferencia del teleauditorio”.²⁴⁸ Todo ello debido a que la animación, pese a no

²⁴⁸ Everardo Ferrer, *op. cit.*, pág. 13.

ser tan ágil y tener altibajos, revolucionó y salió fuera de todo lo convencional antes manejado por la compañía *Marvel*, lo cual permitió el desarrollo de grandes historias, la profundidad de los personajes y la acción brindada por todo el grupo.²⁴⁹

Uno de los puntos a favor que enriquecían la serie resultó de la iniciativa de contar viejas historias de los *comics*, pues con miembros pertenecientes a tres décadas diferentes podían explotarse tramas con más de treinta años de haberse contado. Teniendo obviamente una libertad notoria con los relatos originales, podían adaptarse las mejores historias publicadas de los pupilos de *Xavier*, muchas de ellas ya vistas en los *comics* originales.

Aun con el grupo base de esta adaptación, podían apreciarse personajes clave de la historia de los mutantes, miembros originales del *comic* como *Colossus*, *Nightcrawler*, *Cable*, *Dazzler*, *Archangel*, *Psylocke*, *Bishop*, *Iceman*, y agrupaciones mutantes como *X-Factor* y *Alpha Flight*, entre otros, tenían algunas apariciones a lo largo de la serie dentro las aventuras del equipo estelar, pues se buscaba que la trama se apegara lo mejor posible a las revistas.



Fig. 205. Escena final del último capítulo titulado *Día de Graduación (Graduation Day)* del escritor James Krieg, en el que se cierra la quinta y última temporada de la serie animada.

Por parte de los villanos muchos de ellos encontraron el éxito y se dieron a conocer gracias a la serie, *Magneto*, *Mr. Sinister*, *Apocalypse*, *Mystique*, *Juggernaut*, *Silver Samurai*, *Omega Red*, *Lady Deathstryke*, *Sabretooth*, *Mojo*, *Shadow King*, los *Sentinels*, el *Hellfire Club* o la clásica *Brotherhood Evil of Mutants* fueron antagonistas que

²⁴⁹ A la propuesta se unieron diversidad de héroes “marvelitas” con series que surgieron a la par y que de alguna manera respetaron la línea ya marcada por la caricatura de *X-Men*; *Spider-Man* fue de las mejor recibidas por la audiencia, aunque existieron también los *Fantastic Four*, *Iron Man*, *Hulk*, *Capitán América*, *Silver Surfer* y años más tarde bajo otro concepto los *Avengers*.

pusieron a los 'X' en apuros. Esta serie animada también logró contar con su propia versión en *comic*, la cual llevaba como título *X-Men Adventures*, también publicado en México.

También se presentó un *crossover* con la serie hermana *Spider-Man* donde en dos capítulos titulados *Agenda Mutante (Mutant Agenda)* se daba tratamiento a la situación mutante a la vez que compartían crédito con el "arácnido".

La serie tuvo un total de 76 episodios repartidos en cinco temporadas; dejó de producirse en 1997, aunque algunas repeticiones siguen vigentes en televisión por cable y en formato *DVD*. Entre los puntos en contra destaca el doblaje regular y la traducción confusa al español de algunos nombres originales como *Wolverine* que era llamado *Guepardo* o *Titania* para nombrar a *Rogue*.

B) X-MEN: EVOLUTION



Fig. 206. Con esta imagen se dio por terminada la última temporada de la caricatura, en ella se muestra a gran parte de los mutantes que pertenecieron a las filas de los *X-Men* durante la serie,

Con el estrellato que tuvieron los *X-Men* en la pantalla grande durante el año 2000, vino consigo una nueva propuesta animada titulada *X-Men: Evolution (Hombres-X: Evolución)*, producida por el estudio de animación *Film Roman* para el canal infantil *Kids WB!* de la cadena *Warner Brothers*, encargada de transmitirla. Esta caricatura se replanteó como una opción libre en su forma de adaptar a los *X-Men*

como adolescentes y estudiantes del Instituto Xavier. En esta nueva oportunidad el reparto incluyó a *Cyclops*, *Jean Grey (Phoenix)*, *Nightcrawler*, *Rogue*, *Shadowcat* y el nuevo personaje *Spike*; con *Storm*, *Wolverine*, *Beast* y el *Profesor X*, únicos adultos encargados de la educación de los inmaduros mutantes. La calidad y estilo de animación fueron superiores a la de los años 90, muy semejantes a otras series de la época como *Batman* o *Superman: The Animated Series*.

El hilo de la trama se desarrolla en un pequeño pueblo llamado Bayville, los estudiantes mutantes alternaban sus estudios entre la preparatoria local (de la cual *Mystique* era directora) y el Instituto Xavier para Jóvenes Dotados. La *Brotherhood of Evil Mutants* en su versión juvenil se integró por *Quicksilver*, *Toad*, *Avalanche*, *Blob* y *Scarlet Witch*, bajo las órdenes de *Mystique* y *Magneto*, éstos se encargaban de causar problemas a los estudiantes de Xavier a lo largo de historias de un solo episodio, que lejos del *comic* se mostraban con menos seriedad.

El doblaje en español fue el mismo que apoyó series animadas de *DC Comics* como *Batman*, *Batman Beyond*, *Superman* y *JLA: The Animated Series*. La caricatura logró transmitir cuatro temporadas con un total de 52 episodios al aire, siendo octubre de 2003, la fecha de su término, posicionándose como la tercera serie de Marvel con más duración al aire, vencida sólo por *Spider-Man Adventures* con 65 episodios y su antecesora *X-Men Adventures* con 76.

C) WOLVERINE AND THE X-MEN

La tercera entrega de los insólitos mutantes titulada *Wolverine and The X-Men* logró trascender gracias a que sus personajes ya no eran tan desconocidos ni fungían, como en la mítica serie de los 90, el primer contacto para más de uno con el grupo mutante, conservando de ésta el toque oscuro de la serie. Además se retomaron ciertos tintes frescos, actuales y renovados de *X-Men: Evolution*,

llevándolos a un aspecto más adulto, mediante la malla de animación 2D/3D para los personajes y fondos.



Fig. 207. La serie animada fue lanzada el mismo año en el que salió a la pantalla grande la cinta *X-Men Orígenes: Wolverine*, mostrando una vez más una versión del equipo en el contexto actual encontrado en el noveno arte.

Contando con 26 capítulos, los derechos de transmisión recayeron sobre la *BBC* del Reino Unido, situándose a cargo de Grez Jonson y realizada por *Liberation Entertainment*. En esta ocasión la plantilla de *X-Men* se vio más numerosa: *Wolverine*, *Cyclops*, *Storm*, *White Queen*, *Shadowcat*, *Beast*, *Iceman*, *Nightcrawler*, *Archangel*, *Colossus*, *Forge*, *Rogue* y el *Profesor-X*.

Mientras la legendaria serie de los 90 ofrecía una versión de los *X-Men* de Jim Lee, correspondiente a los *comics* de ese tiempo, esta serie es el claro retrato de los *Astonishing X-Men* de Joss Whedon y John Cassidy de las épocas más recientes. En esta saga se volvieron a presentar relatos extraídos directamente de los *comics* de la actualidad, retomando aspectos como los trajes, con sus debidas variaciones.

C) X-MEN

X-Men (エックスメン / *Hombres Ekkusu*) es una nueva serie estrenada en 2011 la cual reunió a *Marvel Comics* en cooperación con la productora japonesa Madhouse, fundada en 1972 y de las más importantes de Asia, responsable de filmes como *Card Captor Sakura*, *X*, *Devil May Cry*, *Death Note*, *DNA*, *Batman: Gotham Knight* y *Vampire Hunter D: Bloodlust*, entre otras. El concepto es parte



Fig. 208. La adaptación al animé de los *X-Men* se lanzó el 1 de abril de 2011 a través del canal de paga *Animax*, siendo una versión bastante atractiva para el público que gusta del arte japonés.

del proyecto *Marvel Anime*, el cual ha presentado otras miniseries de 12 episodios las cuales han llevado al estilo nipón personajes como *Iron Man*, *Wolverine* y *Blade*.

Estas versiones animé son experimentos en los cuales se busca llevar a los “marvelitas” a otro género televisivo de animación, sirviendo ello para ganar nuevos públicos tras el éxito que posee la animación japonesa en la actualidad. Esta idea fue originada a partir de la última serie animada de los *Fantastic Four*, influenciada claramente en su estética por el animé.

La alineación de los *X-Men* en esta ocasión está integrada por un equipo más compacto con el fin de explorar y explotar más a fondo a cada personaje; éstos son *Cyclops*, *Wolverine*, *Storm*, *Beast*, *White Queen*, *Armor*²⁵⁰ y el *Profesor X*. La animación cuenta con 12 episodios, en los que se relata el viaje de los héroes a Japón con el fin de rescatar a la joven integrante nipona del grupo de los U-Men, una secta que roba y transplanta órganos de mutantes a su propia gente.

El anime cuenta con uno de los mejores diseños más detallados en animación de la época y el vestuario es similar al de los *comics*. Actualmente, debido al éxito logrado con la adaptación nipona, se planea realizar una segunda temporada.

²⁵⁰ Hisako Ichiki, tuvo como apertura su participación dentro de *Astonishing X-Men* # 4 (1994), se trata de una mutante japonesa la cual puede crear una armadura psiónica que la hace invulnerable, único poder conocido capaz de ser transmitido de generación en generación. Debido a la popularidad del personaje en los *comics* dentro la alineación propuesta para *Astonishing X-Men* y su nacionalidad, fue que se optó por integrarla al equipo base de la versión animé.

2.4.2 DEL NOVENO AL SÉPTIMO ARTE

Sin lugar a dudas uno de los acontecimientos más exitosos y redituables que existe en el mundo cinematográfico actual, son las adaptaciones de historietas a la pantalla grande; así, *DC Comics* ha lanzado las millonarias producciones de *Batman Begin* y *Batman Dark Night* así como *Superman Return*, *Catwoman*, *Watchmen* y *Green Lantern*; *Marvel Comics* por su parte se ha posicionado con franquicias como *Spider-man*, *Ghost Rider*, *Daredevil*, *Blade*, *Elektra*, *Fantastic Four*, *Hulk*, *Iron Man*, *Thor*, *Capitán América* y *Avengers*, dando este brinco. Como es de esperarse el grupo de mutantes más popular cuenta ya con una trayectoria firme en este medio, situándose más allá de las viñetas y los bocadillos.

Para Chris Claremont, considerado el segundo mejor escritor en la historia de *Marvel* según la propia compañía, sólo superado por Stan Lee, al hablar sobre las adaptaciones cinematográficas manifiesta que no las crítica, por el contrario las valora positivamente, pues forman parte de un nuevo medio al que los *comics* deben adaptarse como nuevo formato, pues considera “los *comics* son *storyboards* perfectos para Hollywood”.²⁵¹

Hasta el momento de este singular grupo ha salido al mercado una serie de cinco películas, las primeras corresponden a una trilogía que retoma aspectos importantes de la historieta de los *X-Men* y el concepto del grupo se ve plasmado en los ideales que persiguen.

La cuarta cinta se encuentra centrada en quizá el personaje favorito del público: *Wolverine*, si bien es la estrella de la película no pudo desligarse de su legado, por lo que las letras “*X-Men*” aparecieron antes de su nombre en el título oficial de la producción.

²⁵¹ Pedro Kat, “Chris Claremont: ‘Yo transformé a Lobezno en lo que es hoy’. Pasado, presente y futuro de los *X-Men*” [en línea], España, 6 de abril de 2009, Dirección URL: http://www.comicdigital.com/874_1Chris_Claremont_'Yo_transforme_a_Lobezno_en_lo_que_es_hoy'.html. [consulta: 10 de abril de 2010].

La última, es una precuela que narra los acontecimientos que orillaron a Charles Xavier y *Magneto* a adoptar tales posturas y por ende la necesidad de crear un equipo de superhéroes mutantes como los *X-Men*.

A continuación se dará un breve recorrido por cada una de estas producciones, enfatizando en cada una de ellas el concepto principal y agregando una corta reseña al respecto, permitiendo visualizar cómo fue llevado el concepto de los

mutantes al séptimo arte, y cuáles fueron sus similitudes/disparidades con respecto al *comic* original.



Fig. 209. Con 54,5 millones de dólares recaudados en taquilla durante su primer fin de semana y numerosas referencias a la historieta original, esta cinta fue una de las precursoras que trajeron la moda de llevar a los superhéroes a la pantalla grande.

A) *X-MEN* (2000)

Director: Bryan Singer.

Producción/Distribución: 20th Century Fox.

Presupuesto: 75 millones de dólares.

Protagonistas: Patrick Stewart (*Profesor X*), Hugh Jackman (*Wolverine*), James Marsden (*Cyclops*), Halle Barry (*Storm*), Famke Janssen (*Jean Grey*), Anna Paquin (*Rogue*), Sir Ian MacKellen (*Magneto*), Rebecca Romijn-Stamos (*Mystique*), Ray Palmer (*Toad*), Tyler Mane (*Sabretooth*) y Bruce Davison (senador Robert Kelly).

Bajo el *slogan* “confía en algunos y teme al resto” la historia de este primer filme dedicado a los mutantes está enfocado en el clásico conflicto de pensamiento que existe entre el Profesor Charles Xavier y *Magneto*. La riña adquiere mayor importancia cuando ambos bandos son apoyados por sus respectivos pupilos, los *X-Men* y la *Brotherhood of Evil Mutants*.

En medio de la rivalidad entre ambos bandos es que se presenta la historia de *Wolverine*, del cual los hechos son narrados desde su punto de vista. Si bien la película argumenta cierto dramatismo y diálogos inteligentes también revela una buena dosis de efectos especiales y acción; para Juan Luis Caviaro, articulista

sobre comunicación audiovisual, el director Bryan Singer “toma las riendas de una película que tenía que ser otro producto *hollywoodiense* comercial más, y lo abre con el holocausto, la adolescencia, y la persecución de personas ‘diferentes’”.²⁵²

En esta propuesta cinematográfica *Wolverine* y *Rogue* son presentados como nuevos integrantes mientras que *Cyclops*, *Storm* y *Phoenix* ejecutan roles de profesores del instituto Xavier, más que de líderes tácticos. Al igual que en las historietas existe el triángulo amoroso entre Scott, Logan y Jean.

Como suele ocurrir con la adaptación de historietas a la pantalla grande, y al representar historias propias de *Marvel Comics*, cuya trayectoria de continuidad lleva décadas, no resultan extrañas situaciones que varían de las revistas a la cinta. Aunque asegura Bryan Singer, director del film, “trata de lo difícil que es encontrar un punto de tolerancia mutuamente beneficioso para todos los involucrados en determinado tema”.²⁵³

Uno de los cambios más notorios es el aspecto y vestuario que presentan los personajes de la película con respecto a los originales del *comic*, pues en el filme son más realistas que en las historietas. Se nos presenta a un grupo de *X-Men* vestidos en látex negro muy distante de los colores llamativos y excéntricos del *comic*. A los villanos se les dan características peculiares, dejando atrás la apariencia de *Jorobado de Nostre Dame* que tenía *Toad* y en el caso de *Mystique*, se le presenta completamente desnuda y con una piel azul escamosa.

Pese a ello y fuera de las adaptaciones necesarias, la película logra apegarse a muchos aspectos existentes en las historietas, visualizándose detalles que van desde los lentes de rubí de cuarzo que usa *Cyclops*, los típicos cigarrillos de *Wolverine* e incluso su vocabulario al emplear frases notorias de su personalidad como “*bub*” (tipo) y “*Chuck*” (para referirse a Xavier).

²⁵² Juan Luis Caviaro, *Bryan Singer: X-Men*, [En línea], Blog de cine, España, 29 de enero de 2009, Dirección URL: <http://www.blogdecine.com/criticas/bryan-singer-x-men#c175597>. [consulta: 04 de febrero de 2010].

²⁵³ *Ídem*.

En definitiva se tiene una película muy completa, que ofrece entretenimiento, acción, diversión, pero que también se ocupa de la historia y sus personajes, por ofrecer una trama verosímil en un contexto realista, pese a contar con rasgos puramente fantásticos. Singer comenta que en esta adaptación “hay temas políticos y sociológicos”.²⁵⁴

B) X-MEN 2 (2003)



Fig. 210. La cinta tuvo una ganancia de 85,6 millones de dólares su primer fin de semana. Como dato curioso en la primera escena donde sale *Magneto*, aparece leyendo la novela *The Once and Future King*, de T. H. White; en ese libro el mago Merlín está cautivo en una caverna de cristal transparente, igual que la celda de plástico de *Magneto*.

Director: Bryan Singer.

Producción/Distribución: 20th Century Fox.

Presupuesto: 100 millones de dólares.

Protagonistas: Patrick Stewart (*Profesor X*), Hugh Jackman (*Wolverine*), James Marsden (*Cyclops*), Halle Barry (*Storm*), Famke Janssen (*Jean Grey*), Anna Paquin (*Rogue*), Shawn Ashmore (*Iceman*), Alan Cumming (*Nightcrawler*), Sir Ian MacKellen (*Magneto*), Brian Cox (*William Stryker*), Rebecca Romjin-Stamos (*Mystique*), Aaron Stanford (*Pyro*), y Kelly Hu (*Lady Deathstryke*).

Con la primera semilla generada para dar paso al género de superhéroes en el cine, los “Hijos del Átomo” regresan después de tres años, nuevamente en manos de Bryan Singer, el joven director cuenta con más medios y libertad para trazar esta segunda entrega. *X-Men 2 (X2)*, retoma los protagonistas anteriores, logrando profundizar en terrenos de su personalidad no vistos con la primera parte.

El personaje de *Wolverine* (Hugh Jackman) vuelve a ser el eje central de la historia, mostrando y revelando datos inconclusos sobre su origen. Se incluyen nuevos personajes a la trama y se explotan en el guión interesantes aciertos,

²⁵⁴ *Ídem.*

trabajo de David Hayter, Zak Penn y Bryan Singer, logrando una película redonda y de las mejores en su género.

Si bien en la cinta anterior se buscaba situar el fenómeno mutante en nuestro pasado y presente, logrando plasmar hechos fantásticos en un contexto real, para mostrar una película “seria” de ciencia ficción; en esta secuela se proyecta la problemática de tener seres con superpoderes deambulando entre la gente normal, y el efecto causado a un nivel más global y político.

El villano en esta ocasión no puede ser otro que el odio natural del hombre común, representado por *William Stryker*, quien manipula al gobierno para levantar una iniciativa en contra de los mutantes, y en especial una ofensiva en contra de Charles Xavier y su instituto, convirtiéndose en el humano más peligroso al que se hayan enfrentado los *X-Men*.



Fig. 211. Escrita por Simon Kinberg y Zak Penn y recaudando 102,8 millones de dólares en su estreno, la razón por la que Bryan Singer no filmó ésta como las anteriores se debió a su contrato con la *Warner Bros Pictures* para dirigir *Superman Returns*.

C) *X-MEN: LA BATALLA FINAL* (2004)

Director: Brett Ratner.

Producción/Distribución: 20th Century Fox.

Presupuesto: 150 millones de dólares.

Protagonistas: Patrick Stewart (*Profesor X*), Hugh Jackman (*Wolverine*), James Marsden (*Cyclops*), Halle Barry (*Storm*), Famke Janssen (*Jean Grey*), Anna Paquin (*Rogue*), Ben Foster (*Angel*), Kelsey Grammer (*Beast*), Shawn Ashmore (*Iceman*), Ellen Page (*Shadowcat*), Daniel Cudmore (*Colossus*), Sir Ian MacKellen (*Magneto*), Rebecca Romijn-Stamos (*Mystique*), Aaron Stanford (*Pyro*).

Alejada un poco de la línea marcada por las historietas, pero con variaciones inteligentes y creativas, el tercer capítulo de la saga logró atar cabos que las anteriores películas habían dejado sueltos, cerrando la trilogía con una fuerte dosis de efectos especiales.

El argumento se centra en el descubrimiento de una “cura” para la mutación, que elimina al instante las facultades “extras” de los individuos; creando bandos divididos, algunos que desean renunciar a sus poderes e integrarse a la sociedad, mientras otros apelan por conservar su individualidad. Ante la toma de esta decisión se encuentran con una sociedad humana detrás de ambos grupos la cual busca incidir en cualquiera de dichos caminos.

Una vez más el punto de vista que mantienen los líderes mutantes, Charles Xavier a favor de la tolerancia, y *Magneto*, creyente de la supervivencia del más fuerte, con respecto a la situación desembocan una guerra entre sectores, creando una película preocupada más por lo visual que por el guion. Si bien de la trilogía fue la cinta con más recaudación en taquilla, fue la que recibió más severas críticas por parte de los expertos y los fans del *comic*.

A diferencia de las entregas anteriores, esta cinta fue menos profunda y el director Brett Ratner realizó un trabajo más realista en el tema de la discriminación. La inclusión de un gran número de personajes y pequeños cameos de otros originarios del *comic* lograron un manejo amplio, haciendo que muchos mutantes vistos en la serie dejaran su vida de papel por la de carne y hueso.

D) X-MEN ORÍGENES: WOLVERINE (2009)

Director: Gavin Hood.

Producción/Distribución: 20th Century Fox.

Presupuesto: 150 millones de dólares.

Protagonistas: Hugh Jackman (*Wolverine*), Liev Schrieber (*Sabretooth*), Ryan Reynolds (*Deadpool*), Lynn Collins (*Silver Fox*), Taylor Kitsch (*Gambit*), Danny Huston (*William Stryker*).

Basada en el personaje más popular de los *X-Men*, la cinta fue realizada como una precuela de la anterior trilogía cinematográfica del equipo mutante. El eje central de la trama se ocupa de narrar los hechos que acontecen el origen de *Wolverine*, que data desde 1845.

En esta película se presentan las guerras en las que peleó, a manera de una sinopsis visual muy breve, durante la Guerra Civil Estadounidense, la Primera



Fig. 212. Durante su primer fin de semana la película obtuvo 87 millones de dólares y también se lanzó un videojuego basado en el argumento de la misma a cargo de Activision y el estudio Raven Software.

Guerra Mundial, la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Vietnam, hasta su reclusión por el coronel William Stryker para el Equipo X (facción militar clandestina integrada por mutantes), y el sometimiento al procedimiento que cubrió su esqueleto con el metal indestructible adamantium, así como su acérrima rivalidad con *Sabretooth*, máximo enemigo de *Wolvie* en las viñetas.

En la actualidad hay una regla no escrita que busca hilar todas las películas en acción real de *Marvel Comics*, por lo que esta cinta no fue la excepción y se buscó que tuviera lógica en la trama y los nexos que la unen con la trilogía de *X-Men* creada por Bryan Singer y Brett Ratner, se trata de atar varios

cabos. Se incluye una gama de nuevos personajes como *Gambit* y *Deadpool*, aunque cabe aclarar que la temática de la relación entre mutantes y seres humanos queda de lado para dar camino a una historia centrada más en los conflictos personales de Logan, dejando atrás con ello la verdadera esencia de las historias de los *X-Men*.

En cuanto a la parte técnica de la película se trata de un largometraje cargado de acción, con buenos performances, con escenas intensas y entretenidas. En cuestión de adaptación es una película poco sustanciosa debido al guión flojo con el que cuenta, existen algunos cambios en la historia original del origen de *Wolverine* con respecto a su presentación en la pantalla grande.

E) X-MEN: PRIMERA GENERACIÓN (2011)



Fig. 213. Valorada positivamente por la crítica, Entre los personajes retomados del noveno arte para llevarlos arte séptimo destacan Charles Xavier, *Magneto*, *Mystique*, *White Queen*, *Beast* y Moira MacTaggart.

Director: Matthew Vaughn y Bryan Singer.
Producción/Distribución: 20th Century Fox.
Presupuesto: 160 millones de dólares.
Protagonistas: James McAvoy (*Profesor X*), Michael Fassbender (*Magneto*), Kevin Bacon (*Sebastian Shaw*), Jennifer Lawrence (*Mystique*), Nicholas Hoult (*Beast*), January Jones (*White Queen*), Lucas Till (*Havok*), Caleb Landry Jones (*Banshee*), Rose Byrne (Moira MacTaggart).

La última película del equipo mutante relata sus orígenes, particularmente la relación que llevaron el *Profesor X* y *Magneto* cuando eran jóvenes, descubriendo sus habilidades mutantes y cómo trabajaron en conjunto de

otros mutantes en contra de amenazas para el mundo. El argumento también cuenta cómo es que surgió la rivalidad que posteriormente los convertiría en enemigos, explicando las causas que los llevaron a adoptar posturas contrarias.

X-Men: Primera generación (First Class) se encuentra basada en la serie de *comics* de *Marvel* con el mismo nombre (escrito por Jeff Parker y con el arte de Roger Cruz) en el que la historia se remonta a contar las hazañas de los *X-Men* en sus primeros años con el equipo original y algunos nuevos personajes.

La cinta fue estrenada el 3 de junio de 2011, dirigida por Matthew Vaughn, que vuelve a colaborar con el guión de Jane Goldman, tras sus trabajos en *Kick-Ass* y *Stardust*, mientras que fue producida por Bryan Singer, mismo que catapultó el cine de superhéroes a través de las anteriores entregas *X-Men* y *X-Men 2*. La condición narrativa de la película mantiene diferencias notorias con el *comic*, donde el cambio de los detalles puede ser fácilmente reconocido por los lectores

fieles a la historieta. De la clase original sólo *Beast* hace acto de presencia junto a mutantes como *Azazel*, *Mystique*, *White Queen* y *Bashee*, entre otros.

Bryan Singer anunció que el siguiente filme de *X-Men* estará basado en la popular saga impresa *Days of the Future Past* (Días del futuro pasado), con miras a estrenarse en verano del 2014, en el que Singer asegura "hay un fuerte deseo por ampliar ese universo. El universo de los *X-Men* es uno de los mas grandes de *Marvel* y queremos explorarlo, de ser posible conectarlo tal y como *Marvel* lo ha hecho".²⁵⁵

Entonces, es de esta manera como se ha revisado y comprendido el contexto en el cual se desenvuelve este equipo de superhéroes dentro y fuera de las viñetas, por lo que es momento de retomar el objetivo de nuestro trabajo, el cual indagará en la ideología que el *comic* de los *X-Men*, como medio verbo-icónico, transmite a través de sus distintos códigos, y cuáles han sido los cambios significativos a lo largo del tiempo hallados en su estructura y discurso, aspectos que se concretarán de acuerdo con la metodología propuesta en el tercer capítulo, como apartado que describirá el proceso científico social y la aplicación del análisis que se realizará para cumplir los objetivos de esta investigación.

²⁵⁵ Luis Miguel Cruz, "Bryan Singer confirma *X-Men: Days of the Future Past*", en *CinePremiere*, [en línea], 2 de agosto de 2012, México, Dirección URL: <http://www.cinepremiere.com.mx/22108-bryan-singer-confirma-x-men-days-of-the-future-past.html>, [fecha de consulta: 5 de febrero de 2010].

CAPÍTULO 3:

ANÁLISIS SEMIOLÓGICO DEL CÓMIC X-MEN (HOMBRES X)

DE STAN LEE Y JACK KIRBY



**** No puedes separar la paz de la libertad, porque nadie puede estar en paz, a no ser que tenga su libertad *** Malcom X*

3. ANÁLISIS SEMIOLÓGICO DEL *COMIC X-MEN (HOMBRES-X)* DE STAN LEE Y JACK KIRBY

3.1 ¿QUÉ ES LA SEMIOLOGÍA?

Antes de comenzar el análisis de nuestro objeto de estudio, será importante definir y exponer las bases teóricas que comprende la semiología, retomada en este trabajo como herramienta metodológica de análisis para el *comic* de los *X-Men*, justificando a su vez la importancia que tiene el uso de esta ciencia para concretar los objetivos de esta investigación.

Remontando sus orígenes se puede encontrar al lingüista suizo Ferdinand de Saussure, padre del estructuralismo, fundador de la lingüística moderna y precursor que ha sentado las bases para la formación de la semiología. Este autor considera al lenguaje como un “sistema de signos que debe ser estudiado sincrónicamente, es decir, estudiado como un sistema completo en un momento determinado dentro del tiempo”.²⁵⁶

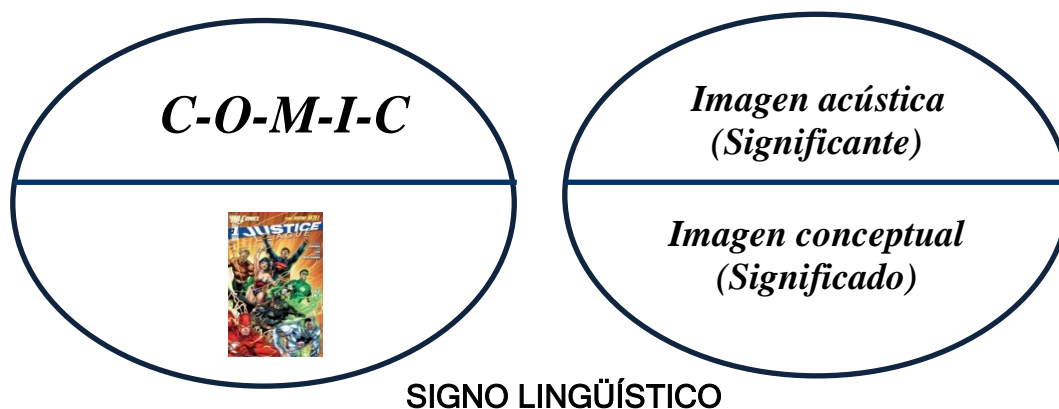
Principio en el que cada signo, como mínima unidad significativa, se encuentra constituido por un significante (un sonido, imagen o equivalente gráfico), y un significado (concepto u objeto representado); dicotomía que guarda una relación arbitraria, lineal, biunívoca y mutable e inmutable a la vez, de acuerdo con las características de ciertas convenciones de tipo cultural e histórico.

Según la corriente estructuralista, se trata de “un intento de carácter general para aplicar la teoría lingüística a objetos y actividades diferentes del lenguaje propiamente dicho. De esta manera, puede estudiarse un mito, un encuentro de lucha libre, un sistema de parentesco tribal, el menú del restaurante o una pintura al óleo como un sistema de signos”.²⁵⁷ En este sentido, un análisis a nivel estructural, y en nuestro caso propiamente semiológico, debe aislar el conjunto de códigos

²⁵⁶ Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria*, México, Fondo de Cultura Económica, pág. 62.

²⁵⁷ *Ídem.*

(entendidos como un repertorio de signos), los cuales se combinan entre sí formando significados, es decir, una estructura (conjunto de códigos). La concepción del signo para Saussure se representa en el siguiente esquema:



Los planteamientos de Saussure han influido en los formalistas rusos y los llamados postestructuralistas (Roman Jakobson, Vladimir Propp, Claude Lèvi-Strauss, Michel Foucault, Jacques Lacan, Jacques Derrida, etc.), quienes examinan como tal los textos literarios y vinculan esta concepción a otros campos como el psicoanálisis, la antropología y la sociología.

El término estructuralismo puede vincularse con el de semiótica y semiología como estudio sistemático de los signos; mientras la primera centra su atención en los sistemas de signos propiamente dichos como poemas, cantos de pájaros, señales de tránsito, síntomas médicos y grafías, entre otros; la segunda encierra un método de investigación que puede aplicarse a una extensa gama de fenómenos u objetos de nuestra vida cotidiana, que van desde los partidos de fútbol o conciertos de música, hasta los más complejos procesos en el terreno económico y político.

El fundador estadounidense de la semiótica (la cual comúnmente aplica métodos estructuralistas), Charles Sanders Peirce, la concibe desde la corriente anglosajona como una ciencia derivada del análisis de los signos (lingüísticos o en imagen), su estructura y sus relaciones de funcionamiento según su uso, retomando a la pragmática. Es de ésta que se desprende el concepto de semiótica, término acuñado por la corriente anglosajona.

La corriente anglosajona encabezada por Peirce comprende el término de semiótica como “la doctrina de la naturaleza esencial y de las variedades fundamentales de cualquier clase posible de semiosis [...] Por semiosis entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga una cooperación de tres sujetos, como, por ejemplo, un signo, un objeto y su interpretante, influencia tri-relativa que en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas”²⁵⁸, es decir el estudio de los signos, principio que adopta Umberto Eco con su semiosis ilimitada.

Charles Sanders Peirce denomina que la semiótica contiene a las demás ciencias que abordan los signos en determinados campos de conocimiento, pues ésta es interpretada como la ciencia básica del funcionamiento del pensamiento donde se responden interrogantes en cuanto a cómo el ser humano conoce su entorno, lo interpreta, construye el conocimiento y lo transmite. Asimismo, este autor establece una clasificación de signo de acuerdo con sus relaciones de funcionamiento, estableciendo el icono (imagen de aquéllos que representa), índice (asociado con aquello de lo cual es signo) y símbolo (retomando la perspectiva convencional de Saussure del signo con un referente), desde un punto de vista pragmático.

Desde el enfoque semiológico, en 1908 Ferdinand de Saussure define que la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura, el lenguaje kinésico, el alfabeto de los sordomudos, los códigos del sistema braille, las señales de tránsito, etc. Se puede concebir a la semiología como “una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”,²⁵⁹ formando no sólo parte de la psicología social, sino de cualquier aspecto de nuestra cotidianidad, teniendo como base más importante a la lingüística.

Según esta definición, la semiología puede ser aplicada a todas las actividades sociales, pues dentro de éstas todo comunica y transfiere significados, así, puede considerársele un sistema en el que existe un flujo de información ordenada a través de una estructura preestablecida.

²⁵⁸ Charles Sanders Peirce, *La ciencia de la semiótica*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1974.

²⁵⁹ Ferdinand de Saussure, *Curso de lingüística general*, Buenos Aires, Losada, 1970, pág. 60.

En tesitura con esta concepción, la publicidad como técnica, por ejemplo, recurre a la semiología para entablar cómo se emite un mensaje publicitario y cómo es interpretado a través de sus receptores, cuáles serán los elementos visuales utilizados, qué colores, en qué posición y bajo qué mensaje literal se expondrá la venta de algún producto o servicio; todos estos elementos en conjunto, con una intención preestablecida reforzarán el éxito o fracaso de una estrategia de mercadotecnia.

Con diferencia de la corriente anglosajona, la europea de la que forma parte en ideología y formación Saussure, es importante desde su concepción dicotómica al manifestar que el signo lingüístico, como entidad de dos caras (significante/significado), se establece sobre la base de un sistema de reglas.

Por tal motivo, la comunicación recurre con frecuencia a la semiología como herramienta de estudio para sustentar la estructuración de mensajes a nivel lingüístico o audiovisual. La toma de decisiones para elegir las palabras más apropiadas en el discurso de un político en proceso de elección, aquello que se quiere proyectar a través de un logotipo y eslogan en la imagen corporativa de una empresa, cuáles serían los planos y ángulos de cámara ideales para un programa de televisión o un proyecto cinematográfico, o qué tipo de música, sonidos y tono de voz serían los adecuados para invitar a escuchar una producción radiofónica, son sólo algunos casos en los que la semiología resulta ser una fuerte aliada en el proceso de significación y el traslado de significados.

De igual forma, al tratarse de un medio de comunicación cuyo interior encierra un lenguaje verbo-icónico, para el estudio de los *comics* o historietas, es posible implementar la semiología como herramienta de estudio. El uso de códigos específicos, texto lingüístico y las ilustraciones por sí mismas en conjunto, entablan un proceso de significación que nos evoca múltiples significados según la intención de los productores de dicho arte secuencial.

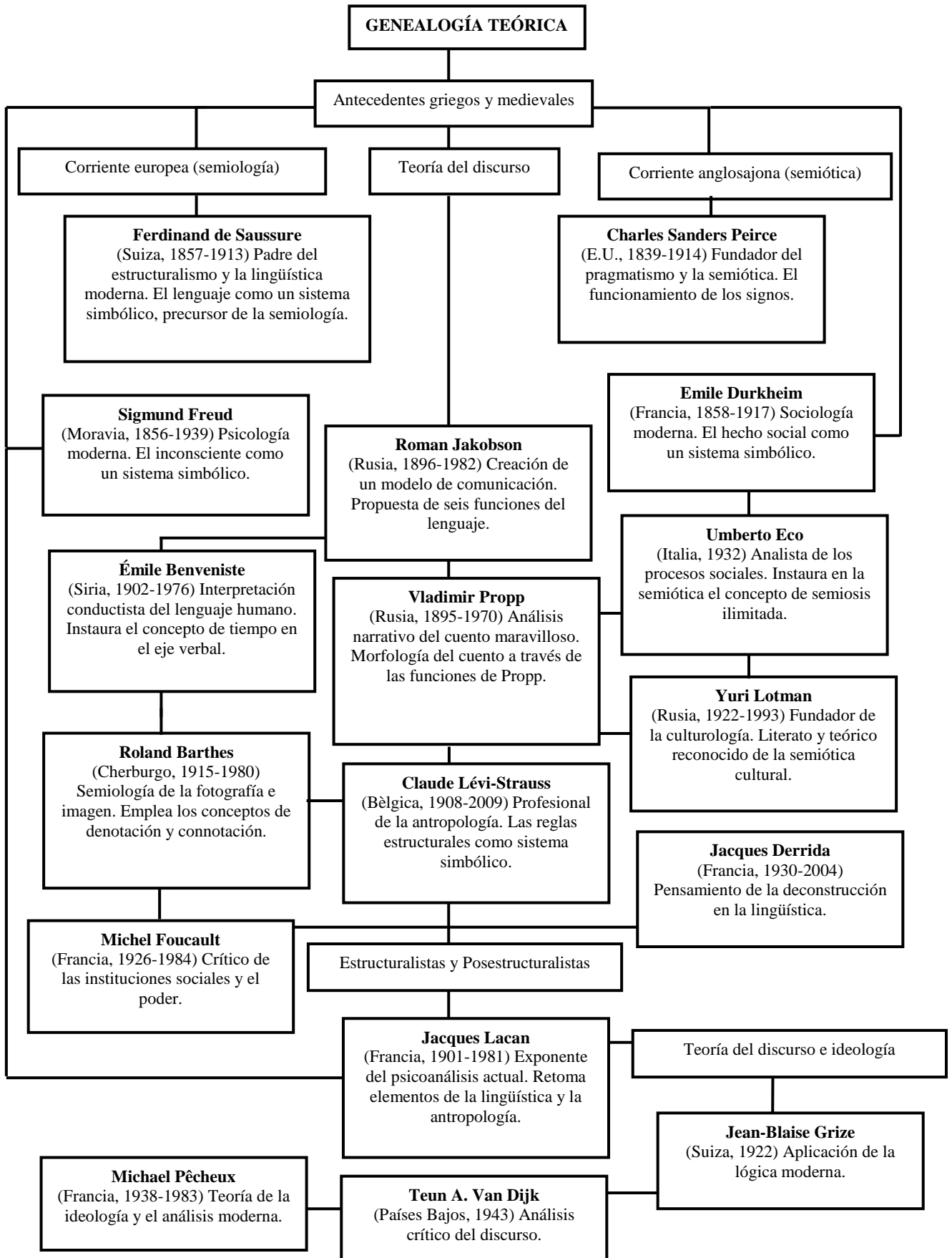
Seguidor del término de semiología de Ferdinand de Saussure, Roland Barthes aporta otra concepción aceptada por esta ciencia al distinguir entre denotación (lo que el signo significa) y la connotación (otros signos asociados al primero), conceptos ya revisados a profundidad en el primer capítulo de esta tesis. Con ello y otras aportaciones extraídas principalmente de autores como Yuri Lotman, es que se ha enfatizado en el carácter polisémico de los signos.

“La semiótica representa una crítica literaria transfigurada por la lingüística estructural, una actividad más disciplinada y menos impresionista que, como lo atestigua Lotman, reacciona con más (no con menos) viveza a las riquezas de la forma y del lenguaje que la mayor parte de la crítica tradicional”.²⁶⁰

En el siguiente esquema se presenta, como elaboración propia, la genealogía teórica general que se establece como propuesta para este trabajo y que ubica el papel de la semiología como parte del eje del lenguaje, con el fin de concretar su ubicación dentro de los diversos postulados, identificándose a su vez a los autores retomados para el análisis de esta tesis, así como su vínculo con otros teóricos.

²⁶⁰ Terry Eagleton, *op. cit.*, pág. 66.

CUADRO 9. GENEALOGÍA TEÓRICA



3.2 COMIC Y COMUNICACIÓN: METODOLOGÍA

Como principal objetivo de mi investigación en este último capítulo, se busca aplicar las concepciones ya mencionadas de semiología y discurso mencionadas en este trabajo. Para llevar a acabo el análisis semiológico de nuestro objeto se realizará un estudio diacrónico, esto es la transformación que ha tenido el *comic* de los *X-Men* a través del tiempo, partiendo de su origen, ubicado en el año de 1963, hasta nuestra actualidad. Como forma simbólica se verificará si el *comic X-Men* es transportador de ideología y si refleja problemáticas sociales según cada época de publicación, indagando en el contenido visual y discursivo que ha mantenido durante este lapso, pues cabe considerar, han sido casi cinco décadas de historias épicas plasmadas en sus páginas.

De esta manera, al analizar algunos números de dicha publicación, haciendo énfasis en los códigos propios del *comic*, se procederá a identificar la ideología que mantiene la historieta de *X-Men*, la cual nos permitirá ahondar en los fundamentos ideológicos observados en el material seleccionado y cómo dicha cosmovisión del mundo se ha establecido con el paso del tiempo. Este aspecto del *comic* es el que rige mayor interés para este capítulo, la parte en la que las historias, en concreto las mostradas en las páginas de los *X-Men* y publicaciones anexas a su trama central, emplean elementos discursivos y códigos gráficos para representar una postura, opinión o línea respecto a algún tópico.

Con esto se dará respuesta a algunas interrogantes relacionadas al medio como el efecto ideológico que busca causar: ¿Qué tipo de ideología se difunde en el *comic* de los *X-Men* a través de sus números a los lectores y con qué propósito?; ¿cuáles son los códigos visuales y estructura narrativa del discurso encontrados en el *comic* que fundamentan pensamientos ideológicos en los lectores?, ¿cuál ha sido la evolución encontrada en dichos códigos a lo largo del tiempo?, y ¿cómo el *comic* retoma elementos de la realidad para transferir una postura ideológica?

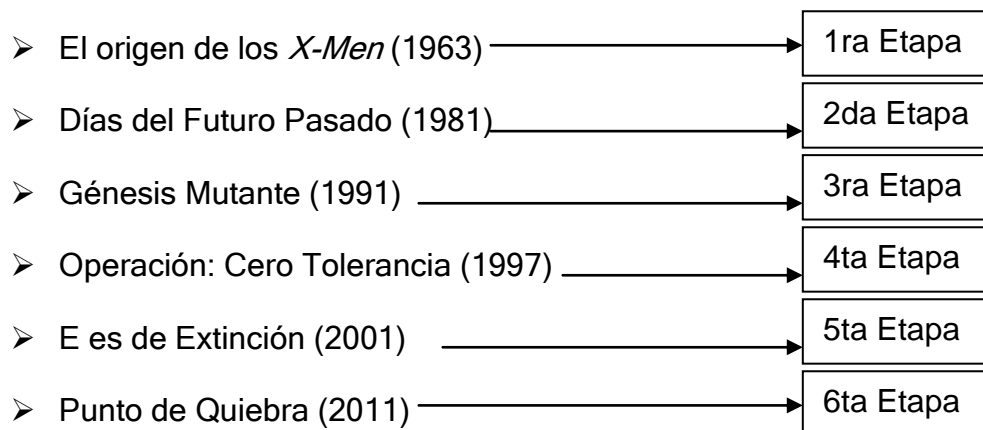
Ya ubicado nuestro objeto de estudio en relación con la semiología, como herramienta metodológica de este estudio y la comunicación, como medio de difusión, se revisarán los *comics* que servirán como material o *corpus* de este trabajo, dando respuesta al por qué de su selección, mismos en los que se aplicará nuestro análisis posterior, diseccionado en los aspectos verbo-icónicos transportadores de ideología.

3.2.1 SELECCIÓN DEL *CORPUS*

Dentro del amplio universo de *comics* de superhéroes hallados en el medio donde aparecen los llamados mutantes, entendidos como todos aquéllos dedicados al equipo de los *X-Men*, se seleccionaron las historias en donde éstos fungieron como protagonistas y foco central de sus aventuras.

Para ello fueron seleccionados seis de sus relatos, mismos que cumplen ciertas características en su temporalidad e importancia y los cuales serán explicados en lo consecuente, constituyendo de esta forma el *corpus* de esta investigación.

Del arte secuencial sobre los *X-Men* se eligieron las siguientes historias retomadas de los títulos y números originales:



Estas historias fueron elegidas de acuerdo con los parámetros que a continuación se justifican:

CUADRO 10. CRITERIOS GENERALES DE SELECCIÓN

<p>Por los títulos originales donde aparecen.</p>	<p>Se seleccionaron aquellas historias cuya aparición original se publicó dentro de los títulos de <i>Uncanny X-Men</i>, <i>X-Men</i>, <i>Wolverine</i>, y <i>New X-Men</i>, debido a que estos ejemplares pertenecen al eje central que repercute en toda la saga de los mutantes.</p> <p>Con esta selección se cubre un amplio panorama en la historia de los <i>X-Men</i> consagrada décadas atrás.</p>
<p>Por la etapa que comprenden.</p>	<p>Fueron elegidos estos <i>comics</i> con el fin de abordar y contraponer las etapas ya diferenciadas e identificadas en el segundo capítulo de este trabajo, justificando la distinción de una etapa a otra por el cambio argumental en sus artistas, sean guionistas y dibujantes, contexto editorial, así como en la concepción idiosincrásica marcada por los <i>X-Men</i> en cada periodo. Recordando las diferentes etapas éstas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los primeros años (1963-1970). ▪ La segunda génesis (1975-1990). ▪ Un nuevo comienzo (1991-1995). ▪ Los tiempos difíciles (1996-2000). ▪ La renovación (2001-2004). ▪ La época actual (2005-presente). <p>Esta división temporal permitirá extender el cuadro de cómo ha ido evolucionando el <i>comic</i> desde su origen hasta nuestros días, justificando el estudio diacrónico.</p>
<p>Por las historias contadas.</p>	<p>Las cuales, a nivel histórico de la misma serie son concebidas dentro de las clásicas, memorables y con un alto grado de importancia en la cosmovisión que se tiene dentro de la saga de los <i>X-Men</i>. Un aspecto importante a destacar es que se tomará en cuenta que la historia o trama en turno se finalice.</p>
<p>Por su publicación</p>	<p>Debido a que las ediciones de <i>comics</i> en México son menos</p>

nacional.	numerosas que en Estados Unidos, sólo son presentadas en nuestro país las historias y títulos más importantes. Esto también redujo el universo de estudio en los títulos de mutantes, incluyendo las traducciones al español realizadas por las casas editoriales encargadas de su publicación en el tiempo correspondido.
-----------	--

La selección de los *comics* se llevó a cabo de entre el material publicado por *Marvel México*, Grupo Editorial VID y Editorial Televisa, editoras que además de los *comics* lanzados en forma periódica, compilaron números originales de las historias más importantes de los *X-Men* presentadas en nuestro país en ediciones especiales (reconocidas como los formatos *Flip-Book*, *Monster Edition* y *Ómnibus*).

Cabe señalar que de acuerdo con el primer capítulo, específicamente aquél que se refiere al apartado de los subgéneros del *comic*, el corpus de estudio por analizar en su totalidad corresponde al subgénero de superhéroes, de modo que este lineamiento queda por sentado en este trabajo en lo consecutivo y será omitido dentro del instrumento de análisis. Asimismo, también se cataloga al *comic X-Men* como una forma simbólica, medio colectivo que por sus características, cumple en lo establecido por John B Thompson en el Capítulo 1, dando por hecho para este trabajo que se trata de un fenómeno significativo que es interpretado por la sociedad de manera rutinaria.

Tal y como se explicó en la tabla anterior, mostrando los aspectos generales de selección de estos *comics*, en lo subsiguiente se explican las categorías de análisis que se llevarán a cabo para este trabajo, describiendo de qué manera se trasladará cada una de ellas a nuestro objeto de estudio.

3.2.2 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Dentro de las categorías de análisis se comprenderán aquéllas que encierran las características esenciales de un *comic*, sea por su estructura o funcionalidad ya

descritas en el primer capítulo de este trabajo, siendo de vital importancia para segmentar la composición de cada una de las historietas analizadas en este apartado.

A continuación se describe cada una de las categorías por revisar de forma que queden bien especificados los niveles de estudio de esta tesis. Recordemos que los autores utilizados para la aplicación del análisis en cada aspecto, fueron tratados para identificar los elementos estructurales y funcionales del *comic* en los apartados del primer capítulo, mismos que se revisarán por historia en este apartado.

CUADRO 11. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Categoría	Elementos del <i>comic</i>	Explicación del abordaje	Autores
Códigos visuales.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Viñetas (continentes, planos y ángulos, página y portada), ▪ Bocadillos, delta y tipografía, ▪ Cartuchos (relevo y anclaje), ▪ Onomatopeyas, y ▪ Códigos cinéticos. 	<p>Descriptivo, comparativo y explicativo.</p> <p>Se llevará a cabo un estudio sobre las formas y composición de dichos elementos a lo largo de los años, indagando en si son iguales o diferentes y cómo han cambiado.</p> <p>Instrumento de trabajo: Cuadro comparativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ José Luis Rodríguez Diéguez, ▪ M. Gallardo, ▪ Sandra Llanas, ▪ Daniele Barberi, ▪ Antonio Lara, y ▪ Roman Gubern.
Estructura narrativa del discurso.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementos argumentativos (planteamiento, desarrollo, conclusión, obertura, <i>splash page</i>, detonante, clímax, ley de conflictos y subtramas). ▪ Tipo de personajes, ▪ Tiempo, y ▪ Tópicos. 	<p>Descriptivo, comparativo y explicativo.</p> <p>El seguimiento de los elementos utilizados para dividir un <i>comic</i> en su estructura narrativa. Identificación del tipo de personajes y a qué temas se les da tratamiento.</p> <p>Instrumento de trabajo: Cuadro</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Andrés Lomeña, ▪ Juan Antonio Laiglesia, ▪ José Luis Rodríguez Diéguez, y ▪ Teun A. Van Dijk.

		comparativo.	
Ideología.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personajes (vestimenta y concepción ideológica), ▪ Ambientación, ▪ Diálogos, ▪ Connotadores y huellas discursivas, y ▪ Sistema de connotación global y Formaciones imaginarias del argumento. 	<p>Descriptivo, explicativo y crítico.</p> <p>Estudio de la imagen encontrada en los ambientes y personajes a lo largo del tiempo (prosopografía, vestimenta y cualidades etopéyicas), así como las formaciones imaginarias que los creadores del comic presentan mediante los personajes del mismo relato, permitiendo enriquecer los elementos que refuerzan el sistema global de connotación.</p> <p>A partir de las huellas discursivas en los diálogos se abordará el estudio del discurso empleado en cada caso, como punto de vista de los creadores, sondeando en cada mensaje los tipos de formaciones imaginarias implantadas en el relato y de las cuales este medio de comunicación es transportador.</p> <p>Se identificará como el <i>comic</i> retoma tópicos de la realidad como objeto discursivo, si son los mismos y cuáles nuevos han surgido con el paso del tiempo; así como el tratamiento dado a cada uno de ellos.</p> <p>Instrumento de trabajo: Cuadro comparativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ John Thompson, ▪ Roland Barthes, y ▪ Michael Pêcheux.

3.2.3 SISTEMA DE CONNOTACIÓN GLOBAL Y FORMACIONES IMAGINARIAS

Una vez retomados los aportes de Roland Barthes y Michel Pêcheux en los cuadros correspondientes a la categoría de ideología, en donde se analizará a los personajes, ambientación y diálogos, se retomarán aquellos aspectos teóricos esenciales para este trabajo. Para tal fin, las bases teóricas refuerzan el análisis semiológico de nuestro objeto de estudio, principalmente desde dos vertientes: el aspecto visual y discursivo.

El sistema de connotación propuesto por Barthes se expresa como aquel significado adicional a otro significado, esto ya explicado con detalle en el primer capítulo de esta tesis y que Barthes atiende de la siguiente manera:

Es éste el caso de lo que Hjelmslev denomina la semiótica connotativa; el primer sistema constituye entonces el plano de la denotación y el segundo sistema (extensivo al primero) el plano de la connotación. Se dirá pues que un sistema connotado es un sistema cuyo plano de la expresión está constituido por un sistema de significación; los casos corrientes de connotación estarán evidentemente constituidos por los sistemas complejos cuyo primer sistema lo forma el lenguaje articulado [y para efectos de este trabajo la propia imagen].²⁶¹

Como fruto de este análisis, los signos connotadores serán aquellos elementos que refuercen el aspecto ideológico, éstos ya desglosados en cada caso dentro de la categoría de ideología de nuestros cuadros.

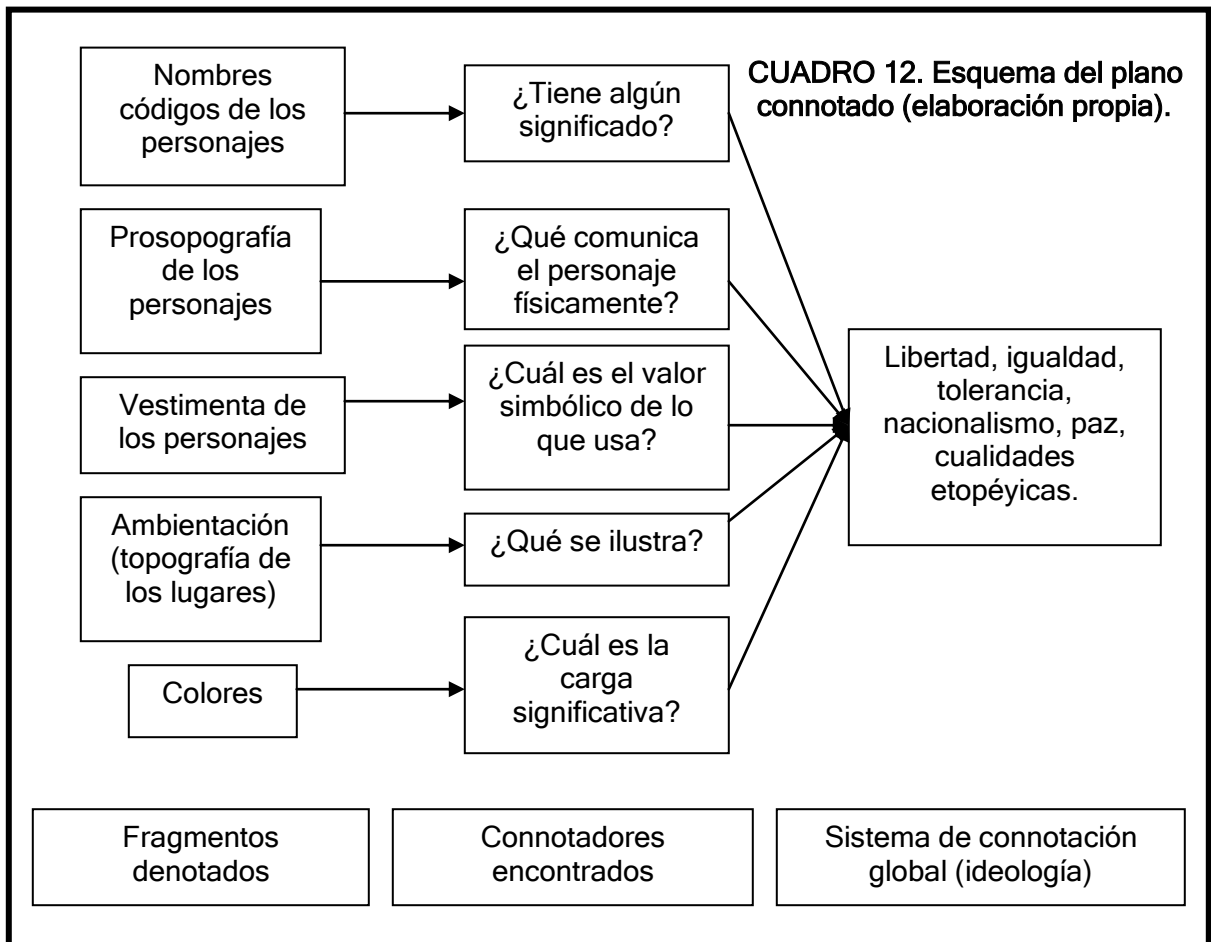
De esta manera varios elementos visuales (encontrados en la vestimenta de los personajes, así como en la ambientación) pueden “reunirse para formar un solo connotador, si está provisto de un solo significado de connotación; dicho de otra manera, las unidades del sistema connotado no tienen forzosamente la misma dimensión que las del sistema denotado”,²⁶² en donde largos fragmentos de

²⁶¹ Roland Barthes, *op. cit.*, pág. 78.

²⁶² *Ibíd.*, pág. 79.

imágenes pueden constituir una sola unidad del sistema connotado, y por ende otorgar un sentido ideológico acorde a la globalidad de la historia.

En el siguiente esquema podemos ejemplificar lo anterior, ubicando el plano denotado y connotado, aspectos que serán expuestos en los cuadros de análisis y en donde daremos más importancia al sistema de connotación global, infiriendo con ello el tipo de ideología exhibida:



Según lo establecido en el cuadro anterior, para fines de nuestro análisis semiológico se retomará en su conjunto todo lo surgido a partir de nuestro análisis denotado y connotado en su aspecto gráfico (códigos expuestos como los fragmentos denotados y connotadores), que en su conjunto otorgarán un significado único para reforzar la cosmovisión de los tópicos encontrados en el cuerpo del *comic* y cómo es que han cambiado a nivel diacrónico.

Al tratarse del análisis de una forma simbólica, en este sentido se pretenderá descubrir qué códigos visuales sirven como reforzadores para el tratamiento de los temas, éstos podrán apreciarse desde la reincidencia en ciertos lugares, la disparidad o uniformidad en la vestimenta de los personajes, o incluso, las acciones de los mismos, que de manera consecutiva de viñeta en viñeta, ilustren una situación cuya carga ideológica refuerce alguno de los tópicos (ya señalados en nuestros cuadros anteriores de la categoría de mensaje narrativo). Para el caso, únicamente nos centraremos en el dibujo del *comic*, dejando de lado el aspecto de la lingüística connotativa, pues para su estudio, se abordará el texto desde la metodología propuesta por Michel Pêcheux, en lo que refiere únicamente a las formaciones imaginarias.

De acuerdo con lo expuesto por Pêcheux en el primer capítulo de esta investigación, retomaremos el concepto de formaciones imaginarias que propone dentro de cualquier proceso discursivo, explicando que éstas...

...Designan el lugar que *A* y *B* atribuyen cada uno a sí mismo y al otro, la imagen que ellos hacen de su propio lugar y del lugar del otro. Si esto es así, existen en los mecanismos de toda formación social reglas de proyección que establecen las reglas entre situaciones (objetivamente definibles) y las posiciones (representaciones de estas situaciones). Añadamos que es muy probable que esta correspondencia no sea biunívoca de manera que las diferencias de situación pueden corresponder a una misma posición y que una misma situación puede representarse de acuerdo con muchas posiciones, y no por azar, sino según leyes que sólo la investigación sociológica podrá demostrar.²⁶³

De esta manera, en la aplicación del análisis del discurso para los fines semiológicos que implican esta investigación, se considerará el contexto socio-histórico, donde se dará mayor cabida al aspecto ideológico como aporte de Pêcheux, mismo que introduce la noción de ideología al estudio del discurso no considerada anteriormente por otros lingüistas, sin embargo, debemos enfatizar que

²⁶³ Michel Pêcheux, *op. cit.*, págs. 47-48.

no se pretende realizar un análisis automático del discurso, sino sólo retomar el aspecto de las formaciones imaginarias.

La ideología será concebida, según Pêcheux, como un sistema de ideas, estructura de imágenes de representación que implican, a su vez, un conjunto de conocimientos, creencias, principios y valores de los cuales los sujetos, tanto emisores como receptores, comprenden su significado. Ésta emergerá y se sustentará de un grupo, rechazando que se trate de algo individual.

Todo acto discursivo integra la existencia de las formaciones imaginarias, por lo que a continuación, según el modelo de Pêcheux planteado en el primer capítulo y de acuerdo con su ejecución en nuestro objeto de estudio, se genera el siguiente esquema:

CUADRO 13. Formaciones imaginarias.

a) Im (A/A)	d) Im (B/B)
b) Im (A/B)	e) Im (B/A)
c) Im (A/R)	f) Im (B/R)

- a) La imagen que tienen los creadores del *comic X-Men* (de la compañía *Marvel Comics*) de sí mismos, ¿Cómo se ven a sí mismos?
- b) La imagen que tienen los creadores del *comic X-Men* (de la compañía *Marvel Comics*) del *target* al cual se dirigen, ¿Cómo ven al otro?
- c) La imagen que tienen los creadores del *comic X-Men* (de la compañía *Marvel Comics*) de los tópicos de actualidad, ¿Cómo ven el tema?**
- d) La imagen que el *target* al que se dirige el *comic X-Men* tiene de sí mismo.
- e) La imagen que el *target* al que se dirige el *comic X-Men* tiene de los creadores de *X-Men*.
- f) La imagen que el *target* al que se dirige el *comic X-Men* tiene de los tópicos de actualidad tratados.

De acuerdo con el cuadro anterior es conveniente señalar que con base en el propósito de esta investigación, como se especificó en el primer apartado, este estudio se limitará a abordar el papel que tiene 'A' con respecto a 'R', es decir, el punto de vista que tienen los creadores del *comic X-Men* con respecto a los tópicos abordados, mismos a los que dan tratamiento en sus contenidos, contestando a la interrogante de ¿qué temas son retomados en sus páginas y cuál ha sido el manejo dado a cada uno de ellos a lo largo del tiempo?

Así, se procederá a descubrir cuáles y cómo fueron tratados los temas en cada una de las etapas cronológicas del *comic* de los *X-Men*, si éstos se fueron repitiendo y cuál fue la evolución o las diferencias encontradas en la forma de plasmarse en las viñetas, concretando un análisis diacrónico. Esto propicia para efectos de esta investigación dejar fuera el papel de las formaciones imaginarias correspondiente a 'B', lugar representado por el público consumidor de las historias de los *X-Men* y que bien podría ser enfoque de otra investigación.

En relación con lo establecido desde las aportaciones de Roland Barthes (a partir de los connotadores) y Michel Pêcheux (las huellas discursivas descubiertas), se buscará llegar al sistema de connotación global y a las formaciones imaginarias, iniciando el análisis visual y discursivo en los tópicos encontrados, ya expuestos en los cuadros de la categoría de mensaje narrativo de cada caso, con el fin de exponer cuál es la ideología encontrada en cada una de nuestras historias respecto a dichos tópicos.

Dicha metodología se llevará a cabo de tal forma debido a que, según el supuesto inicial planteado en esta tesis, se pretende conocer si: *"El comic de X-Men es un título transportador de ideología que plasma problemáticas sociales de actualidad respecto a su época de publicación"*. En seguida se hará un análisis semiológico sobre la composición y estructura secuencial de los *comics* seleccionados, retomando los aspectos generales y categorías encontradas en cada caso, donde se aplicará el eje esencial de esta tesis al conocer cuáles son los cambios encontrados

en estas historietas y de qué forma ha evolucionado estructural e ideológicamente la forma simbólica, en específico el *comic* de los *X-Men*.

3.3 APLICACIÓN DEL ANÁLISIS

Con base en los autores vistos en el primer capítulo se revisarán de forma general los aspectos ya mencionados y se aplicarán a esta forma simbólica, retomando casos concretos que logren ejemplificar las generalidades halladas en cada una de las historias provenientes de los ejemplares ya descritos como nuestro objeto de estudio.

Ya en el cuadro anterior se dieron a conocer los puntos a tomar en cuenta para profundizar en cada una de las historias seleccionadas. A continuación se dará inicio al análisis, revisando como ejemplo, la primera historia del *corpus*, titulada “*El Origen de los X-Men*” correspondiente al año de 1963, misma de la que serán estudiadas las categorías de análisis en los siguientes cuadros, no sin antes abordar como previo al contenido, una breve sinopsis del relato.

Por cuestión de espacio y practicidad para este trabajo, el análisis y los cuadros de los cinco relatos restantes podrán revisarse en la sección de Anexos al final de esta tesis, los cuales han sido estudiados de la misma forma, exponiendo el desglose estructural y funcional del cómo están compuestos.

Cabe destacar que los estudios se llevarán a cabo de forma global, ejemplificando en la medida de lo posible con casos concretos hallados en la uniformidad de los *comics*, resaltando las características de aquellas categorías donde haya repetición o alguna predominancia que refleje la generalidad de todo el cuerpo de la historieta. A continuación se presenta el ejemplo de la aplicación del análisis de la manera antes descrita a cada uno de las historias del *corpus* mencionado.

3.3.1 CASO 1: EL ORIGEN DE LOS X-MEN / UNCANNY X-MEN # 1



Fig. 214. Portada original de *Uncanny X-Men* # 1. Esta revista fue publicada en México recientemente por Editorial Televisa para la línea "Marvel Clásico", que relanzó los títulos originales de las historias clásicas, entre ellos el debut de varios superhéroes. A excepción de otras publicaciones la portada de este número se lanzó en su idioma original.

Fecha original de publicación: Septiembre de 1963.

Guión: Stan Lee. **Dibujos:** Jack Kirby. **Etapas:** Los primeros años (1963-1970).

Este *comic* corresponde al periodo denominado "Los primeros años" establecido de 1963-1975 según se especificó en el segundo capítulo de este trabajo. Ejemplar con el que debutaron los *X-Men* en el noveno arte y en donde se cuenta su origen como colectivo de superhéroes. La historia presenta a los primeros alumnos del Instituto Xavier para Jóvenes Dotados (*Cyclops, Iceman, Angel, Beast y Marvel Girl/Phoenix*)

al mando del *Profesor-X*. Se narra el ingreso de la primera mujer al grupo y su debut como héroes en contra de una amenaza mutante: *Magneto*, antagonista principal de la historia.

Magneto en un acto terrorista para demostrar la superioridad del *homo superior* (los mutantes) ataca Cabo Citadel, un campo de pruebas nucleares del gobierno, logrando mostrar su poderío frente a las fuerzas militares. El equipo de los *X-Men* le hace frente, logrando detener sus planes y dándose a conocer públicamente como un equipo de superhéroes.

El ser el primer ejemplar de la franquicia mutante resulta importante para este estudio, pues de ahí parte la concepción e idiosincrasia encontrada en los *X-Men*. Servirá como punto de partida el reconocimiento de los códigos visuales y el tratamiento dado a los tópicos para acentuar la postura ideológica con la que comenzó la saga mutante, un parámetro para aclarar diferencias.

Análisis de la historia *“El Origen de los X-Men”*

CUADRO. 14	CATEGORÍA: CÓDIGOS VISUALES
I. Viñetas	<p>La estructura dibujada por Jack Kirby en el primer número de <i>X-Men</i> se compone y caracteriza por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 152 viñetas distribuidas en 23 páginas. • Se encierran personajes u objetos concretos en cada una. • Pese al tipo de toma o ángulo se encuadra poca información, dejando el detalle de los ambientes de lado.
A) Continentes	<p>Se puede observar que todo el ejemplar recurre a los continentes, líneas divisorias que se comprenden de lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todas las viñetas se hayan separadas entre sí por continentes cuadrados principalmente. • No hay imágenes que se encuentren fuera del margen divisorio.

- Lo anterior refuerza lo expuesto por Luis Arrieta Endorzain (primer capítulo) al considerar esta característica una constante sistemática, muy frecuente en las historietas clásicas.

B) Planos y ángulos

Al contar con un gran número de viñetas, se pueden destacar los planos con mayor frecuencia. Entre los predominantes según el estilo de Kirby, se encuentran:

Plano general (Long shot): A pesar de que el ejemplo más notable es la que nos presenta a la mayoría de los personajes en la primera página, como la toma más grande en proporción al resto, existen muchas más pequeñas que encierran una cantidad considerable de personajes. En otros casos, se muestran las acciones en tomas de cuerpo completo, reduciendo el tamaño del personaje en una viñeta más pequeña.



Fig. 215. Única toma en su tipo la cual presenta a los protagonistas de la historia. Esta imagen también funge como un *splash page* que busca impactar al lector.

Plano medio (Medium shot): El más utilizado dentro de este *comic*, en él se encuadran de uno a tres personajes. Encontrado

en diálogos donde los protagonistas interactúan en interiores, caso del Instituto Xavier para Jóvenes Dotados.



Fig. 216. Este tipo de encuadre predomina en gran parte de la historieta, por lo general en las conversaciones. En la primera viñeta del ejemplo, el grupo de los X-Men dentro de la mansión y en la segunda Cyclops conversando con militares.

Primer gran plano (Big close up): A lo largo de la historieta se destaca este encuadre, resaltando rasgos faciales de los personajes, en específico los ojos, acrecentando con ello actitudes que complementan lo expresado en los globos de diálogo. Algunos ejemplos son los siguientes:

Viñeta 1.- Profesor X: ¡Suficiente! ¡La lección terminó! ¡Debemos concentrar nuestras energías en asuntos diferentes! ¡Regresen a sus lugares...! ¡Ahora!

Viñeta 2.- Magneto: ¡Esa “cerca viviente”, como usted dice, es el símbolo de mi gran poder! ¡Es un poderoso escudo de energía magnética!

Fig. 217. Con estos planos se busca enfatizar la expresión en los ojos de Charles Xavier y Magneto, dando al lector un aspecto más íntimo y detallista de los personajes, el tono de voz y sus actitudes.



C) Tipos de viñeta	<p>Por <u>tamaño</u>, el estándar encontrado en las viñetas es de proporciones menores, siendo la mayoría muy similar entre sí, salvo un par de excepciones ubicadas en las primeras páginas del <i>comic</i>. En general, las viñetas no cubren más de un tercio del interlineado de la página, infiriendo que el grado de importancia es el mismo en todas, no importando la situación ilustrada.</p> <p>En cuanto a su <u>forma</u>, como frecuentemente se encuentra en las historietas clásicas de la época, las viñetas en su totalidad están enmarcadas por cuadriláteros. Luis Arrieta Endorzain define que los <i>comics</i> con esta esquematización representan ser un medio de comunicación sistemático, en donde todas las viñetas son parecidas unas de otras en tamaño, forma y orden.</p>
D) Página	<p>Las 23 páginas expuestas mantienen una secuencia similar de seis a ocho viñetas por página como media. Al estar constituidas las viñetas de igual forma y tamaño, hacen que el ritmo de lectura sea lento, sin embargo, encontrar puras figuras rectangulares en la composición de la página logra facilitar la distribución de cada viñeta equitativamente, dejando al dibujante la conveniencia de elegir los tipos de tomas o ángulos en cada página.</p>
E) Portada	<p>Constituida por una sola viñeta, resulta interesante su análisis pues representa la primera portada de cientos de <i>comics</i> pertenecientes a la serie <i>X-Men</i>. En este primer caso a cargo de Jack “El Rey” Kirby. La portada contiene el logotipo y título del <i>comic</i> con letras grandes color rojo, definidas por líneas rectas y sombreadas en azul rey. Arriba de ellas se ubica el eslogan: “<i>The strangest super-heros of all</i>” (“Los héroes más extraños de todos”), mismo con el que se dieron a conocer por primera vez estos superhéroes. Sus elementos se ven identificados a detalle en la siguiente ilustración:</p>

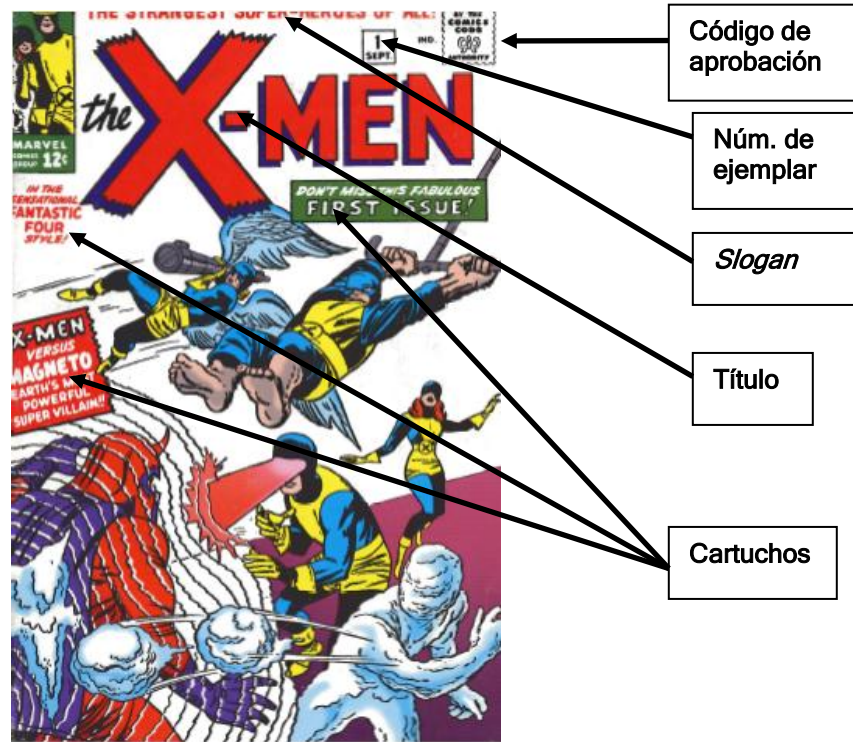


Fig. 218. Elementos característicos de la portada.

Textualmente se presenta la descripción y contenido del *comic*: “*In the sensational Fantastic Four*” (“Al sensacional estilo de los *Cuatro Fantásticos*”), gancho que identifica a los autores como creadores de otros títulos reconocidos; “*Don’t miss this fabulous first issue*” (“No te pierdas este fabuloso primer ejemplar”), acentuando la importancia de una publicación debutante; y finalmente, el cartucho que contiene “*X-Men versus Magneto, Earth’s most powerful super villain*” (*X-Men* contra *Magneto*, el más poderoso supervillano de la Tierra”), acercando al lector a la trama del *comic* y presentando con exaltación al antagonista de la serie. Como solían ser en los *comics* tradicionales, es interesante recalcar que la imagen expuesta como portada, sí tiene relación con lo relatado al interior de la historieta, respetando incluso el mismo estilo de dibujo. Por otra parte, el estilo de la tipografía cambia considerablemente en cada uno de los textos empleados.

II. Bocadillos, delta tipografía

Se pueden encontrar tres tipos de bocadillos con funciones diferentes para comunicar el habla de los personajes. En primera instancia tenemos el tradicional, que simula la forma de un globo cuya delta señala al personaje hablante y el cual se encuentra a lo largo de toda la historieta; todos los personajes, sean primarios o secundarios utilizan este mismo código verbo-icónico.



Bocadillo tradicional encontrado en el habla de todos los personajes.

Fig. 219. *Iceman*.



Bocadillo tradicional encontrado incluso en los diálogos del antagonista de la historia.

Fig. 220. *Magneto*.

En segundo lugar se encuentra el bocadillo de pensamiento, hallado en varias de las viñetas que expresan una idea no hablada, donde el cuerpo y la delta del globo se constituyen por líneas curvas y pequeños círculos en forma de nubecilla, como en nuestro siguiente ejemplo.



Bocadillo de pensamiento encontrado en todos los personajes para expresar algún pensamiento interno.

Fig. 221. *Marvel Girl*.

Uno de los bocadillos más característicos del *comic* de los *X-Men* es el que hace alusión a la comunicación telepática, este tipo de globo está presente desde el inicio de la saga de los mutantes.

Cabe aclarar que el personaje del *Profesor X* es el único que utiliza este *balloon*, (debido a que es el único mutante, hasta ese momento, con habilidades telepáticas); siendo una característica gráfica inherente al personaje. La delta es igual a la utilizada en el bocadillo de pensamiento, pero se distingue, ya que de éste emergen unas pequeñas líneas en su contorno, mientras que la tipografía es escrita en cursivas, como se puede apreciar en la figura 222.

Todas las viñetas cuentan con globos de diálogo, siendo un rasgo muy notorio de la época y de esta historieta en particular, cayendo incluso, en la redundancia al obviar situaciones en donde se describe lo que la imagen dice por sí misma. En cuanto a la tipografía, ésta se mantiene bajo el mismo estilo durante toda la historia, exceptuando a las onomatopeyas, en las que a través de recursos como las letras en negritas, se resaltan los nombres de los personajes.



Fig. 222. *Profesor X y Cyclops*. En la primera viñeta se ve al personaje con la delta apuntando hacia su cabeza, sin embargo, en la segunda, aun cuando el personaje de Charles Xavier no se encuentra a cuadro, puede distinguirse que es él quien entabla el habla telepática con Scott por la forma característica del *balloon*.

III. Cartuchos

Encontrados de manera considerable a lo largo de toda la historia, destacándose en ellos con mayor predominancia la función de anclaje más que la de relevo, aunque se debe aclarar, en la mayoría de los casos ambos tipos de cartucho se localizan dentro de una misma figura rectangular.

A) Relevo

A lo largo de las 23 páginas, se aprecian textos de relevo los cuales cubren elipsis de tiempo muy pequeñas al relatar la historia (en este sentido, toda la trama se desarrolla en no más de dos días). Existen frases y palabras clave que ejemplifican lo anterior tales como: “y de pronto...”, “justo en ese momento...”, “al día siguiente...”, “en segundos...”, “un instante después...”, “luego...”, “exactamente quince segundos después...”, etc. Algunos ejemplos de lo anterior expuestos gráficamente son:



Fig. 223. En todos los casos se alude a periodos cortos de tiempo no mayores a un día.

B) Anclaje

A su vez, hay ubicados varios textos de anclaje que dan a conocer los lugares donde se llevan a cabo las escenas, el sentir emocional de los personajes y el contexto de la situación en donde se desarrollan las acciones. Un ejemplo es el siguiente: *“¡Como por acto de magia, encima de las tropas asombradas, se empiezan a formar letras enormes... compuestas de partículas de polvo del propio aire, que se magnetizaron con astucia para formar un mensaje del mutante invisible!”.*



Fig. 224. En este caso se describe la situación ya plasmada en la imagen, utilizando el cartucho como un apoyo para la imagen, aun cuando ésta habla por sí sola, se busca redundar para crear tensión.

Y en el siguiente ejemplo: “¡Impresionados por la fuerza y el poder explosivo de la orden mental del profesor Xavier, los X-Men se repliegan y olvidan por completo su contienda amistosa!”.



Fig. 225. En este segundo caso no se destaca una situación o se describe algún lugar, sino que se exponen las emociones de los personajes, que al recibir una orden de su mentor se muestran impresionados e intimidados.

IV. Onomatopeyas

Expuestas por antonomasia en las viñetas de acción, aunque no están presentes en todas como apoyo. Se ubican casos donde el efecto causado por una onomatopeya refuerza lo presentado en la viñeta, funcionando como representación gráfica del sonido. A continuación se dan algunos ejemplos descubiertos de tan singular recurso verbo-icónico en este ejemplar.



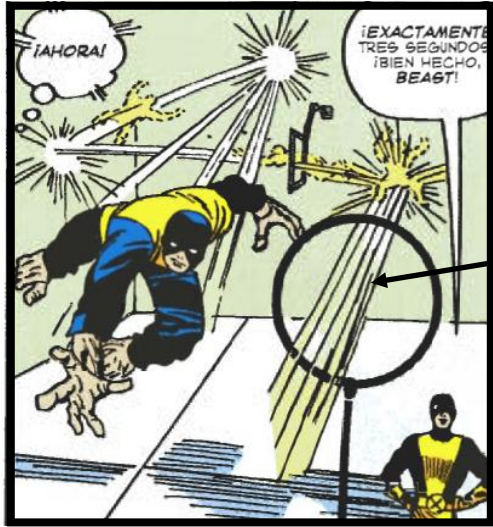


Fig. 226. Las onomatopeyas de este primer número se destacan por ser de gran tamaño y poseer colores contrastantes con el resto de la imagen. Inclusive cuando no fungen como recurso predominante, sí apoyan escenas de acción como choques, movimientos bruscos o explosiones.

V. Códigos cinéticos

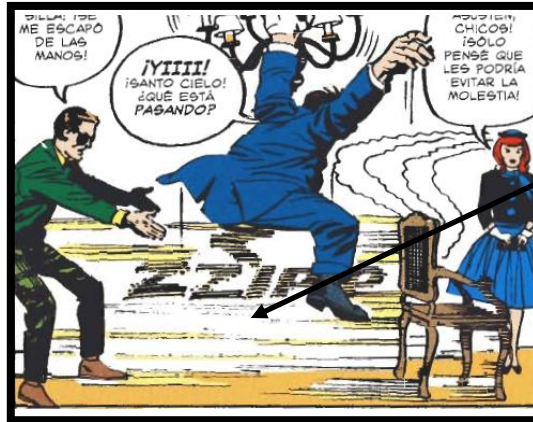
Los movimientos de trayectoria se mantienen iguales en viñetas que implican acciones bruscas o veloces, además de hallarse en muchos de los poderes, como manifestación mutante, que tienen los personajes. Están formadas por líneas simples, con trayectorias horizontales, verticales, circulares, onduladas o enroscadas. Las múltiples formas se limitan sólo al uso de trazos definidos sobre los dibujos, por lo que otras expresiones como las estrelladas no se encuentran aún presentes en este tipo de historietas.

Cabe remarcar que la ilustración de las mismas no implica mayor complejidad, y en pocos casos se recurre a colores como el amarillo para resaltarlas, pues se debe recordar, éstas se encuentran en un plano invisible para los personajes y sólo son una guía para el lector, sobre todo para enfatizar los movimientos y su velocidad. A continuación se destacan algunos ejemplos sobre este recurso, como se acotó en el primer capítulo, su utilidad y entendimiento técnico se ajustan a los requerimientos gráficos, así como a las variaciones de movimiento según las convenciones sociales de la teoría del cinetismo.



Los códigos cinéticos basados en líneas rectas delimitan la trayectoria de los personajes.

Fig. 227. Las líneas de dirección permiten ubicar el paso que tuvo *Beast* al pasar varios obstáculos durante su sesión de entrenamiento.



Código cinético de desplazamiento, el cual estira el objeto para justificar su velocidad.

Fig. 228. Otro tipo de código cinético es el que simula el desplazamiento de un objeto o personaje al estirarlo, en este caso los poderes de *Marvel Girl* le permiten mover la silla, logrando un efecto rápido de trayectoria.



Código cinético con forma ondulada para simular un campo magnético.

Fig. 229. Los códigos cinéticos dentro del *comic* de los *X-Men* también sirven para simular los poderes de los personajes, que en lo cotidiano serían invisibles al ojo humano; caso de los poderes magnéticos de *Magneto* o la telequinesis de *Marvel Girl*.



Fig. 230. En estas imágenes se pueden encontrar otras cualidades en las generalidades de las páginas del *comic*. Donde el proceso lector se cumple según lo planteado, la distribución de las viñetas es uniforme en tamaño y las formas del continente van desde apaisadas a oblongas, con un estándar similar en el número de encuadros por página.

CUADRO. 15	CATEGORÍA: ESTRUCTURA NARRATIVA DEL DISCURSO
<p>I. Elementos argumentativos</p> <p>A) Planteamiento</p>	<p>A cargo de Stan Lee, el argumento de la historieta analizada está desarrollado en un solo ejemplar, que como se ha mencionado, funge como presentador del grupo de superhéroes, iniciando y finalizando en el mismo número. El hilo narrativo se encuentra relatado en 23 páginas a través de 152 viñetas.</p> <p>Este aspecto se encuentra en las primeras 11 páginas del <i>comic</i>, en este espacio se logra introducir al lector en el contexto de la historia, se da presentación formal a los protagonistas destacando algunas de sus habilidades y el ambiente en el que se desenvuelven. Como lo apunta Andrés Lomeña se da un vistazo rápido a la trama.</p> <p>La historia arranca dando a conocer al equipo mutante encabezado por el <i>Profesor X</i>, éste se encuentra reposando sobre su asiento mientras esgrime una orden mental a los alumnos bajo su tutela: <i>Cyclops, Iceman, Beast y Angel</i>; poniendo a prueba los poderes de sus pupilos (pretexto que funciona para dar a conocer las personalidades de los jóvenes mutantes).</p> <p>Asimismo, se cubre la llegada de Jean Grey, última alumna que se incorpora al equipo tomando la identidad de <i>Marvel Girl</i>, siendo presentada al resto por Xavier, lo cual causa una revolución hormonal en sus compañeros varones, pues se trata de la única fémina del equipo. En 64 viñetas se ilustra el planteamiento, introducción a la condición mutante que refleja el objetivo que tienen como agrupación:</p> <p><i>[...] Hay muchos mutantes en la faz de la tierra [...] ¡No todos quieren ayudar a la humanidad! ¡Algunos odian a la raza humana y quieren destruirla! ¡Algunos creen que los mutantes deberían ser los verdaderos gobernantes de la tierra! ¡Es nuestra labor proteger a la humanidad de esos... de los mutantes malvados!</i></p>

B) Desarrollo

Este elemento está localizado en 13 de las páginas que compone la historia, debido a la sucesión de acciones y conflictos encontrados en su contenido. Cubre gran parte del cuerpo del relato y desata las posibles soluciones.

Magneto, el amo del magnetismo, idea un ataque durante un lanzamiento de prueba en una base militar (la aparición del antagonista desemboca el conflicto principal identificándose como el obstáculo a vencer) Su ataque a los militares desarrolla el problema causando destrozos y complicando la situación.

Se desarrollan los personajes principales mientras éstos se alistan para la misión, cambian de vestimenta y se preparan para enfrentar el ataque de *Magneto*. La posible solución es propiciada gracias a la intervención de los héroes (iniciada por la orden del *Profesor X*, quien sugiere ya tener conocimiento del gran poder de su adversario). El arribo de los *X-Men* a Cabo Citadel, su enfrentamiento con el “amo del magnetismo” y su triunfo logra desarrollarse en cerca de 42 viñetas.

C) Conclusión

La solución al problema se ilustra con sólo cuatro viñetas finales, éstas concluyen con el escape de *Magneto* tras su derrota y la presentación oficial de los *X-Men* a nivel público.

En este sentido la conclusión es muy breve y el conflicto se resuelve de forma abrupta, llegando a ser casi anti-climática, cerrando con la intervención del *Profesor X* quien indica a los jóvenes mutantes que han cumplido su misión y que las horas de entrenamiento han rendido fruto. El *comic* cierra con un cartucho dirigido a los lectores, donde se les invita a seguir las aventuras de los *X-Men*, describiéndolos como los héroes más extraños de todos.

	<p>Esta primera parte y distribución de las situaciones se ve cumplida en lo planteado por Andres Lomeña en su curso en línea sobre el guión del <i>comic</i>, ya revisado en el primer capítulo de esta tesis.</p>
D) Obertura	<p>En el primer ejemplar de <i>X-Men</i> no se encuentra presente alguna obertura, pues al ser el debut de estos superhéroes, no existen previos a la historia central, datos relevantes a futuro o la aparición del antagonista, pues el foco apunta a la presentación de los mutantes protagonistas.</p>
E) <i>Splash page</i>	<p>Salvo la viñeta más grande de la primera página, donde se da una visión general a los protagonistas, no existe algo semejante a una <i>splash page</i>, por lo que este recurso no figura con gran importancia en este ejemplar.</p>
F) Detonante	<p>Entre los detonantes encontrados en la trama pueden localizarse relatados dos en la misma serie de viñetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aparición del villano <i>Magneto</i> justo después de que el <i>Profesor X</i> explica a Jean Grey que habrá mutantes malignos a los cuales deberán hacer frente. • La revelación de los planes del primero (empeñado en demostrar su gran poder al mundo), producto del deseo por manifestar un nuevo orden a cargo de los mutantes, principio basado en el sometimiento y dominación de la raza humana.
G) Clímax	<p>El punto más tenso y dramático de la historia logra presentarse al momento de que los <i>X-Men</i> hacen frente a <i>Magneto</i>, éste claramente mantiene superioridad en el control de sus poderes y representa ser más poderoso que los héroes. Éste lanza un carro de combustible en contra de los <i>X-Men</i>, sin embargo, pese a que parecen derrotados, emergen de la tierra gracias al trabajo en</p>

<p>H) Ley de conflictos</p>	<p>equipo de <i>Iceman</i> y <i>Cyclops</i>, quienes logran sorprenderlo y lograr que huya de la escena.</p> <p>A continuación se enlistan los obstáculos, por consecuente, motores que guían de menos a más la historia presentada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La inexperiencia con la que cuentan los <i>X-Men</i> al tratarse de jóvenes adolescentes. • La condición mutante a la que se enfrentan a diario y la existencia de otros mutantes cuya maldad y deseos de dominación los obligan a enfrentarse. • La superioridad en poder y experiencia con la que cuenta <i>Magneto</i> como antagonista del relato. • Las constantes pruebas a las que son sometidos por el antagonista durante la batalla, gracias a su control sobre los campos magnéticos.
<p>I) Subtramas</p>	<p>Se puede ubicar una sola trama que abarca la presentación de los <i>X-Men</i> y su enfrentamiento ante <i>Magneto</i>, primer mutante opositor a la causa de Xavier como protector y embajador de los derechos mutantes y humanos. Como subtrama puede destacarse la llegada e ingreso de <i>Marvel Girl</i> al equipo, aunque ésta se encuentra fuertemente vinculada a la trama central.</p>
<p>II. Tipos de personajes</p>	<p>Se conservan estáticos a lo largo de la historia. Los roles encontrados en esta historieta se adecuan según la siguiente estructura:</p> <p>Héroe: El joven equipo de <i>X-Men</i> (quienes parten de su hogar para dar solución al problema planteado, en este caso la detención de las fechorías ocasionadas por el villano).</p>

	<p>Destinador: <i>El Profesor X</i> (quien envía a los <i>X-Men</i> a su primera misión).</p> <p>Objeto o personaje buscado: <i>Magneto</i> (ya que se busca impedir la consolidación de su plan).</p> <p>Destinatario: La sociedad humana y mutante en general, ya que son los beneficiados por las acciones del equipo de superhéroes. En este ejemplar el cuerpo de militares funge como aquél que sufre de las acciones del antagonista y a su vez recoge el fruto por las proezas de los héroes siendo salvados por los <i>X-Men</i>.</p> <p>Oponente: <i>Magneto</i> (ya que dificulta el objetivo de los <i>X-Men</i> por establecer la hermandad entre humanos y mutantes).</p> <p>Ayudante: <i>Profesor X</i> (Figura como el maestro de los héroes, aquél que los orientará y ayudará en caso de ser necesario, llena el hueco de inexperiencia con el que cuentan los jóvenes <i>X-Men</i>, así mismo colabora en la evolución de estos jóvenes adolescentes como héroes).</p>
<p>III. Tiempo</p>	<p>Las transiciones llevadas a cabo de una viñeta a otra ocupan elipsis justificadas en periodos de tiempo cortos, esto entre una acción a otra, por lo que los huecos no interfieren con el desarrollo de la historia. Sin embargo, se debe indicar, existen algunos casos donde falta ilación en la sintaxis visual, llevando a que algunas ejecuciones de los personajes, por consecuencia, se vean cortadas, disminuyendo movilidad y dinamismo en las transiciones.</p> <p>Cuando las proporciones temporales son mayores, éstas se ven muy bien cuidadas con frases de relevo que resuelven el corte</p>

	<p>temporal bajo un “<i>y de pronto...</i>”, “<i>en segundos...</i>”, “<i>minutos más tarde...</i>” o “<i>al día siguiente...</i>” (Ejemplificados con anterioridad). Otros recursos como el <i>flash back</i> no se encuentran presentes, de forma que la historia es lineal en la manera de contarse.</p>
<p>IV. Tópicos</p>	<p>Entre los tópicos abordados a partir de los personajes, el propio eje de la trama, los connotadores y las huellas discursivas; mismos aspectos en los que se profundizará más adelante. Entre los temas se pueden enlistar los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racismo. • Subcultura. • Terrorismo y nacionalismo. • Adolescencia. • Diversidad. • Discapacidad.

<p>CUADRO. 16</p>	<p>CATEGORÍA: IDEOLOGÍA</p>
<p>I. Personajes</p>	<p>Como siguiente punto de estudio se procederá a revisar los personajes en lo individual, acotando que las imágenes mostradas de los mismos serán sólo guía para su ejemplificación y el análisis no se limitará a estas viñetas, sino se destacará las generalidades encontradas en ellos dentro de todo el cuerpo del <i>comic</i>.</p> <p>En cada caso se abordará el análisis desde el punto de vista denotativo y connotativo, según lo planteado por Roland Barthes; y finalmente, se dará a conocer la formación imaginaria de la cual son transmisores dichos personajes, según lo establecido por Michael Pêcheux.</p>

A) *Profesor X*

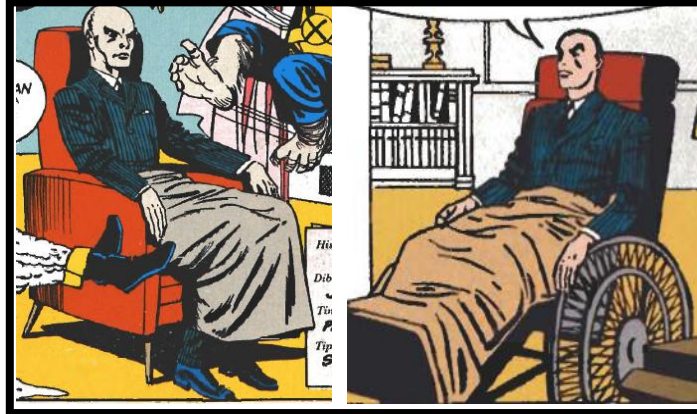


Fig. 231. *Profesor X* / Charles Xavier.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 30 años de edad, físicamente es delgado, calvo, cejas negras, ojos azules y de piel clara. En cuanto a su vestimenta, siempre se encuentra ataviado con un traje rayado en color verde, porta corbata, zapatos y tiene cubiertas las piernas con una cobija color café. El personaje se encuentra sentado siempre en un sillón rojo o en una silla de ruedas.

Plano connotativo

El personaje de Charles Xavier se diferencia del resto de los personajes, en primer lugar, por la ropa que utiliza durante toda la historia; siempre vestido en un estilo clásico muy particular de los años sesenta (fecha original de la publicación del *comic*). La noción clásica de un profesor en los años 60 era encontrarse bien vestido, con zapatos, corbata y traje, connotando autoridad, seriedad y responsabilidad. El hecho de ser calvo tener cejas muy marcadas señala que es una persona inteligente dentro de la justificación narrativa, por lo tanto buen líder o estratega.

A nivel gráfico el rasgo de la calvicie le da una personalidad singular a nivel físico y psicológico, sustentando el arquetipo del telépata (estereotipo de la época, ubicado en películas donde los personajes con poderes mentales o cierto grado de inteligencia

Formación
imaginaria-
ideológica

superior no tenían cabello. Ejemplos de ello son el capitán *Jean-Luc Picard* de *Viaje a las estrellas* o *Lex Luthor* de *Superman*).

El encontrarse siempre sentado en silla de ruedas connota el hecho de poseer una discapacidad, en este caso el personaje de Xavier es inválido, y por ello en todas las viñetas aparece con una cobija cubriendo sus débiles piernas, otorgándole cierto grado de vulnerabilidad física. Visto diferente, connota ser un ejemplo de superación pese a su condición (enfaticando el toque romántico del personaje).

El Profesor X se autotitula de esa manera, pues desempeña el rol de un guía o maestro para sus estudiantes; y la “X” en su seudónimo connota el “gen extra” que lo convierte en mutante, el primero de su clase.

Charles Xavier representa la autoridad y figura del profesor estricto pero justo de la época, cuya responsabilidad de estar al frente de un grupo de jóvenes lo hace mantener una visión firme y seria con respecto a sus objetivos; en parte debido a su edad, experiencia y el autotitularse a sí mismo como el posible “primer mutante”. Como un padre para los *X-Men*, Charles Xavier los corrige y disciplina en los aspectos que interferirán en su formación como futuros superhéroes, siempre postrado y dirigiéndolos desde su silla de ruedas.

Toda la concepción del personaje se plasma en el *comic* bajo el ideal de proteger a los humanos (quienes no están listos para aceptarlos) de los mutantes malvados que buscan someterlos y gobernarlos a través de la fuerza. Ideológicamente busca el entendimiento pacífico a través de la ética de la reciprocidad.

B) *Cyclops*



Fig.232. *Cyclops* / Scott Summers.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 16 años de edad, físicamente alto, delgado, pelo corto y lacio color café, de piel clara. En algunas viñetas utiliza un pantalón a cuadros, zapatos, suéter verde, camisa amarilla, corbata negra y siempre con anteojos oscuros. En la mayor parte del *comic* utiliza vestuario completo de *spandex* que incluye mallas y capucha color azul; *short*, botas y guantes amarillos; una playera de manga larga con ambos colores. El personaje tiene un visor amarillo y un cinturón con la letra "X" color negra como hebilla ubicada en el interior de un círculo.

Plano connotativo

El personaje de Scott tiene dos cambios de ropa a lo largo de la historia, pues fuera de su labor heroica, tiene una identidad secreta, como muchos superhéroes (los militares, policías, médicos, por ejemplo, utilizan uniformes cuando están en servicio). Como civil utiliza ropa clásica de la época llegando a verse casual-formal, y usa lentes oscuros todo el tiempo, esto connota una incapacidad visual.

Como superhéroe porta uniforme con rasgos muy distintivos para la identificación del personaje. Su visor, por ejemplo, cubre sus

Formación
imaginaria-
ideológica

ojos con un solo lente; esto debido a que cuenta con el poder de proyectar rayos sin control a través de ellos, viéndose obligado a utilizarlo. Lo anterior justifica el nombre código de *Cyclops*, comparándolo con la bestia mitológica de un solo ojo.

Entre las similitudes con la vestimenta de sus compañeros de grupo destaca el resto de su uniforme en color azul y amarillo. La “X” en la hebilla del cinturón connota el hecho de ser portador de un gen “extra” propio de los mutantes, además de aludir como símbolo de representación al título de *X-Men*, un código gráfico compartido por este grupo.

Cyclops mantiene, después del *Profesor X*, el estatus de líder del grupo, representa la responsabilidad que conlleva haber sido el primer elegido por Charles Xavier para formar parte de su equipo. En dicho personaje recae una imagen madura (pese a su corta edad) y la seriedad con la que asume en sus hombros el objetivo e ideal del equipo.

Es el alumno tímido, retraído e introvertido, pero a su vez el más aplicado, sensato y gentil, que a lo largo del *comic* sirve para compensar la inmadurez del resto de sus compañeros, como si se tratará de un hermano mayor para ellos, notándose también cierto favoritismo del *Profesor X* hacia él y en quien más confianza deposita.

Ideológicamente adopta la postura de su mentor, al buscar concretar la coexistencia pacífica entre humanos y mutantes.

C) *Iceman*

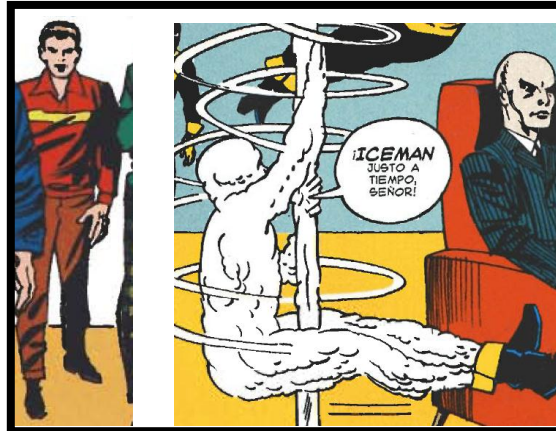


Fig. 233. *Iceman* / Robert "Bobby" Drake.

Plano denotativo

Hombre joven de 13 o 14 años de edad aproximadamente, cabello corto, lacio de color café, estatura media, delgado, piel clara. En algunas viñetas se le observa vestido con una camisa roja con una franja amarilla horizontal, pantalón café y zapatos. En la mayoría de las imágenes aparece con botas azul marino con un doblez amarillo, el resto de su cuerpo se encuentra en color blanco con pequeñas líneas curvas y sin poder observársele sus rasgos particulares en rostro y cuerpo.

Plano connotativo

Al igual que el resto, Bobby mantiene una doble identidad. De civil presenta ropa menos formal, ya que es el único de los pupilos de Xavier que no porta un traje de vestir o corbata, connotando juventud como personaje de menor edad del grupo, sin dejar de lado el atuendo casual de la época, utilizando pantalón recto y zapatos.

Como *Iceman* es el personaje con más diferencias del resto en cuanto a su aspecto, ya que porta los colores del grupo de forma menos rígida. Al contar con el poder del hielo, gráficamente es representado en lo literal como un muñeco de nieve, las líneas curvas causan el efecto de la textura formada por los grumos de la misma. Por esta razón en su cara no son visibles facciones ni

expresiones, connotativamente es un adolescente cubierto de nieve.

Como única característica unificadora que lo liga al concepto gráfico de los *X-Men*, se encuentran sus botas azules con amarillo (este único detalle lo hace visualmente perteneciente del grupo). El nombre clave de *Iceman* comprende en lo literal con la manifestación de su poder.

Iceman representa la juventud e inexperiencia acorde con su edad y el proceso de adolescencia, y que muchas veces se halla en un equipo de superhéroes tan joven, similar al arquetipo del *boy* (lo que es *Robín* para *Batman* o *Bucky* para el *Capitán América*) muy recurrido en la década de los 50 y 60. Bajo el estereotipo del “dicharachero” este chico usa sus poderes para hacer payasadas o aplicar bromas a sus compañeros, es el más activo y parlanchín. Pese a ello, el personaje mantiene el mismo ideal en común con sus compañeros pero que, debido a su menor edad, adopta de forma menos seria.

Formación imaginaria-ideológica

D) *Angel*



Fig.234. *Angel* / Warren Worthington III.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 17 años de edad, de estatura alta, complexión delgada, pelo rubio, piel blanca. Se puede ver con

	<p>traje azul marino, camisa blanca, corbata y zapatos negros. En el resto del <i>comic</i> utiliza un traje en <i>spandex</i>, compuesto por mallas y capucha color azul, short, botas y guantes amarillos y una playera ajustada de manga larga en ambos colores. Este personaje tiene alas blancas y emplumadas las cuales emergen de sus omoplatos. En su cinturón lleva una hebilla con una “X” color negro, encerrada en un círculo.</p>
Plano connotativo	<p>Al igual que los anteriores personajes, Warren viste dos cambios de ropa, como civil usa un atuendo clásico que connota elegancia y estatus, remarcando con esto el poder adquisitivo del que es poseedor el personaje, aunque esto no lo priva de ser un mutante.</p> <p>Como los demás, su uniforme connota el papel de superhéroe activo cuando se encuentra en alguna labor heroica. Las alas en su espalda son el rasgo más distintivo de Warren, su poder mutante, del cual se deriva en lo literal el nombre código de <i>Angel</i>, aun cuando no guarda ninguna relación con algún ente celestial.</p>
Formación imaginaria-ideológica	<p>La concepción de <i>Angel</i> radica en que a pese al poder económico, educativo, social y de buen linaje heredado por su familia, no se encuentra exento de la mutación que posee. Esta característica lo hace un personaje inseguro, pues busca ocultar su condición mutante fuera del ejercicio heroico amarrando sus alas buscando verse normal, aunque su origen privilegiado lo hace alguien arrogante presuntuoso e impulsivo. Como ideal comparte aquel sueño infundado por su mentor, buscando la coexistencia pacífica pero siempre bajo sus propias reservas.</p>

E) *Beast*



Fig. 235. *Beast* / Henry "Hank" MacCoy.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 18 años de edad, pelo corto, quebrado color café, de piel clara, baja estatura, robusto, pies y manos de talla XXL, de aspecto simiesco. En algunas viñetas viste una gabardina y pantalón azul rey, camisa blanca, corbata y zapatos negros. Su segunda vestimenta se caracteriza de unas mallas y capucha azul, short amarillo, y playera ajustada en ambos colores, se dibuja descalzo y no lleva guantes. En su cinturón se ve expuesta una "X" color negro, encerrada en un círculo

Plano connotativo

Con dos cambios de ropa Hank mantiene un estilo clásico parecido al de sus compañeros, su complexión robusta lo hace verse grande pese a su corta edad, además de que el dibujo enfatiza sus manos y pies (más grandes de lo normal y con forma simiesca debido a su condición mutante); por este motivo, sus extremidades se encuentran desnudas cuando porta su uniforme heroico. La relación de sus poderes y su nombre código "*Beast*" hacen un claro vínculo con criaturas míticas de la ficción como Pie Grande o el legendario Hombre de las Nieves, los cuales guardan características físicas simiescas y sus proporciones mayores los hacían más grandes y temibles para la gente.

Formación
imaginaria-
ideológica

Beast visualiza al profesor Xavier y su principio de coexistencia pacífica como aquel objetivo primordial (al igual que en los demás esta ideología se ve marcada con más fuerza en colectivo más que en lo individual). El personaje ilustra un estereotipo en apariencia rudo y de carácter fuerte infundado en su propio seudónimo, aunque con una personalidad de bruto noble, aguerrido, sincero pero imprudente en ocasiones, muy similar a la Bestia del clásico de *Disney* “La Bella y la Bestia”.

F) *Marvel Girl*



Fig. 236. *Marvel Girl*
Jean Grey

Plano denotativo

Mujer de aproximadamente 15 años de edad, piel clara, ojos verdes, cabello pelirrojo ondulado arriba del hombro, delgada, estatura media. En algunas viñetas aparece con una blusa negra, falda y un pañuelo atado al cuello color azul, guantes blancos y zapatillas. En la otra mitad de las viñetas aparece con pantalón y capucha en *spandex* (con una abertura en la nuca por donde sale su cabello), botas, shorts y guantes amarillos, lleva una “X” negra marcada en la hebilla y una playera ajustada en azul y amarillo.

Plano connotativo

Como sus compañeros, Jean Grey mantiene una doble identidad, al encontrarse vestida como una ciudadana común, usa ropas casuales muy acordes con la época; al ser la única fémina en el

Formación
imaginaria-
ideológica

equipo, sus rasgos son más finos y su vestimenta refleja connotativamente que es una mujer de buena posición social, connotando belleza, elegancia y pulcritud.

En su faceta como *Marvel Girl*, pese a ser mujer, se mira ataviada de forma muy parecida a los hombres del equipo, aunque con un uniforme más ajustado que resalta sus dotes femeninas. Su cabello la diferencia del resto, pues al ser largo se le deja ver por fuera de la máscara.

El color y modelo de vestuario fácilmente la vinculan como un miembro más del equipo, pues la similitud es notoria, la "X" sigue siendo un detalle distintivo de pertenencia, una especie de símbolo común que unifica a los *X-Men*.

Marvel Girl es la única representante del sexo femenino dentro del equipo, de modo que también funge como un signo que limita la equidad de género, pues al ser una de cinco, el papel de la mujer sigue siendo minoría en el campo de los superhéroes.

Su papel a su vez rompe con el estereotipo de la chica en aprietos que debe ser rescatada por sus compañeros o su héroe (Jane Porter de *Tarzán*, Dale Arden de *Flash Gordon*, Lois Lane en *Superman* y Oliva de *Popeye el Marino* por citar algunos ejemplos), para dar cabida a una chica sofisticada, de gran fortaleza e independiente que no necesita ser rescatada por sus compañeros varones, sino ha aprendido a salir avante de los problemas que se le presenten, tan femenina como aguerrida y tan dulce como fuerte.

Mantiene ideales liberales, aun cuando su papel en el grupo sigue representando ser el del sexo débil, en donde sus

compañeros la procuran y buscan tratarla distinto. Sin embargo, Jean no se deja intimidar por sus compañeros ni mucho menos por la peligrosidad que representa el villano de la historia para todo el equipo.

Ideológicamente, con respecto al equipo, su llegada narra el proceso de persuasión que realiza Xavier con sus nuevos reclutas, discurso ante el cual Jean empata casi al instante, no discrepando en ningún momento y adoptando la postura ideológica de forma instantánea, interpretándose con ello una clara aceptación por compartir un mundo en donde sólo haya cabida para coexistencia pacífica entre humanos y mutantes.

G) *Magneto*



Fig. 237. *Magneto* / Erik Lensherr Magnus.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 40 años de edad, complexión delgada, ojos azules y alto de estatura. Porta un casco rojo con franjas moradas y una especie de hoz en la parte superior del mismo (ocultando su cabello); embutido en un traje con manga larga y pantalón, ambos en rojo; guantes, short y botas color morados, la única parte que se visualiza de su rostro es la de sus ojos, y en ocasiones la nariz y boca, ya que el resto de sus facciones se hallan cubiertos por una sombra negra.

Plano connotativo

Magneto tiene un traje completo en rojo, color que connota

<p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>agresividad o maldad en alusión a la representación cultural que se tiene del diablo. El color rojo también hace referencia al comunismo, elemento que se refuerza con la forma superior del casco similar a una hoz. El ser un hombre visualmente más grande que sus adversarios, connota cierto grado de superioridad en experiencia. El uso de casco y capa hacen aluden a los villanos clásicos de <i>comic</i>, además de connotar invulnerabilidad, pues simula una armadura de caballero medieval la cual era utilizada en combate y protegía todo el cuerpo.</p> <p><i>Magneto</i> es representación del mutante malvado y agresor, por ende opositor al sueño de coexistencia pacífica que Xavier propone, adoptando un actuar radical y fascista donde el medio ideal para cumplir sus objetivos es a través del sometimientos de los débiles, fomento del pánico e imposición ideológica, características del terrorismo.</p>
<p>II. Ambientación</p>	<p>Para el tratamiento de los escenarios se aplicará un análisis denotativo y connotativo de la imagen, conceptos propuestos por Roland Barthes. Se definirá como ambientación todo aquello que involucre el arte gráfico de escenografías, lugares abiertos y cerrados, así como objetos que funjan como reforzadores para la historia o que funcionen como símbolos institucionales.</p> <p>Cabe mencionar que se ilustrará con una viñeta que ejemplifique la ambientación, siendo analizadas en la práctica las generalidades encontradas en el relato, no solamente la viñeta expuesta. En lo que corresponde a esta historia, se pueden ubicar tres lugares relevantes para el eje narrativo, estos son:</p>

A) Instituto Xavier
para Jóvenes
Dotados



Fig. 238. Viñeta que muestra la fachada del lugar justo al momento en el que Jean Grey llega al instituto.

Plano denotativo

Ubicado en el condado de Westchester, Nueva York, en Estados Unidos, se trata de una mansión cuya arquitectura es clásica, en blanco y color caqui, cuenta con ventanales grandes y arbustos en su exterior. Esta interiorizada por muebles de madera, cortinas, esculturas, libros, cuadros y candelabros; una de las áreas mostradas de la mansión cuenta con equipo de entrenamiento que incluye artefactos para realizar ejercicios de equilibrio, una llave giratoria, lanzallamas, así como distintos mecanismos de acondicionamiento físico.

Plano connotativo

Escuela privada que funge como base de operaciones para los *X-Men*, como característica de este hogar para los mutantes se destaca el diseño de la misma, pues incluye muebles de madera muy tradicionales, haciéndola hogareña en su arquitectura. Dicha composición de elementos otorga de coherencia a la ambientación en relación con la época que se nos narra (ya que el diseño es similar a varias casas con estilos prominentes en los Estados Unidos de los años cincuentas y sesentas). Elementos como la mueblería connotan comodidad y la gran cantidad de libros ilustrados intelectualidad.

En esta escuela los mutantes aprenden a utilizar sus poderes, una especie de “guarida” de los superhéroes, ocultos tras una fachada secreta que aparenta para el resto de la sociedad ser un instituto de enseñanza “normal”. Cabe destacar el área donde se llevan a cabo los entrenamientos, lugar en el que perfeccionan sus habilidades mutantes con toda clase de obstáculos diseñados para cada miembro del equipo.

La idea de ser una escuela para mutantes o superhéroes adquiere un alto grado connotativo que los desvincula de superhéroe tradicional que todo lo sabe. Este escenario aparece en la primera parte del *comic* como presentación, a la vez que ambienta el concepto e ideología idiosincrásica de los *X-Men* por prepararse para un mejor futuro.



Fig. 239. Encuadre que muestra al “amo del magnetismo” en la guarida donde maquina su temible plan.

B) Laboratorio secreto

Plano denotativo

Ubicado en Cabo Citadel, este lugar no aparece en más de cinco viñetas, gráficamente está compuesto por maquinaria y dispositivos de gran tamaño (muy similares a las primeras generaciones de computadoras diseñadas con bulbos y transistores).

Plano connotativo

Su mención en este trabajo es importante por el solo hecho de fungir como base de operaciones de *Magneto*. Su composición llama la atención por ser un clásico laboratorio secreto, en donde

el villano maquina sus fechorías sin ser descubierto por nadie, contando con tecnología de punta para su época, este lugar lo hace ver temible por su magnitud, además de funcionar como elemento connotador de inteligencia y poder.

C) Cabo Citadel



Fig. 240. En esta imagen se muestra a los militares justo en el momento en el que *Magneto* hace acto de presencia.

Plano denotativo

Lugar establecido en Estados Unidos, presenta pocos elementos como fondo y los detalles se centran en las personas uniformadas con trajes, pantalones y boinas de color verde militar. Los pocos objetos ilustrados son armas, tanques, barcos, torres de lanzamiento, misiles y antenas.

Plano connotativo

Cabo Citadel es un campo militarizado basado en la práctica de pruebas nucleares, la representación dada a las fuerzas militares es muy pobre, sin embargo el atuendo de los soldados funcionan como un elemento connotador que los identifica de esa manera. El armamento, los misiles y los tanques son reforzadores que ilustran la base militar, que con los cartuchos refuerzan la idea. Connotativamente puede atribuírsele al ejército conceptos como poder, guerra, enfrentamiento y nacionalismo.

Este escenario es de suma importancia pues representa a los militares como un símbolo nacionalista, poder del gobierno como

potencia de primer mundo ante posibles amenazas, en este caso contra del sector mutante, encabezado por la postura radical de *Magneto*. Con ello se representa la vulnerabilidad de Estados Unidos, su nacionalismo, que al ser atacado por una fuerza superior, necesita ser rescatado por el héroe estadounidense.

III. Diálogos

Para abordar los diálogos empleados en el *comic*, el nivel de análisis permitirá seleccionar y ejemplificar sólo algunos de ellos, elegidos a través del rescate de los fragmentos donde se aprecien las huellas discursivas que permitan sacar a la luz el discurso enunciado por los personajes respecto a los tópicos planteados con anterioridad en el cuadro estructura narrativa del discurso. Con ello se busca revelar cuál es la formación imaginaria que buscan producir los creadores del *comic X-Men* respecto a los tópicos expuestos, y que según lo expuesto por Michael Pêcheux, mantiene el lugar de *A* en relación con su percepción de *R*, conceptos ya abordados en el primer capítulo.

En seguida se presentan, teniendo como los tópicos enlistados en la categoría de mensaje narrativo del cuadro anterior, los diálogos encontrados en el *comic* en orden de aparición, los cuales muestran su finalidad como medio transmisor de ideología a través de una serie de huellas discursivas:

ICEMAN: Profesor, ¿cuándo va a dejar de darme cosas fáciles sólo porque soy un par de años más joven que los otros? ¿Cómo me voy a graduar a este paso?

PROFESOR XAVIER: ¡Algunas cosas no deben apresurarse, *Iceman!* ¡Tienes cinco minutos para jugar y hacer lo que quieras!

- Se remarca la idea de que los *X-Men* son adolescentes, impulsivos y aventureros. El Profesor conmina a vivir cada experiencia de acuerdo con la edad.

PROFESOR XAVIER: ¡Usted, señorita Grey, como los otros cuatro estudiantes de esta escuela exclusiva, es mutante! ¡Posee un poder extraordinario... algo que los humanos no tienen! ¡Por eso llamo a mis alumnos... los *X-Men*, por su poder extraordinario!

- Se enfatiza en la grandiosidad que representa tener superpoderes, ser “mutante” es un don exclusivo de las minorías, ser diferente a los demás te hace especial.

MARVEL GIRIL: Toda la vida he tenido que esconder mi poder y ahora tengo que aceptar que es un placer practicar la telequinesia abiertamente, sin miedo a que me descubran.

- Con esto se enfatiza que ha mantenido en “secreto” el proceso por el que pasó durante su adolescencia, por temor a ser rechazada, para transformarse en una mutante, que al utilizar su poder abiertamente la hace sentir tranquila.

PROFESOR XAVIER: [...] Cuando era joven, la gente normal me temía, desconfiaba de mí, ¡Me di cuenta de que la raza humana no está lista para aceptar a los que tienen poderes extra! ¡Así que decidí construir un refugio... una escuela para *X-Men!*

- Se plantea la intolerancia que hay ante los sectores minoritarios por ser diferentes. Metafóricamente se aborda la creación de instituciones especializadas para los sectores marginados por la sociedad.

PROFESOR XAVIER: ¡Vivimos aquí, sin que los humanos normales sospechen, mientras aprendemos a usar nuestros poderes por el bien de la humanidad... para ayudar a aquellos que desconfiarían de nosotros si supieran de nuestra existencia!

- Se refuerza la idea de las instituciones y su objetivo como un refugio mientras aprenden a llevar su condición mutante. Medio que les permitirá readaptarse en la sociedad.

PROFESOR XAVIER: Jean, hay muchos mutantes en la faz de la tierra... ¡No todos quieren ayudar a la humanidad! ¡Algunos odian a la raza humana y quieren destruirla! ¡Algunos creen que los mutantes deberían ser los verdaderos gobernantes de la Tierra! ¡Es nuestra labor proteger a la humanidad de esos... de los mutantes malvados!

- Exposiciones del odio racial por parte de los grupos radicales, y la necesidad de enfrentar a esas facciones, proclamándose ellos

mismos (*X-Men*) los defensores de la nación.

MAGNETO: ¡La raza humana ya no merece el dominio del planeta Tierra! ¡Ha llegado el día de los mutantes! ... La primera fase de mi plan será demostrar mi poder... ¡Para que el *homo sapiens* se postre ante el *homo superior!* [...] ¡Con sólo limitar mis ondas magnéticas alrededor de los humanos inferiores puedo mantenerlos confinados [...]

- Pensamiento fascista sustentado en el sometimiento por la fuerza de la sociedad (señal de discriminación por parte del sector discriminado) a la vez que fundamenta acciones terroristas.

EJÉRCITO: ¡Sargento! ¡Ordene que se duplique la vigilancia en los centros de control de misiles! ¡Cualquier cohete que juzguemos peligroso deberá destruirse al instante! ¡Algún poder más allá de nuestra comprensión está afectando nuestras armas! ¡Tenemos que encontrar al tal *Magneto!*

- Se acrecienta el nacionalismo a partir del poder y capacidad de beligerancia con la que cuenta el ejército para enfrentar amenazas de todo tipo a su vez que reconocen el poder del villano como superior, algo que está más allá de sus posibilidades.

MAGNETO: ¡Bien dicho guardia! ¡Que pena que no tenga ningún poder para respaldar sus palabras impresionantes! ¡Sus armas insignificantes no podrán detenerme!

EJÉRCITO: ¡No podemos detenerlo! ¡Pidan refuerzos!

- Se comprueba la superioridad de *Magneto* ante la fuerzas del ejército, al remarcar que sus armas no le representan ningún peligro. Los militares se miran asustados e intimidados por el mutante, pero no se rinden como héroes de la nación.

MAGNETO: ¡Ahora veo a mis antagonistas! ¡Cinco jóvenes disfrazados! ¡De seguro ni con todos sus poderes juntos pueden igualar el mío!

- El antagonista refuerza la idea de que el equipo héroes es un grupo de adolescentes y por tal motivo subestima su poder.

MAGNETO: ¡A pesar de su aparente juventud e inexperiencia son poderosos antagonistas! ¡Nunca volveré a cometer el error de subestimarlos! ¡Pero, aun así, les demostraré que soy su amo!

- Reconocimiento del poder de los héroes (sus iguales), sin embargo, el

villano considera su linaje superior, pues sólo se trata de un grupo de adolescentes.

MAGNETO: ¡No todos los que tienen poderes mutantes son capaces de gobernar la Tierra! ¡Ustedes deben ser destruidos!

- Se sugiere un sistema monárquico por parte del villano, donde la vía se dé a través de la fuerza y violencia, bajo actos terroristas, sólo el más fuerte sobrevivirá.

EJÉRCITO: ¡Se hacen llamar los *X-Men*! ¡No les pediré que revelen su verdadera identidad, pero les prometo que antes de que acabe este día, el nombre de *X-Men* será el más homenajeado bajo mis órdenes!

ANGEL: ¡Gracias señor! ¡Y si la seguridad de Estados Unidos vuelve a ser amenazada, los *X-Men* estarán ahí!

- Se enaltece el trabajo de los héroes, dejando entrever una esperanza para ellos dentro de un mundo que les rechaza. Por su parte los *X-Men* muestran señas de fidelidad y patriotismo ante el gobierno estadounidense.

PROFESOR X: ¡Bien hecho, alumnos! ¡Acaban de justificar todas sus largas horas de entrenamiento... todos sus sacrificios... todos sus sueños! [...]

- Congratulación de los héroes por parte de su mentor, aquél que ha fomentado en ellos el ideal de coexistencia pacífica entre humanos y mutantes. Se ve a los *X-Men* con tintes de mártires por lo que deben sufrir, una idea romántica muy marcada en ellos.

CAPÍTULO 4:

PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS



**** Tenemos dentro de nosotros, X-Men, el deseo de dejar nuestro mundo mejor de como lo encontramos. Para encontrar lo mejor de nosotros mismos y de los demás... Tal vez un sueño inalcanzable. Lo que importa es intentarlo. Y nuestros poderes, nuestro papel como héroes... tal vez el simple hecho de que existamos... nos obliga a intentarlo. *** Charles Xavier (Profesor-X)*

4. PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 RESULTADOS DEL ANÁLISIS DIACRÓNICO: ESTUDIO COMPARATIVO

Como objetivo de este cuarto capítulo y parte de la investigación, a continuación se procederá con la exposición de resultados, los cuales fueron arrojados a partir de la aplicación del análisis de los seis casos, y en los que se abordó las categorías de códigos visuales, estructura narrativa del discurso e ideología. Lo anterior permitirá analizar y comparar la evolución diacrónica que ha tenido el *comic* de los *X-Men* en las categorías antes mencionadas, y por tanto, la posterior interpretación de los resultados.

Para ello se presentarán tres esquemas comparativos referentes a las categorías de códigos visuales, estructura narrativa del discurso e ideología, en los que se desglosa la síntesis de nuestro análisis. La información resultante se deriva del trabajo realizado en los cuadros expuestos en la aplicación del análisis en el Capítulo tres, y de los fragmentos connotadores y las huellas discursivas del estudio ideológico de cada caso, según el sistema de connotación global y las formaciones imaginarias de *A/R*. Asimismo, se recomienda que para observar las particularidades de esta investigación en cada caso, se consulte el apartado de Anexos, en el que se describe, ilustra y ejemplifica el análisis a detalle.

Una vez expuestos los resultados de esta investigación, se llevará a cabo la interpretación de cada caso, que con base en los tópicos señalados se profundizará con el objetivo de completar los propósitos centrales de este trabajo, apoyado en el objetivo de indagar cuál es la ideología transmitida en los *comics* de los *X-Men* (objeto de estudio retomado como forma simbólica) y cuál ha sido la evolución del título a lo largo de su historia, completando de esta manera el *Análisis semiológico del comic X-Men (Hombres-X) como portador de ideología: un reflejo de la realidad social*, aplicación que también da título a este trabajo de investigación social.

CUADRO COMPARATIVO: CATEGORÍA CÓDIGOS VISUALES

CUADRO 17 Recursos/Caso	Caso 1: El origen de los <i>X-Men</i>	Caso 2: Días del futuro pasado	Caso 3: Génesis mutante	Caso 4: Operación: Cero Tolerancia	Caso 5: E es de extinción	Caso 6: Punto de quiebra
I. Viñetas	152 viñetas en 23 páginas.	234 viñetas en 44 páginas.	409 viñetas en 81 páginas.	461 viñetas en 113 páginas.	304 viñetas en 69 páginas.	96 viñetas en 23 páginas.
A) Continentes	Sistemático	Sistemático. Hay un par de excepciones en los que se rebasa el margen divisorio.	Sistemático y a-sistemático (se prescinde de este elemento, variaciones en color y bordes).	Sistemático y a-sistemático (se prescinde de este elemento, variaciones en forma y tamaño).	Sistemático y a-sistemático en casos muy específicos en los que se rebasa el margen divisorio.	Sistemático y a-sistemático en casos muy específicos en los que se rebasa el margen divisorio.
B) Planos y ángulos	Orden sistemático con pocas variaciones en el uso de este recurso.	Orden sistemático con variaciones considerables en el uso de este recurso	Orden a-sistemático al presentar múltiples variaciones por página, haciendo uso de la mayor parte de planos y ángulos.	Orden a-sistemático al presentar múltiples variaciones por página, haciendo uso de la mayor parte de planos y ángulos.	Orden a-sistemático al presentar múltiples variaciones por página, haciendo uso de la mayor parte de planos y ángulos.	Orden a-sistemático al presentar múltiples variaciones por página, haciendo uso de la mayor parte de planos y ángulos.
B1. Plano general	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
B2. Plano americano	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
B3. Plano medio	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
B4. Primer plano	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
B5. Primer gran plano	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No
B6. Plano detalle	No	No	Sí	No	Sí	No
B7. Plano contraplano	No	No	No	Sí	No	Sí
B8. Zoom	No	No	No	Sí	Sí	No
B9. Picada	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
B10. Contrapicada	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
B11. Ángulo holandés, nadir y cenital	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí

C) Tipos de viñetas	Orden sistemático	Orden sistemático con algunas variaciones.	Orden a-sistemático	Orden sistemático y a-sistemático dependiendo el título.	Orden a-sistemático	Orden a-sistemático
C1. Tamaño	Medianas y pequeñas.	Grandes, medianas y pequeñas.	Grandes, medianas y pequeñas.	Grandes, medianas y pequeñas.	Grandes, medianas y pequeñas.	Grandes, medianas y pequeñas.
C2. Forma	Sistemático al utilizar cuerpos ortogonales (cuadriláteros)	Sistemático al utilizar cuerpos ortogonales (cuadriláteros) con ligeras excepciones.	Sistemático al utilizar cuerpos cuadriláteros pero con variaciones a-sistemático (oblongas, apaisadas y ortogonales).	A-sistemático al tener cuerpos oblongos, apaisados, ortogonales y diagonales.	Sistemático al utilizar cuerpos ortogonales (cuadriláteros) con ligeras excepciones como las oblicuas.	Sistemático al utilizar cuerpos cuadriláteros pero con variaciones a-sistemáticas (oblongas, apaisadas y ortogonales).
D) Página	Vector de lectura en "Z". Proporción de 6 a 8 viñetas por página Formación sistemática de elementos. Saturación de texto. Ritmo de lectura lento.	Vector de lectura en "Z". Proporción de 3 a 7 viñetas por página. Formación sistemática y a-sistemática de elementos. Saturación de texto. Ritmo de lectura de lento a dinámico.	Vector de lectura en "Z". Proporción de 5 a 7 viñetas por página Formación a-sistemática de elementos. Saturación de texto Ritmo de lectura lento.	Vector de lectura en "Z". Proporción de 4 a 6 viñetas por página. Formación sistemática a-sistemática de elementos dependiendo el título. Sólo texto necesario. Ritmo de lectura dinámico y rápido.	Vector de lectura en "Z" y en dirección vertical. Proporción de 4 a 5 viñetas por página Formación sistemática y a-sistemática de elementos. Poco texto. Ritmo de lectura dinámico y rápido.	Vector de lectura en "Z" y en dirección vertical. Proporción de 4 a 6 viñetas por página Formación sistemática y a-sistemática de elementos. Texto no saturado. Ritmo de lectura dinámico y rápido.
E) Portada	1 Portada. Presenta elementos editoriales. Uso de cartuchos de texto. Tipografía variable. Hay relación directa con el contenido.	2 Portadas. Presenta elementos editoriales. Uso de cartuchos de texto. Tipografía variable. Hay relación directa con el contenido.	6 Portadas para 3 números. El primer ejemplar presenta carillas alternativas. Mantienen elementos editoriales. Uso del cartucho en sólo una portada. Tipografía variable. Hay relación indirecta	5 Portadas. Presenta elementos editoriales. Uso de cartuchos de texto. Tipografía variable. Hay relación directa e indirecta con el contenido.	4 Portadas para 3 números. El segundo ejemplar presenta 2 carillas alternativas. Presenta elementos editoriales. Prescinde de cartuchos de apoyo. No hay relación directa con el	1 Portada. Presenta elementos editoriales. Prescinde de cartuchos de apoyo. No hay relación directa con el contenido.

			con el contenido.		contenido.	
II. Bocadillos y delta	Uso sistemático en todo el relato. No hay variaciones importantes a lo expuesto en Capítulo 1.	Presente en todo el relato. El uso es a-sistemático al contar con diversas variaciones.	Presente en todo el relato. El uso es a-sistemático al contar con diversas variaciones.	Presente en todo el relato. El uso es a-sistemático al contar con diversas variaciones.	Presente en todo el relato. El uso es a-sistemático al contar con diversas variaciones.	Uso sistemático en todo el relato. No hay variaciones importantes a lo expuesto en Capítulo 1.
A) Tradicional	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
B) Com. Electrónica	No	Sí	Sí	Sí	S	No
C) Grito	No	Sí	Sí	No	Sí	No
D) Com. Telepática	Sí	Sí	No	Sí	No	No
E) Pensamiento	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
F) No humano	No	Sí	No	Sí	Sí	No
G) Voz baja	No	Sí	No	No	No	No
H) Otro	No	No	Híbrido entre globo tradicional y de grito	Personalizado dependiendo el personaje (con línea punteada en fondo negro, congelado, cuadrado)	Bocadillo con onomatopeyas en su interior y globo con silueta verde para expresar un pensamiento telepático.	No
II.I Tipografía	Sistemática en diálogos, a excepción de onomatopeyas.	Sistemática en diálogos y a-sistemática (onomatopeyas, bocadillos de grito y	Sistemática en diálogos y a-sistemática (nombres de los personajes y	Sistemática en diálogos y a-sistemática (manifestación de gritos, onomatopeyas	Sistemática en diálogos y a-sistemática (personalizada para algunos personajes).	Sistemática en diálogos.

		diálogos de algunos personajes).	onomatopeyas).	y personalizada para algunos personajes).		
III. Cartuchos	Presente en todo el relato.	Presente en todo el relato.	Presente en todo el relato.	Presente en todo el relato.	Prescinde de su forma tradicional para dar paso otra representación gráfica.	Prescinde de su forma tradicional para dar paso otra representación gráfica.
A) Relevó	Uso sistemático	Uso sistemático	Uso sistemático	Uso sistemático	Uso escaso	Uso escaso
B) Anclaje	Uso sistemático	Uso sistemático	Uso sistemático	Uso sistemático	Uso escaso	Uso escaso
B1. Informativo/Contextual	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
B2. Descriptivo	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
B3. Pensamientos internos/diálogos continuos	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
B4. Otro	No	No	Presentación del relato con un cartucho en forma de pergamino.	No	No	Presentación de los personajes
IV. Onomatopeyas	A-sistemático con variaciones en el uso de colores llamativos y formas plásticas.	A-sistemático con variaciones en el uso de colores llamativos y formas plásticas.	A-sistemático con variaciones en el uso de colores llamativos y formas plásticas.	A-sistemático con variaciones en el uso de colores llamativos y formas plásticas.	No	Se prescinde de este recurso, sólo se concreta un caso.
V. Códigos cinéticos	Uso constante	Uso constante	Uso constante	Uso regular	Uso regular	Uso regular
A) Línea de trayectoria	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
B) Efecto de desplazamiento	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No

C) Figura estrellada	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
D) Otros	Líneas onduladas para representar las habilidades mutantes.	Líneas curvas para representar las habilidades mutantes.	Líneas curvas que ilustran la tensión de los golpes. Representación gráfica de habilidades mutantes con líneas y formas de diversos tipos.	Manifestación de habilidades mutantes ilustradas con líneas de distinto tipo. Se utilizan varias líneas rectas apuntando un objeto con el fin de resaltarlo.	Manifestación de las habilidades mutantes. Indicadores de circunstancia como el humo. Movimiento de un objeto a través de la sucesión de sintaxis de una escena.	Formas ilustradas como luces o destellos, los cuales representan poderes mutantes.

CUADRO COMPARATIVO: ESTRUCTURA NARRATIVA DEL DISCURSO

CUADRO 18 Recursos/Caso	Caso 1: El origen de los <i>X-Men</i>	Caso 2: Días del futuro pasado	Caso 3: Génesis mutante	Caso 4: Operación: Cero Tolerancia	Caso 5: E es de extinción	Caso 6: Punto de quiebra
I. Elementos argumentativos	Desarrollado en: 1 número. 152 viñetas en 23 páginas. Guión: Stan Lee.	Desarrollado en: 2 números 234 viñetas en 44 páginas. Guión: Chris Claremont.	Desarrollado en: 3 números 409 viñetas en 81 páginas. Guión: Chris Claremont.	Desarrollado en: 5 números 461 viñetas en 113 páginas. Guión: Scott Lobdell y Larry Hama.	Desarrollado en: 3 números 304 viñetas en 69 páginas. Guión: Grant Morrison.	Desarrollado en: 1 número 96 viñetas en 23 páginas. Guión: Kieron Guillen.
A) Planteamiento	Ubicado en las primeras 11 páginas. Se ilustra en 64 viñetas. Se introduce al lector en la historia.	Ubicado en las primeras 14 páginas. Se ilustra en 81 viñetas. Se describe el	Ubicado en las primeras 20 páginas. Se ilustra en 84 viñetas. Se presenta al antagonista de la historia y a los	Ubicado en las primeras 23 páginas. Se ilustra en 91 viñetas. Se introduce al lector en la problemática y	Ubicado en las primeras 14 páginas. Se ilustra en 59 viñetas Se introduce al	Ubicado en las primeras 2 páginas. Se ilustra en 7 viñetas. Se presenta a dos de los personajes secundarios. Se da un pequeño

	Se presenta a los personajes protagonistas.	contexto de los personajes. Se da a conocer el conflicto.	protagonistas. Se contextualiza la trama. Se plantea el conflicto de la historia.	se desata el conflicto. Se presenta al antagonista.	lector en el contexto de la historia. Se presenta a la antagonista del relato.. Se plantea el conflicto.	acercamiento a la trama.
B) Desarrollo	Ubicado en 13 páginas. Se ilustra en 42 viñetas. Se da sucesión a las acciones y conflictos y se desatan las posibles soluciones. Se desarrollan los personajes principales. Se presenta al antagonista.	Ubicado en 27 páginas. Se ilustra en 138 viñetas. Se da seguimiento a 2 tramas vinculadas. Se desarrollan los personajes. Se presenta a los antagonistas de la historia. Se genera la solución del conflicto.	Ubicado en 51 páginas. Se ilustra en 267 viñetas. Se da sucesión a las acciones y conflictos. Se desatan las posibles soluciones a los conflictos. Se presenta una subtrama. Se desarrollan los personajes principales y los antagonistas.	Ubicado en 67 páginas. Se ilustra en 284 viñetas. Se desarrolla toda la trama y se desatan los conflictos. Se desarrollan los personajes principales y secundarios. Se genera la posible solución al conflicto.	Ubicado en 53 páginas. Se ilustra en 236 viñetas. Se da sucesión a las acciones y conflictos. Es vasto ocupando más de la mitad de todo el relato. Se presenta el detonante de toda la ley de conflictos. Se presenta la posible solución al conflicto.	Ubicado en 13 páginas. Se ilustra en 64 viñetas. Se da sucesión a los eventos y se desatan los conflictos. Se genera la posible solución del conflicto.
C) Conclusión	Ubicada e ilustrada en 4 viñetas. Es muy breve y el conflicto se resuelve de forma abrupta. Se invita al lector a continuar siguiendo el título.	Ubicada en 3 páginas. Se ilustra en 16 viñetas. Se resuelve el conflicto. Se presenta un epílogo. La conclusión es breve con respecto al contenido.	Ubicada en 10 páginas. Se ilustra en 51 viñetas. Se solucionan los conflictos. La conclusión es extensa y acorde con la proporción de todo el relato, pero breve en comparación con el planteamiento.	Ubicada en 20 páginas. Se ilustra en 87 viñetas. Se resuelve el conflicto. Es más extensa pero acorde con la proporción de todo el relato.	Ubicada en 2 páginas. Se ilustra en 10 viñetas. Se resuelve el conflicto y se muestra un epílogo de la trama central. Se da al lector un final abierto que marca continuidad	Ubicada en 7 páginas. Se ilustra en 23 viñetas. Se da cabida a la solución del conflicto. La conclusión es breve en comparación al desarrollo. Se da al lector un final continuo con números futuros.

		Se da al lector un final abierto.			para futuros números.	
D) Obertura	No	Ubicada en las primeras 6 páginas como parte del planteamiento. Se da un vistazo breve a la problemática para contextualizar al lector.	Ubicada en las primeras 5 páginas como parte del planteamiento. Se presenta al antagonista de la historia. Se da un previo a la trama central de la historia y el que desencadenará la ley de conflictos.	Ubicada en las primeras 13 páginas. Se relata otra trama ajena al relato principal en forma de previo.	Se presenta en las primeras 3 páginas, ilustrando dos previos de la trama central. Se presenta al antagonista de la historia. Se desencadena la Ley del conflicto.	Se encuentra en las 2 primeras páginas, como parte del planteamiento e la historia. Se da un anticipo de la trama central de la historia.
E) Splash page	No	Se ubican tres viñetas de este tipo. Se ubican en las primeras páginas de cada número.	Este elemento es recurrente en todo el cuerpo del relato, llegando a presentarse en páginas dobles. Se ubican en las primeras y últimas páginas de cada número.	Este elemento es recurrente en todo el cuerpo del relato. Se ubican al principio, en el desarrollo y al final de cada número.	Este elemento se presenta una vez y se ubica en las primeras páginas del primer número. Es utilizado para presentar a los protagonistas del relato.	Este elemento se ubica en dos ejemplos, teniendo como funciones la presentación de los personajes y de impacto, respectivamente.
F) Detonante	2 detonantes de la historia.	2 detonantes de la historia.	1 detonante de la historia.	1 detonante de la historia.	1 detonante de la historia.	2 detonantes de la historia.
G) Clímax	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
H) Ley de conflictos	4 conflictos hallados en el relato.	3 conflictos hallados en el relato.	4 conflictos hallados en el relato.	4 conflictos hallados en el relato.	4 conflictos hallados en el relato.	4 conflictos hallados en el relato.
I) Subtramas	No	1 subtrama vinculada con la trama principal.	1 subtrama sin vínculo con la trama principal.	4 subtramas sin vínculo con la trama principal.	No	No
II. Tipos de	Estáticos	Estáticos y	Estáticos y Dinámicos	Estáticos	Estáticos	Estáticos

personajes		Dinámicos				
A) Héroe	<i>X-Men</i>	Kate Pryde (<i>Shadowcat</i>)	<i>X-Men</i>	<i>X-Men</i>	X-Men	<i>Magneto</i> y los <i>X-Men</i>
B) Destinador	<i>Profesor X</i>	<i>X-Men</i> del futuro.	Estados Unidos y la Unión Soviética	No	<i>Profesor X</i>	Kate Kildare y Sadie Sinclair
C) Objeto o personaje buscado	<i>Magneto</i>	Senador Robert Kelly	<i>Magneto</i>	Clínica Prospero	<i>Cassandra Nova</i>	Cambio ideológico en <i>Magneto</i>
D) Destinatario	La sociedad humana y mutante.	La comunidad mutante	La humanidad en general.	Comunidad mutante	La raza mutante	La ciudad de San Francisco.
E) Oponente	<i>Magneto</i>	<i>La Brotherhood Evil of Mutants</i>	<i>Magneto</i> y sus <i>Acolytes</i>	<i>Bastion</i> y los <i>Prime Sentinels</i>	<i>Cassandra Nova</i>	Científicos de <i>A.I.M.</i>
F) Ayudante	<i>Profesor X</i>	<i>X-Men</i> del presente	Estados Unidos y la Unión Soviética	<i>Jubilee</i> , <i>Mustang</i> y <i>SHIELD</i>	Emma Frost alias <i>White Queen</i>	Kate Kildare
III. Tiempo	Elipsis en tiempos cortos, aunque falta ilación en la sintaxis visual, disminuyendo movilidad y dinamismo.	Elipsis con saltos temporales en presente y futuro. Uso de <i>Flash Back</i> .	Elipsis en tiempos cortos acompañadas de cartuchos de anclaje. La utilización del <i>Flash Back</i> se limita a una sola página.	Elipsis en tiempos cortos otorgando fluidez al desarrollo del argumento. Uso de <i>Flash Back</i> con distintas representaciones gráficas.	Elipsis en tiempos cortos y largos otorgando fluidez al desarrollo del argumento. No se usa el <i>Flash Back</i> en esta historia.	Elipsis en tiempos amplios, ya que toda la historia transcurre en sólo 2 horas. No se usa el <i>Flash Back</i> en esta historia.
IV. Tópicos	6 (seis)	5 (cinco)	5 (cinco)	3 (tres)	4 (cuatro)	3 (tres)
A) Adolescencia	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No
B) Antisemitismo	No	Sí	Sí	No	No	No
C) Discapacidad	Sí	No	No	Sí	No	No
D) Diversidad	Sí	Sí	Sí	No	No	No
E) Política	No	No	No	No	No	Sí

F) Racismo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
G) Sensacionalismo	No	No	No	No	No	Sí
H) Subcultura y contracultura	Sí	No	Sí	No	Sí	No
I) Terrorismo y nacionalismo	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí

CUADRO COMPARATIVO: IDEOLOGÍA

CUADRO 19 CASO 1: <i>El origen de los X-Men</i>	Formación imaginaria A/R y Connotación global
I. Personajes analizados en el plano denotado, connotado y formación imaginaria.	<i>Profesor X / Cyclops / Iceman / Angel / Beast / Marvel Girl / Magneto</i>
II. Ambientación	Instituto Xavier para Jóvenes Dotados / Laboratorio secreto / Cabo Citadel
III. Tópicos encontrados en los diálogos.	6 Tópicos
A) Adolescencia	<p>A partir del sistema de connotación global, se forma desde el papel que juegan los <i>X-Men</i> como adolescentes, quienes funcionan como modelo de identificación para los lectores de este <i>target</i>, y en cuya historia puede reconocerse la ideología: pese a los cambios presentados a nivel biológico o psicológico ellos no se encuentran solos, por lo que deben afrontar este proceso con buenos valores y sin temor, metáfora de la situación adolescente por la que se atraviesa durante la pubertad, donde los cambios presentados deben tomarse con naturalidad y siempre informados.</p> <p>Expuesto por el <i>Profesor X</i>, quien promueve la preparación de los mutantes ante un mundo que les teme y les odia,</p>

	<p>formación imaginaria plasmada en: el contar con un gran poder conlleva a una gran responsabilidad por lo que deben prepararse y tomar control de ellos cada día con el fin de utilizarlos siempre a favor del bien social, como metáfora a las nuevas responsabilidades que deben adquirir los adolescentes como individuos del futuro, cuya preparación académica y social formarán buenos hombres y mujeres.</p>
B) Discapacidad	<p>Los <i>X-Men</i> son un grupo que defiende a las minorías más susceptibles de ser discriminadas, incluidas personas con alguna discapacidad, siendo su líder un claro ejemplo de aceptación, tolerancia y otredad, formación imaginaria construida a partir del apoyo vivido en los años 60, periodo en el que se otorgó mayor atención a los derechos y beneficios que necesitaban las personas con alguna discapacidad física o mental.</p>
C) Diversidad	<p>En este sentido la formación imaginaria expuesta con respecto a este tópico es que: no importa cual sea tu preferencia sexual (“tu poder mutante”), ésta te hace especial y te da libertad, al igual que al resto de la sociedad, de exigir igualdad y contar con los mismos derechos. Esta formación imaginaria pretende lograr empatía e identificación con el lector, cubriendo de alguna manera el segmento al cual pertenece la comunidad LGBTTI.</p>
D) Racismo	<p>Planteado desde la perspectiva de Charles Xavier y los <i>X-Men</i> (héroes del relato), por tanto, en cuyo mensaje narrativo recae la formación ideológica más fuerte: los <i>X-Men</i> buscan consolidar la coexistencia pacífica entre humanos y mutantes, alegoría que A retoma de la petición de igualdad y fraternidad entre negros y blancos deseada en la época.</p> <p>Se presenta desde el papel del villano, antítesis consistente en: el dominio de los mutantes sobre el hombre común a través del sometimiento, como alegoría a la postura radical de conseguir la igualdad entre blancos y negros por medio de la violencia.</p>
E) Subcultura y contracultura	<p>Enmarcado por el discurso propio de los personajes, quienes abogan por una forma de pensar: la concepción pacifista para consolidar su sueño de coexistencia entre humanos y mutantes, un mundo en el que sean libres de manifestar sus poderes sin limitación, teniendo de frente al movimiento hippie de la época, que buscaba consolidar la revolución sexual, el amor libre, la política, la ecológica y un pensamiento iconoclasta, siempre a través de la manifestación pacífica.</p> <p>Representado a nivel visual por el sistema de connotación global encontrado en la vestimenta de los personajes, elementos que enfatizan una ideología secundaria: el uso de códigos como la homogeneidad en los colores de los uniformes y el emblema de la letra “X” (Gen-X) crea un vínculo de pertenencia grupal, misma que refuerza la causa que representan, de forma análoga a las señales utilizadas por grupos contraculturales como los hippies, quienes a través de su vestimenta y símbolos reforzaban su conformidad con la idiosincrasia pacifista del movimiento.</p>

F) Terrorismo y nacionalismo	<p>El sistema de connotación global lo concreta con las acciones de <i>Magneto</i>, basadas en actos terroristas que originan pánico en las personas. En este sentido, busca imponer una forma de pensar sobre los demás usando la fuerza; según él, el <i>Homo Sapiens Superior</i> debe dominar al <i>Homo Sapiens</i> pues considera que son débiles, una postura análoga a la realidad si se le compara con los ataques terroristas vividos durante esa época por fundamentalistas religiosos u opositores al gobierno. La ideología de la historia nos plasma una negativa frente al comunismo, donde los productores del <i>comic</i> lo exponen como sinónimo de terrorismo, una amenaza para la nación.</p> <p>El nacionalismo planteado desde el ejército, connotador del poder de la nación y que sin embargo, se ve superada frente a los actos de violencia. La beligerancia como reflejo del contexto bélico que antecede a la publicación y que enfatiza como formación imaginaria, la peligrosidad del terrorismo frente al heroísmo: Los creadores de la historia representan a los <i>X-Men</i> como soldados, ideología nacionalista de la cual forman parte como héroes (estadounidenses) de esa nación.</p>
CUADRO 20 CASO 2: <i>Días del futuro pasado</i>	Formación imaginaria A/R y Connotación global
Personajes analizados en el plano denotado, connotado y formación imaginaria.	<i>Shadowcat / Wolverine / Storm / Colossus / Nightcrawler / Angel / Sentinels / Brotherhood Of Evil Mutants / Senador Robert Kelly</i>
Ambientación	Nueva York (año 2013) / Instituto Xavier para Jóvenes Dotados / Washington D.C.
Tópicos encontrados en los diálogos.	5 Tópicos
A) Adolescencia	Identificación con el lector a través de la situación mutante, metáfora de la adolescencia, donde pese a la incomprensión, temores y confusiones que pudieran despertarse durante este proceso, es necesario afrontarlos como algo natural, siempre con valentía y al lado de las personas queridas (como lo puede ser la familia).
B) Antisemitismo	Explícitamente se compara como similares el sentimiento antimutante y el antisemitismo a través de un futuro probable en donde los mutantes son perseguidos y exterminados. La formación ideológica se expone a partir del caso judío y mutante, manifestando que la intolerancia y odio pueden llegar a niveles extremos por parte de la sociedad, desencadenando violencia; una crítica a la discriminación por raza o herencia genética sustentando que la humanidad de no aprender del pasado está condenada a repetirlo. Se actualiza la problemática antisemita retomando hechos del pasado con el fin de crear un mayor impacto en <i>B</i> a partir de la sensibilización sobre el tema de la discriminación.
C) Diversidad	Apertura a la diversidad nacional, racial y étnica, enfatizada a partir de sus personajes, los <i>X-Men</i> como elementos connotadores de un grupo de superhéroes mutantes cuya afiliación no hace distinción de los orígenes, nacionalidad, raza o apariencia física, abogando por la ideología del multiculturalismo, representada por sus miembros quienes provienen de

	<p>distintos países, y por ende, en contra de la discriminación por estos rasgos.</p> <p>También acentuada a través de sus personajes femeninos y los roles desempeñados, para los creadores del <i>comic</i> la diversidad sexual y de género no deben ser motivo de discriminación, por lo cual debe existir apertura y respeto hacia los movimientos que luchan por los derechos sexuales y de las mujeres, sin importar preferencia sexual, raza, nacionalidad, ideología, etcétera.</p>
D) Racismo	<p>Plantea la concepción del racismo como problemática social a través de personajes como el senador Robert Kelly, instituciones como el senado, figuras de poder como las fuerzas militares y judiciales, y pequeños grupos racistas enmarcando conceptos como la intolerancia, la violencia, la segregación de las minorías y la falta de otredad ante las diferencias raciales, resaltando como formación imaginaria una crítica en contra de la ignorancia respecto a los temas de discriminación en todos los grupos sociales, no importando jerarquías o posiciones políticas.</p> <p>Abiertamente se encuentra expuesto en la postura y acción de lucha de los <i>X-Men</i>, quienes buscan evitar un futuro donde la discriminación hacia la raza mutante no tenga control. A través de la ideología de un espíritu de lucha (también reflejado en la época) por los derechos civiles y la igualdad sin importar cualquier condición de raza, género, preferencia sexual, creencia religiosa u otras.</p>
E) Terrorismo y nacionalismo	<p>El concepto del terrorismo es presentado como un movimiento basado en estrategias que infunden terror, fascismo y violencia, que sirve como contraste de lo acontecido en la realidad de aquellos años. En este caso, la formación imaginaria observada se llena de connotaciones negativas que representan a los villanos como amenazas de la nación, presentándonos al equipo de superhéroes como opositores al mal y defensores del país.</p> <p>Encontrado en la exposición del gobierno y el ejército, mirándose a sí mismos como la fuerza de ataque más poderosa. Dicha ideología es compartida por el equipo de los <i>X-Men</i>, quienes pese a ser considerados renegados y mantenerse fuera de la ley, lucharán por sus ideales y su nación, protegiendo desinteresadamente a aquellos que les odian y les temen.</p>
CUADRO 21	Formación imaginaria A/R y Connotación global
CASO 3: Génesis Mutante	
Personajes analizados en el plano denotado, connotado y formación imaginaria.	<i>Profesor X / Cyclops / Wolverine / Rogue / Beast / Gambit / Psylocke / Storm / Phoenix / Archangel / Iceman / Colossus / Magneto / Acolytes</i>
Ambientación	Instituto Xavier para Jóvenes Dotados / Isla Nación de Genosha / Asteroide M

Tópicos encontrados en los diálogos.	6 Tópicos
A) Antisemitismo	Transmitido por los elementos connotadores y huellas discursivas sustentadas en el antagonista, una analogía con respecto a los actos a los que fueron sometidos los judíos, sin embargo, se plantea la misma forma de proceder por parte de Magneto hacia los humanos. Rescatando la formación imaginaria encontramos al antisemitismo y cualquier acto de discriminación como una práctica negativa, vinculándole directamente con el villano de la historia y argumentando que debido a su experiencia en el holocausto, concebido como un acontecimiento atroz, es que se convirtió en terrorista.
B) Diversidad	Los <i>X-Men</i> son una organización mutante que no discrimina por ningún motivo de origen, etnia, color de piel, o género; distinguiéndose por afiliarse a mutantes de diferentes culturas y estilos de vida. Esta formación imaginaria se mira respaldada a través de los connotadores, en este caso los mismos personajes, quienes representan parte del contexto vivido en la época con respecto a la alta demanda de inmigrantes y variedad étnico-racial.
C) Racismo	<p>Situado en los <i>X-Men</i>, la formación imaginaria centra su discurso en la igualdad, tolerancia y otredad entre especies, en donde los <i>X-Men</i> luchan por alcanzar la coexistencia pacífica y el entendimiento supere las barreras genéticas. Analogías de la discriminación y el racismo, cementan esta visión en discursos como los de Martin Luther King y Nelson Mandela, activistas que luchaban por los derechos de los negros.</p> <p>Enmarcado por los antagonistas, Magneto y los Acolytes, dirigen su discurso hacia la superioridad de una especie sobre otra, muy similar a la doctrina nazi, por lo tanto, al transmitirse como formación imaginaria a través de los villanos, se atribuye una connotación negativa, aun cuando la justificación fuese con el objetivo de evitar una situación similar al Holocausto. Magneto y sus acólitos establecen un discurso similar al nazi al proclamarse como una raza superior.</p>
D) Subcultura y contracultura	Los <i>X-Men</i> y <i>Acolytes</i> , como tribus urbanas, son representación de la subcultura de los años noventa, en donde se persiste la defensa de una ideología, la conformación simétrica de grupos y los estilos de vestir, buscando crear identificación y aceptación a través de ser catalogados como rebeldes, incomprendidos e incluso, alternativos, pero a fin de cuentas parte de una sociedad donde este tipo de conceptos los convierte en los superhéroes <i>cool</i> de los <i>comics</i> .
E) Terrorismo y nacionalismo	El tema del terrorismo es planteado desde la formación imaginaria de ser un acto de violencia que busca orquestar terror en la población, imposición ideológica y sometimiento de la sociedad; por tal motivo, son presentados a los antagonistas de la historia bajo esta etiqueta, mutantes terroristas que desean la sumisión de las naciones a las que ellas mismas catalogan como enemigos.
CUADRO 22 CASO 4: Operación: Cero Tolerancia	Formación imaginaria A/R y Connotación global

Personajes analizados en el plano denotado, connotado y formación imaginaria.	<i>Wolverine / Cyclops / Phoenix / Storm / Cannonball / Bastion / Sentinels / Mustang</i>
Ambientación	Base Hulkbuster / Desierto de Nuevo México / Clínica Prospero
Tópicos encontrados en los diálogos.	3 Tópicos
Adolescencia	Se adopta a través de la proyección de personajes que puedan crear identificación en el público lector, dotándolos de jovialidad, valentía y solidaridad con los suyos, bajo el lema de que un gran poder conlleva a una gran responsabilidad.
Discapacidad	Se enfatiza la humanidad de la que todas las personas son parte, no importando si poseen alguna discapacidad física, los derechos que poseen, autosuficiencia de la que pueden valerse muchos de ellos y la necesidad a no ser discriminados por la sociedad, comparando paralelamente a este sector con los mutantes, muchos de los cuales presentan una apariencia física distinta o incluso alguna discapacidad, como <i>Cyclops</i> , quien no puede ver a menos que utilice lentes o visores contruidos con rubí de cuarzo.
Racismo	Enfatizado desde la postura de Estados Unidos con respecto a la intolerancia a los mutantes a través del programa Operación: Cero Tolerancia. El <i>comic</i> rescata en forma de analogía varios acontecimientos que han enmarcado a lo largo de los años la discriminación a distintos sectores de la población estadounidense, tales como los negros, los judíos, los asiáticos, los homosexuales, entablando como formación imaginaria una crítica social a la intolerancia como actitud.
CUADRO 23 CASO 5: <i>E es de Extinción</i>	Formación imaginaria A/R y Connotación global
Personajes analizados en el plano denotado, connotado y formación imaginaria.	<i>Profesor X / Cyclops / Wolverine / Phoenix / Beast / White Queen / Cassandra Nova</i>
Ambientación	Instituto Xavier para Jóvenes Dotados / Ecuador / Isla nación de Genosha
Tópicos encontrados en los diálogos.	4 Tópicos
Adolescencia	El tema de la adolescencia se ilustra a través del personaje de Steve, al ser poco agraciado, connotativamente refleja incomprensión y rechazo. El hecho de que sea reclutado por los <i>X-Men</i> comunica que el equipo de superhéroes no discrimina por apariencia física y por el contrario comprende el proceso de la adolescencia, etapa que dentro de la cosmovisión de los mutantes, encierra la manifestación de sus habilidades.
Racismo	A través de la postura que proclaman los <i>X-Men</i> a favor de la no discriminación, y su afrenta contra aquéllos que no comparten dicho pensamiento. Se expone a la villana como un personaje obsesivo con la sobrevivencia de las razas superiores sobre las más débiles, siendo derrotada por los superhéroes en donde se deja entrever, que por el contexto de

	publicación del relato, dicha postura racista ha perdido su vigencia en el terreno social y científico. Esta exposición realiza una crítica al racismo, e incluso al tema del nazismo, a través de su personaje antagónico.
Subcultura y Contracultura	Expuesto gracias a los códigos visuales encontrados en la vestimenta de los personajes y la propia atmósfera expresada a través del relato. Al portar uniformes cuyas características engloban tanto la identidad como la homogeneidad de cada personaje. Elementos como la "X" y el uso de los nombres códigos proyectan metafóricamente la ideología de aceptación que muchas tribus urbanas buscan alcanzar, tras ser discriminados e incomprensidos por el resto de la sociedad.
Terrorismo y nacionalismo	Expuesto a partir del papel de la villana y sus acciones, el terrorismo como una problemática de índole mundial, es mostrado como un acto de violencia irracional el cual conmociona al mundo y crea incertidumbre y temor en las sociedades. La postura en contra de dicha radicalidad se encuentra en manos de los <i>X-Men</i> como superhéroes que se aprueban este tipo de manifestaciones y apelan por un mundo en el cual puedan coexistir pacíficamente.
CUADRO 24 CASO 6: Punto de Quiebra	Formación imaginaria A/R y Connotación global
Personajes analizados en el plano denotado, connotado y formación imaginaria.	<i>Magneto / Cyclops / Wolverine / White Queen / Colossus / Namor / Kate Kinslade / Agentes de AIM</i>
Ambientación	Utopía / San Francisco
Tópicos encontrados en los diálogos.	3 tópicos
Política	La adopción de este tema es presentado por los productores del <i>comic</i> bajo una postura crítica hacia la política, en donde se entabla una analogía con los temas políticos que vive la sociedad, entre ellos el actuar de los políticos ante la necesidad de crear una imagen positiva para la sociedad. A través de <i>Magneto</i> , se pone en tela de juicio la mejor manera para entablar su relación con la sociedad, ganar su confianza y su aceptación, no importando los medios para conseguirlo.
Sensacionalismo	Este aspecto se ve fundamentado a partir de la imagen pública que proyecta el equipo de los <i>X-Men</i> , pues ya no son vistos como una amenaza latente y por el contrario son reconocidos y populares, enalteciendo su figura de superhéroes a niveles de artistas mundiales. Una analogía en cuanto al poder que tienen los medios de comunicación y su capacidad para dar cabida a productos meramente mediáticos. Por otra parte la búsqueda por limpiar la imagen de <i>Magneto</i> al grado de mentir con tal de alcanzar el reconocimiento y aceptación por parte de la sociedad relacionan el hecho con el sensacionalismo vivido en la cotidianidad dentro de la política y el espectáculo actual.
Terrorismo y nacionalismo	El terrorismo es manifestado desde el papel de la organización <i>A.I.M.</i> , quienes a través del miedo y la extorsión buscan satisfacer sus planes. La concepción del terrorista se actualiza al vislumbrarlo como el hombre común que mediante vestimentas icónicas que cubran su identidad sólo buscan el interés propio, no importando el mal que puedan generar en la sociedad, y como tal, aquellos que representan la figura del mal, la corrupción y la delincuencia ante los héroes del relato.

4.2 SISTEMA DE CONNOTACIÓN GLOBAL Y FORMACIONES IMAGINARIAS EN LOS *COMICS* DE *X-MEN*

Según el estudio de contenidos correspondiente a la estructura narrativa del discurso, se identificaron los tópicos en cada una de las historias; siendo los que a continuación se citan, aquéllos que se concretarán como punto de referencia para la interpretación de resultados originados a partir del sistema de connotación global y las formaciones imaginarias:

- Racismo.
- Adolescencia.
- Subcultura y contracultura.
- Terrorismo y nacionalismo.
- Antisemitismo.
- Diversidad.
- Discapacidad.
- Política.
- Sensacionalismo.

De acuerdo con este listado, se procederá a identificar la ideología en cada historia, basándonos en los análisis de los personajes, diálogos y ambientación trabajados en los cuadros correspondientes a la categoría de ideología (*Vid* Capítulo 3 y Anexos). Para ello se debe hacer énfasis en la importancia que tiene el contexto socio-histórico de cada caso, pues como se explicó en el Capítulo 1, el *comic* es una forma simbólica que como tal, tendrá insertos rasgos sociales y procesos históricos específicos y de los cuales, los principios de la semiología también nos obligan a realizar un estudio profundo de los signos (visuales o discursivos) en su sentido social.

Cabe mencionar que algunos de los tópicos se repetirán de una historia a otras, por lo que se aprovechará para marcar sus diferencias en caso de reincidir en el trato temático dado a cada una de las etapas estudiadas, justificando a su vez nuestro estudio diacrónico.

4.2.1 CASO 1: EL ORIGEN DE LOS *X-MEN*

A partir de los connotadores y huellas discursivas encontrados en nuestro objeto de estudio, pueden destacarse los siguientes puntos al respecto, reflejo de los aspectos ideológicos encontrados en el análisis del cuadro ideología. Se analizará lo que piensa el lugar de *A* en relación con *R* y los códigos envueltos en el *comic* que sirven como connotadores de un mensaje, así como el aspecto contextual, propio de las formas simbólicas, enmarcado al momento de publicarse el ejemplar.

Contexto mundial en el que John F. Kennedy se proclama el presidente más joven de la historia de las elecciones estadounidenses; como trasfondo la Guerra Fría se encontraba muy presente debido a la tensión entre Estados Unidos y la URSS, quien con el reciente asenso de Fidel Castro (líder que guiaría el primer gobierno comunista en occidente), instalaría bases de lanzamiento de misiles balísticos en Cuba, teniendo ciudades importantes de Estados Unidos como blanco e iniciando con ello la denominada crisis de los misiles cubanos.

Social y culturalmente aparecen los primeros *hippies* en protesta a la Guerra de Vietnam, tiempo después moriría Marilyn Monroe, y la “Invasión Británica” comenzaría a gestarse con grupos musicales como los *Beatles* y los *Rolling Stones*. Andy Warhol pintaría cuadros de productos estadounidenses como sus célebres latas de sopa *Campbell* y *Coca-Cola*.

Punto aparte es el tema del racismo, orquestado en la época por agresiones a defensores de los derechos civiles por parte de estadounidenses racistas, acrecentando una segregación racial ‘legal’ donde la educación y la salud, entre otros derechos, eran negadas a los afroamericanos. Ante esta situación fueron reconocidos activistas como Martin Luther King y Malcolm X, guías de multitudes en pro de los derechos de los negros, generándose el furor del *Power Black*.

Rodeado de este contexto surge el *comic* de los *X-Men*, abordado en este apartado desde el enfoque ideológico del cual se desprenden múltiples tópicos como el racismo, la adolescencia, las subculturas y contraculturas, la diversidad,

el terrorismo y el nacionalismo, mismos que se desarrollarán puntualmente a continuación, enfatizando el mensaje ideológico hallado tanto en su nivel visual como discursivo:

- **Racismo:**²⁶⁴ En primer lugar debemos destacar que hay una innegable alegoría de los combatientes históricos del racismo con los personajes de Charles Xavier y *Magneto*. Por un lado se nos muestra a un *Profesor X*, quien funge el papel de mentor y estandarte de una causa: alcanzar la coexistencia pacífica entre humanos y mutantes; muy similar a la enunciada por Martin Luther King al frente del movimiento por los derechos civiles para los afroamericanos, sin embargo, es necesario contestar: ¿cuáles son los principales puntos en los que convergen ambos hombres en este relato?

Como primer punto encontramos su discurso pacifista (aunque al ser superhéroes, el carácter bélico de los *X-Men* es innato) para luchar por su derecho, entre otros, a la no discriminación con la que se muestran ambas posturas. Dentro de las huellas discursivas encontradas en el *comic El Origen de los X-Men*, Xavier dice: “*para ayudar a aquéllos que desconfiarían de nosotros si supieran de nuestra existencia, [...] no todos [los mutantes malvados] quieren ayudar a la humanidad, algunos odian a la raza humana y quieren destruirla*” admitiendo a los que no están “listos para aceptarlos”, y más aún, buscando beneficiar a la sociedad que los rechaza de aquellos mutantes que persiguen el dominio con base en la violencia.

Martin Luther King, con una postura similar, hace una declaración de prensa tras ser apuñalado el 20 de septiembre de 1963 por una mujer negra que lo acusó de ser un líder comunista, donde manifiesta:

El aspecto patético de esta experiencia no es la herida de un individuo. Demuestra el clima de odio y amargura que impregna de tal manera nuestra nación, que estos accesos de extrema violencia deben surgir inevitablemente. [...]

²⁶⁴ El racismo se concibe como la exacerbación o defensa del sentido racial de un grupo étnico, especialmente cuando convive con uno u otros, y a su vez designa la doctrina antropológica o ideología política basada en este sentimiento. El racismo es una ideología basada en la superioridad de una raza o etnia sobre la otra, acrecentando con ello la discriminación racial como un acto que, puede estar fundado o no en una ideología racista.

Espero que esta experiencia termine por ser socialmente constructiva demostrando la necesidad urgente de la no violencia para gobernar los asuntos de los hombres.²⁶⁵

Otra de las similitudes entre ambos personajes es la campaña que emprendieron al reclutar estudiantes (en su mayoría niños y adolescentes) para impulsar sus objetivos; en el caso de las viñetas y según los connotadores gráficos, los *X-Men* presentados en este relato son adolescentes, los cuales reciben entrenamiento por parte del *Profesor X* con el fin de tener las armas suficientes para encarar su sueño. En el caso de M. Luther King, fue el 2 de mayo de ese mismo año, que entrenó y preparó a un grupo de niños para manifestarse pacíficamente en la denominada por los medios: “la cruzada de los niños”. Ambas iniciativas fueron originadas bajo la cosmovisión de que los más jóvenes serían quienes tuvieran en sus manos el futuro, y ambas fueron violentadas al final por sus detractores, la



Fig. 241. Al final de la histórica manifestación del 28 de agosto de 1963 en favor del Trabajo y la Libertad de los negros en EE. UU., Martin Luther King pronunció su célebre discurso “*I have a dream*” que tuvo lugar delante del monumento a Abraham Lincoln ante más de 250,000 personas.

policía estadounidense en la vida real y *Magneto* en las páginas del *comic*.

Sin embargo, la alusión ideológica más próxima entre ambos hombres se da entre el denominado “Sueño de Xavier” con el “*I have a dream*” (“Yo tengo un sueño”) de M. Luther King, considerado como uno de los mejores discursos de la historia estadounidense en donde se expuso la voluntad y esperanza por una América fraternal. En ambos casos se comparte el deseo

por crear un mundo en el que predomine la paz, se fomente la ética de la reciprocidad y prevalezca la coexistencia pacífica entre los seres humanos, sean éstos blancos, negros, humanos, mutantes o de cualquier clase.

²⁶⁵ Cfr. Martin Luther King, “*MLK: A close call in Harlem*” en *The Smoking Gun*, [en línea], Estados Unidos, 1 de septiembre de 2002, Dirección URL: <http://www.thesmokinggun.com/documents/crime/mlk-close-call-harlem>, [consulta: 17 de agosto de 2011].

A continuación se presenta un fragmento de dicha oratoria histórica, expresada en 1963, mismo año en el que surge el primer *comic* de los *X-Men*, con el cual se encuentra vinculado ideológicamente:

Yo tengo un sueño que un día incluso el estado de Mississippi, un estado desierto, sofocado por el calor de la injusticia y la opresión, será transformado en un oasis de libertad y justicia.

Yo tengo un sueño que mis cuatro hijos pequeños vivirán un día en una nación donde no serán juzgados por el color de su piel sino por el contenido de su carácter. - ¡Yo tengo un sueño hoy!²⁶⁶

Como en el caso de los mutantes, las oportunidades educativas, de salud, empleo, vivienda y económicas en los Estados Unidos de esa época eran desiguales; escuelas públicas para blancos recibían más dinero, mientras las de afroamericanos recibían el mínimo. La postura plasmada en el *comic* frente a este problema se escuda en

el Instituto Xavier para Jóvenes Dotados, lugar que funge como connotador al presentar al lector un refugio en donde los alumnos inscritos reciben educación “especial” a favor del mejor control de sus poderes, una escuela para dotados (¿gente de color?) donde serán tratados con igualdad.

Por otro lado nos encontramos con *Magneto*, encarnación en las viñetas de la postura que Malcolm X consideraba la mejor vía, quien como defensor de los derechos de los negros condenaba a los estadounidenses blancos por crímenes en contra de sus compatriotas de color (tal como Eric Lensherr condena la inferioridad del *Homo Sapiens*). Acusado por sus detractores (al igual que se acusa a Eric de agresor) por predicar el racismo y la violencia; la similitud más

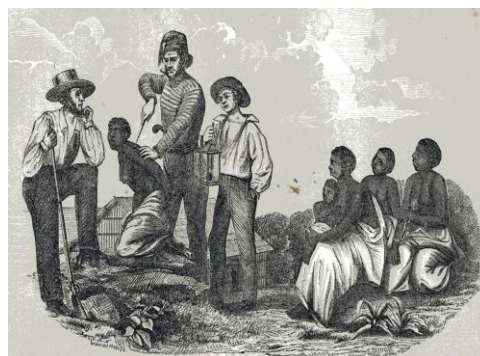


Fig. 242. El racismo históricamente ha sido utilizado para justificar crímenes contra la humanidad como el genocidio y formas de dominación como la esclavitud, la servidumbre, el colonialismo, el neocolonialismo y el imperialismo.

²⁶⁶ Brindado el 28 de agosto de 1963 ante 250, 000 personas de todas las etnias, durante la “Marcha sobre Washington por el trabajo y la libertad” llevada a cabo frente al Capitolio de los Estados Unidos junto al monumento Lincoln. Para consultar su discurso completo *Vid* Martin Luther King, “Yo tengo un sueño”, [en línea], en *BBC mundo.com*, Estados Unidos, 28 de agosto de 2003, Dirección URL: http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/international/newsid_3188000/3188123.stm, [consulta: 17 de agosto de 2011].

cercana hallada entre la realidad y la ficción retratada por estos hombres se encuentra en el método utilizado para encarar sus batallas y consolidar sus objetivos.

Parte del pasado de Malcolm X se resume en que, antes de ser uno de los activistas más reconocidos e influyentes en la historia de Estados Unidos, se encontró en prisión por algunos años en la estatal de Massachuset a causa de verse involucrado en problemas de narcotráfico, juego ilegal, robo a blancos ricos, posesión de armas de fuego, allanamiento de morada y acusaciones de proxenetismo. Con dicho historial es que podría comparársele con *Magneto*, del cual no se conoce su pasado, pero que ficha bien como un criminal clásico de historieta en medida de sus acciones radicales, pues atacar un campo de pruebas nucleares lo coloca como un terrorista que no teme enfrentarse al ejército con tal de demostrar superioridad ante los estadounidenses.

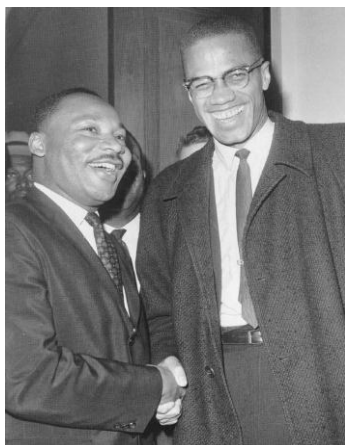


Fig. 243. Fotografía de Martin Luther King y Malcom X. Dos de los hombres más importantes dentro de la cultura estadounidenses, que si bien mostraban métodos distintos, ambos lucharon en favor de los derechos civiles de los negros.

“La raza humana ya no merece el dominio del planeta Tierra, ha llegado el día de los mutantes” dice *Magneto* en su primera aparición; esta huella discursiva arroja una ideología discriminatoria y violenta contra aquéllos que considera inferiores, el ser humano no merece, según él, tener el control del mundo. Por su parte, el discurso del afroamericano con respecto a su proceder en búsqueda de la equidad racial no resulta menos radical, acrecentando una formación imaginaria no muy distante a la que busca el “amo del magnetismo”, pues Malcolm X llegó a manifestarse en rechazo de la no violencia, justificándola como el único medio posible para garantizar el respeto, convencido que él y los suyos ganarían la libertad, justicia e igualdad “por cualquier medio necesario”.²⁶⁷

²⁶⁷ Walter Dean Myer, *Malcolm X: By Any Means Necessary*, New York, Ed. Scholastic, 1994, Pág. 37.

Tanto *Magneto* como Malcolm X condenan el uso de niños y adolescentes en una cruzada aparentemente pacífica, declarando respectivamente: “*ahora veo a mis antagonistas, cinco jóvenes disfrazados, de seguro ni con todos sus poderes juntos pueden igualar el mío*”; y “los verdaderos hombres no ponen a sus niños en el punto de mira”.²⁶⁸

Según nuestro análisis connotativo, el “amo del magnetismo”, finalmente, mantiene otra similitud importante con Malcolm X, en tanto es reforzada la concepción ideológica del personaje, pues según los connotadores encontrados, representa el comunismo,²⁶⁹ portando los colores de tal doctrina como estandarte, y llevando implícita la ideología de la teoría marxista, considerándose un revolucionario que llevará a la especie *Homo Superior* por sobre la *Homo Sapiens* a través de la cohesión y la disciplina, opuesta a todo tipo de religión, considerando que la supervivencia del más apto se da a través de la lucha de clases.

Desde un análisis general, la formación imaginaria transmitida es contundente debido a su paralelismo contextual, las personas característicamente diferentes, según el relato, no serán bien vistas por la sociedad pues al ser distintos del resto quedan expuestos a la discriminación y el odio. Los *X-Men* al desempeñar el papel de seguidores adoptan la ideología inculcada por su mentor. La contraparte representada por *Magneto* es exaltada en menor medida, y por ser el villano, se le adjudican juicios de valor (agresor, enemigo, peligroso) que descalifican su postura. Entonces, de acuerdo con lo observado, podemos indicar que la materialización del racismo como problemática social se aborda análogamente entre el mundo real y las viñetas, marcándose fundamentalmente a través de dos concepciones ideológicas, la pacífica y la radical.

²⁶⁸ Cfr. Andrew Manis, *Afire you can't put out: the civil rights life of Birmingham's Reverend Fred Shuttlesworth*, E.U.A., University OF Alabama Press, 1999, pág. 370.

²⁶⁹ Malcolm X también se proclamó seguidor de esta doctrina uniéndose a las filas del Partido Comunista en mayo de 1953. En tanto movimiento liberal, solidario y materialista, que niega la existencia de Dios.

• **Adolescencia:**²⁷⁰ Se plasma la situación del “adolescente incomprendido” (considerando que en esta etapa se desarrolla el gen-x mutante), proyectando con ello la condición de mutación que a menudo se mantiene en secreto al mundo, siendo análogo a los cambios dados durante la pubertad, el sentimiento de diferencia o temor ante este proceso. Con respecto a ello, el guionista Chris Claremont, declara al diario *El País* en el artículo ‘Los superhéroes quizá son la mitología de EE. UU.’: “Los *X-Men* defienden a esa misma comunidad que los margina y persigue como monstruos, eso atrae a los *teenagers* que nos leen, porque el joven siente a menudo que el mundo de afuera está ahí para destruirle, y se identifica con los mutantes”.²⁷¹

Según nuestro análisis connotativo y discursivo todos los personajes al mando del *Profesor X* son adolescentes, quienes además de lidiar con la pubertad, deben afrontar el hecho de contar con poderes sobrenaturales que ni ellos mismos comprenden y que deben aprender a controlar (así como la ira, la irritabilidad, la desorientación, rebeldía y los cambios bruscos de ánimo se presentan como características en los adolescentes).



Fig. 244. La Organización Mundial de la Salud (OMS) estima que una de cada cinco personas en el mundo es adolescente, concebida a partir de la pubertad entre los 10 y 19 años, etapa que coincide con la edad de los *X-Men* en 1963 y misma en la que un adolescente puede manifestar sus habilidades mutantes.

Un ejemplo de ello es el representado por Jean Grey, quien manifiesta: “*toda la vida he tenido que esconder mi poder y ahora tengo que aceptar que es un placer practicar la telequinesia abiertamente*”, huella discursiva que enfatiza el hecho de esconder un cambio, y que dentro del contexto de los mutantes parece ser un proceso muy natural, connotando con ello cierta madurez adquirida por las mujeres antes que en los hombres durante este desarrollo fisiológico. Sin

²⁷⁰ Periodo en el desarrollo biológico, psicológico, sexual y social inmediatamente después de la niñez y que comienza con la pubertad. Su rango de edad varía dependiendo las fuentes de consulta médica, científica y psicológica, enmarcándose entre los 10 a 12 años y finalizando entre los 19 y 20 años, por lo que según la Organización Mundial de la Salud se encuentra dentro del periodo de la juventud. La adolescencia es esencialmente una época de cambios, misma en el que se da la transición de niño a adulto.

²⁷¹ Jacinto Antón, *op. cit.*, [en línea].

embargo, aspectos más notorios son los expuestos con las personalidades de los varones, quienes durante su sesión de entrenamiento dejan entrever con sus acciones que *Cyclops* es el joven retraído, *Angel* el chico rebelde, *Beast* el impulsivo, e *Iceman*, el muchacho inmaduro que juega y hace bromas todo el tiempo.

Uno de los mensajes ideológicos plasmados en este tópico es el de la responsabilidad que representa contar con un poder, pues para el adolescente (como un aspecto convencional de las formas simbólicas), adquirir un compromiso sugiere una imposición que muchas veces es rechazada, sin embargo, en esta historia la creencia de asumir responsabilidades y control de un “poder” en beneficio de la humanidad adquiere un carácter positivo. El valor moral infundado es favorable, transmitiendo a los lectores la idea de asumir compromisos, siendo servidores para el bien común de la sociedad gracias a sus habilidades y buenas acciones.

• **Subcultura²⁷² y contracultura:**²⁷³ “Dado que la cultura es parte de la formación ideológica, la única manera de liberarse y de liberar a los demás es resistirse a la cultura en su totalidad. De ahí nace la idea de la contracultura”²⁷⁴; y considerando el hecho de que se trata de un grupo de mutantes, quienes deben aislarse del resto de la sociedad (para evitar ser rechazados y donde el Instituto Xavier representa ser un refugio); el caso de cinco jóvenes adolescentes con poderes en

²⁷² La subcultura es un concepto utilizado según la sociología antropología y semiótica social, empleado para definir a un grupo de personas con un conjunto de características distintivas en comportamientos o creencias a las de la cultura dominante de la que forman parte. Según el historiador norteamericano Theodore Rozak, aquellos individuos pertenecientes a las subculturas componen movimientos organizados y visibles cuyas acciones influyen en la sociedad, de ésta emergen diversas tribus urbanas como los *hipster*, los *surfers*, los *hippies*, los *psicodélicos*, los *rockers*, los *punks*, los *darks*, los *emos*, etcétera. Vid Theodore Rozak, *El nacimiento de una contracultura*, Barcelona, Ed. Kairós, 2005.

²⁷³ La contracultura es un término que ayuda a entender la desilusión de los jóvenes acerca del control de la cultura parental, tanto ideológica y culturalmente, pero también como una manera suave de atacar a las instituciones que representan el sistema dominante y reproductor como son la familia, la escuela, los medios y el matrimonio. En la actualidad la contracultura es utilizada para hacer referencia a aquellas acciones o actividades que tratan de salir de los estándares. Bajo esta lógica, diferentes grupos de jóvenes lo utilizan para hacer hincapié en la diferencia y en la propuesta de nuevas visiones y perspectivas. Vid Tania Arce Cortés, *Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?*, Revista Argentina de Sociología, Vol. 6, Núm. 11, noviembre-diciembre, 2008, págs. 257-271.

²⁷⁴ Joseph Heath y Andrew Potter, *Rebelarse vende, el negocio de la contracultura*, Colombia, Taurus, 2005, Pág. 18.

interinato (ilustrándose con la llegada de Jean Grey como la circunstancia del abandono familiar), los excluye del resto de la sociedad y por tanto, de dicha ideología.

Primeramente es conveniente señalar la diferencia entre subcultura y contracultura. Tania Cortés señala en su artículo *Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?*, que “la corriente de los estudios culturales propone ver los grupos como una subcultura que tiene por objetivo ser una resistencia de la cultura dominante. Por su lado, los estudios postculturales ven a esta subcultura como un grupo con expresiones efímeras y estables”,²⁷⁵ los cuales se apropian y convierten determinados objetos en signos de identidad particulares del grupo, que posteriormente son aprovechados por el mercado.

Por su parte las contraculturas se caracterizan por ser “una serie de movimientos y expresiones culturales, usualmente juveniles, colectivos, que rebasan, rechazan, se marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional”,²⁷⁶ cuestionando todos los métodos rígidos, autoritarios y conservadores.

Por lo tanto, la diferencia se halla en que la subcultura es una forma de rechazo a la dominación y por ende al mercado, dotando a sus integrantes de un sentido de individualidad e identificación, al oponerse a la cultura dominante en un proceso simbiótico que con el tiempo se vuelve efímero, mientras las contraculturas conllevan una ideología más profunda en tanto enfrentan a las estructuras y convenciones socialmente establecidas, aportando nuevos enfoques dotados de mayor libertad.

Los mutantes son análogos a la subcultura y a muchas contraculturas o tribus urbanas que se consideran a sí mismas apartadas de la sociedad. Visualmente el hecho de que todos estén uniformados con los mismos colores connota una causa ideológica, homogénea, que pese a contar con diferentes mutaciones, son iguales

²⁷⁵ Tania Arce Cortés, *Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?*, Revista Argentina de Sociología, Vol. 6, Núm. 11, noviembre-diciembre, 2008, pág. 263.

²⁷⁶ *Ídem.*

bajo el cobijo de pertenencia de ese grupo, paralelo al cliché de las tribus urbanas en nuestra realidad, tal y como lo manifiestan las subculturas.

No obstante, por el trasfondo vivido en la época, es difícil no relacionarlo con uno de los movimientos contraculturales más presentes durante la misma, y que de alguna forma pudo influir en el concepto pacifista con el que nacieron los *X-Men*, me refiero a los *hippies*,²⁷⁷ movimiento con el que tuvieron diversas similitudes. Como lo apuntan Joseph Heath y Andrew Potter en su libro *Rebelarse vende*, “en la década de 1960, los *hippies* [como contracultura], declararon su implacable oposición al ‘sistema’. Renunciaron al materialismo y la avaricia, rechazaron la censura y estandarizaron el macartismo y se propusieron crear un nuevo mundo basado en la libertad individual.”²⁷⁸

Así como nuestro equipo de superhéroes, el movimiento *hippie* no fue bien visto ni por los sectores conservadores ni por la autoridad, quienes tendían a condenar



Fig. 245. Aunque fue de origen estadounidense, el movimiento *hippie* se expandió dentro de la globalización juvenil, como subcultura y contracultura de la revolución juvenil de los años 60 la cual fue expandiéndose a Europa, América Latina y Oceanía. En este contexto el *comic X-Men* sale al mercado bajo el eslogan “Los héroes más extraños de todos”.

ideas tan “liberales” como la celebración de la diversidad, no agresividad o tendencia recreativa, espiritual o medicinal del consumo de drogas como la marihuana; aspectos que desataban el acoso e incluso la violencia de la policía hacia ellos.

En la historia analizada se explota a través de huellas discursivas la idea de encausarse hacia un objetivo pacífico, la idiosincrasia de los *X-Men* en este sentido

²⁷⁷ Movimiento contracultural, libertario y pacifista nacido en los años de 1960 en Estados Unidos. La palabra *hippie* se surge de la palabra *hip*, que quiere decir “popular” o “de moda”, de la cual se deriva la palabra inglesa *hipster* que solía usarse para describir a la subcultura previa de los *beatniks* y que tuvo a la ciudad de San Francisco como base principal, (el que lleva los pantalones a la cadera). Los *hippies* escuchaban rock psicodélico, *groove* y *folk* contestatario, defendían la revolución sexual y abogaban por el amor libre; algunos participaban con un activismo radical y en el uso de marihuana y estupefacientes como el LSD y otros alucinógenos con la intención de alcanzar estados de conciencia como forma de rebelarse por la homogeneidad de conceptos que ofrece el Sistema. Buscaron formas poco usuales como la meditación y debido a su rechazo al consumismo solían optar por la simplicidad voluntaria, ya sea por motivaciones espirituales, religiosas, artísticas, políticas o ecológicas.

²⁷⁸ Joseph Heath y Andrew Potter, *op. cit.*, pág. 18.

comulga con la planteada por los *hippies* en tanto anhelo de libertad; mientras los mutantes de Xavier se dan a conocer buscando ser libremente aceptados pese a su condición mutante, los *hippies* exploran otros valores como el amor libre, en donde no exista prejuicio pese a sus preferencias sexuales o interraciales, por ejemplo.

La Guerra de Vietnam fue una de las causas que llevó a muchas personas a entrar en la protesta social, principalmente porque se encontraban en desacuerdo con la violencia y las razones políticas con las que se ejecutaba, muy similar a la posición que Xavier plantea a sus pupilos, en donde deben enfrentar amenazas malvadas que busquen dañar a la humanidad y a otros mutantes.

Ropas de colores brillantes y psicodélicas, desteñidas, camisas floreadas y faldas largas, pantalones acampanados (bocamanga ancha) a la cadera, barba notablemente más larga, pelo largo tanto en hombres como en mujeres o no llevar sujetadores ni afeitarse piernas y axilas en mujeres, fueron sólo algunas señales de pertenencia hacia esta contracultura y una muestra de la actitud iconoclasta de los *hippies* de la época, los cuales fueron transformados en los *comics* para dar paso a un modelo más positivo, superheroico y atractivo, con trajes coloridos de cuerpo completo (fabricados a base de mallas y *spandex*), guantes y máscaras.

Al igual que en algunas subculturas y tribus urbanas, la simbología de la "X" en los trajes de los *X-Men* funcionan como un connotador que identifica a cada uno de los integrantes como pertenecientes a ese grupo. Por su parte, los *hippies* adoptaron símbolos como la flor, accesorios de los indios americanos e incluso, un emblema representativo de la paz (hoy en día vigente) que integra un círculo con cuatro líneas en su interior, una en la parte superior y tres en la inferior en forma de huella de ave. Otro elemento simbólico que refuerza lo anterior es el uso de nombres códigos como una forma primaria de identidad en lugar de su nombre propio, así, Charles Xavier es el *Profesor X*, Scott Summers es *Cyclops*, Jean Grey es *Marvel Girl*, etcétera.

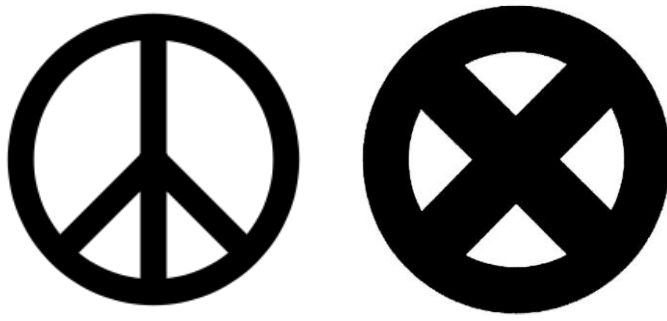


Fig. 246. El símbolo de paz tiene por origen un fundamento "pro-desarme nuclear" y es asociado usualmente al movimiento *hippie*, tal y como el emblema "X" es un referente para los mutantes y sus habilidades "eXtras". Los ideales con tintes pacíficos de los *X-Men* coinciden con los *hippies* incluso en sus códigos de identificación.

• **Diversidad:**²⁷⁹ Este tópico se refiere a la diversidad nacionalista y de aquellas minorías cuya condición religiosa, étnica y de preferencia sexual es diferente. En este sentido hay cierta alegoría con los temas del movimiento LGBTTI.²⁸⁰ Aun cuando la comparación con respecto a este tópico no es explícita, la aplicación metafórica dentro del *comic* se da a través de la relación que ocupa la cruzada de los *X-Men*, manifestada en este caso por el *Profesor X*, con respecto a los movimientos sociales protagonizados por la comunidad LGBTTI. El paralelismo puede interpretarse a partir de que los poderes mutantes se manifiestan, como se mencionó líneas arriba, en la adolescencia, tal y como sucede con la formación de la identidad, y en donde comienzan a definirse las preferencias sexuales, y con ello, el posible conflicto de discriminación al que se enfrentan ambos grupos, siendo el temor al rechazo el caso más simple por el cual se evita contar dicho secreto.



Fig. 247. El movimiento de liberación LGBTTI tiene objetivos como el matrimonio *gay*, la adopción y la despenalización de la homosexualidad en los lugares del mundo donde aún lo es, caso de varios países de Medio Oriente y África en donde el movimiento es prácticamente inexistente y se pena, incluso, con la muerte.

²⁷⁹ La diversidad puede entenderse como una noción que hace referencia a la diferencia, la variedad, la abundancia de cosas distintas o la desemejanza. Existen muchos términos a los que puede referirse el término, concretándose en las diferencias humanas que hacen de una cultura más variable entre sí; de este modo se ubica la diversidad cultural, sexual, biológica, étnica, lingüística o funcional.

²⁸⁰ Siglas que designan al movimiento Lésbico, *Gay*, Bisexual, Transexual, Transgénero e Intersexual. Su uso moderno enfatiza la diversidad de las culturas basadas en la sexualidad y la identidad de género, estableciéndose como una identificación no sólo en una región sino a nivel universal. La razón de emplear estas siglas surgió a partir de que no había forma no despectiva de nombrar a los homosexuales antes de la revolución sexual de los años 60, por lo que con el tiempo fue modificándose hasta los años 90, en donde se ejerció una mayor lucha a favor de los derechos de igualdad y respeto a favor de estos grupos.

Según el discurso de los *X-Men*, sus objetivos son análogos a este movimiento social, pues buscan la aceptación y el ser bien recibidos por la sociedad (a quien buscan ganarse con sus heroicas acciones). Sin embargo, este tópico puede observarse desde la posición de los jóvenes *X-Men*; ejemplo de ello es el diálogo ya analizado (tópico de adolescencia), en el que la joven Jean Grey muestra sus habilidades al resto de sus compañeros, “*toda la vida he tenido que esconder mi poder*”, en este caso, hasta su adolescencia (etapa en la que comienzan a despertarse las preferencias sexuales), connotando con ello el temor que antes le había producido revelar su “secreto” (la manifestación de sus poderes telequinéticos, analogía en relación con la búsqueda de aceptación, aun cuando se tenga una preferencia sexual distinta).

Otro ejemplo de dicho planteamiento se muestra con el personaje de *Angel*. Como elemento connotador, en una viñeta se puede apreciar que esconde sus alas,



Fig. 248. Viñetas en las que se muestra a *Angel* quitarse el arnés, revelando las alas que oculta con él. El sentido de lo “oculto” y de “lo que no se ve” a primera vista es un elemento que funge como identificador para grupos como el colectivo *gay*.

mismas que sujeta con un arnés que, en condiciones normales (vestido como cualquier chico de su edad), oculta para revelar su condición mutante, similar a la conducta que adquiere un joven con preferencias homosexuales cuando esconde esta “diferencia” al resto de sus amigos, sea por algún complejo o temor a ser discriminado.

Se debe destacar que el *comic* en turno se publicó en 1963, etapa donde la apertura a la diversidad sexual no era muy bien vista por los grupos conservadores y comenzaban a manifestarse los movimientos a favor de los derechos civiles para homosexuales. En este sentido, al igual que los mutantes temen ser discriminados y rechazados por su condición congénita, las minorías pertenecientes al colectivo *gay*, enfrentaban el problema social de la homofobia.²⁸¹

²⁸¹ El término homofobia hace referencia al rechazo o de forma más amplia a la aversión, odio, prejuicio o discriminación contra hombres y mujeres homosexuales, así como de otros grupos pertenecientes a la diversidad sexual. La homofobia ha existido desde la Edad Media bajo el nombre de sodomía, sin embargo, a lo largo de la historia se ha visto presente, siendo el periodo

Con la orden ejecutiva establecida por el presidente Dwight D. Eisenhower en 1953, los integrantes de la diversidad sexual sufrían de acciones discriminatorias principalmente en el área laboral.²⁸² A inicios de los años 60, al igual que judíos y afroamericanos, los homosexuales eran una de las minorías con más problemas, siendo ésta la más envuelta en tabúes; ante esto, eran escasos los *gays* que admitían su condición, sin embargo, organizaciones como la *ONE Institute*, la *DOB (Daughters of Bilitis)* y la *ECHO (East Coast Homophile Organizations)* comenzaban a abogar por los derechos del colectivo LGBTTI.

El Instituto Xavier para Jóvenes Dotados podría catalogarse como una ONG en la vida real, un lugar que buscará cobijar a los mutantes del rechazo, como si se tratara de cualquier organización social, velando por los derechos civiles de los mutantes. En este tenor, la analogía con respecto al movimiento *gay* también se cumple.

Además, a partir del hecho de que los *X-Men* acudirían a su primera misión, expresada por el *Profesor X* como su “bautizo de fuego”, puede hallarse una comparación discursiva con la frase coloquialmente dicha como “salir del closet”, refiriendo al proceso de aceptación y declaración abierta que se tiene para asumir una preferencia sexual distinta a la heterosexual. Al igual que los *X-Men*, la comunidad *gay* de esa época inició una revolución sexual que comenzó a darse a conocer ante la sociedad, dejándoles a esta última la oportunidad y decisión de aceptarlos o rechazarlos, tal y como ocurre en nuestro caso, donde los protagonistas son dados a conocer públicamente como un equipo de superhéroes.

La vestimenta y los emblemas utilizados por el equipo de superhéroes y que sirven como connotadores de otros elementos convergentes, pues como ellos, el colectivo LGBTTI tiene sus propios referentes o símbolos. La bandera del orgullo gay es un diseño creado por Gilbert Baker en 1978 e inspirado en una bandera racial de cinco colores, en donde los seis colores del arcoíris representan la diversidad de la comunidad homosexual en el que cada uno adquiere un

de la Alemania Nazi uno de los ejemplos más notorios en donde se persiguió y asesino a miles de homosexuales.

²⁸² Charles Kaiser, *The gay metrópoli*, Estados Unidos, Grove/Atlantic, 1997, pág. 69-80.

significado propio: rojo (vida), anaranjado (salud), amarillo (el Sol), verde (naturaleza), azul (el arte) y el lila (el espíritu).

Otros referentes para la comunidad *gay* son los Aros de Libertad, constituidos por seis aros de aluminio diseñados por David Spada, los cuales simbolizan la independencia y tolerancia. Este elemento es quizá uno de los más representativos y análogos a la “X” encerrada en un círculo, por su significado connotativo, su alusión y las formas de usarse, sea en collares, brazaletes, hebillas, broches, etcétera.



Fig. 249. En el 2003, en el 25° aniversario de su creación, su creador, Gilbert Baker, intentó popularizar nuevamente la bandera de ocho franjas original sin mucho éxito, debido a que la mayor parte del colectivo *gay* se inclinó por la bandera más conocida, aquella de seis franjas. Otras banderas como las del orgullo bisexual y la comunidad internacional de “osos” se han popularizado con los años.

Podemos agregar que el tema homosexual (perteneciente al movimiento LGBTTI) nos es presentado a través de un solo mensaje predominante en el discurso y a través de las acciones del *Profesor X* y los *X-Men*, en donde se comparten similitudes con la situación social, bien vista o no, de aquellos años.

• **Terrorismo²⁸³ y nacionalismo.²⁸⁴** Postura radical que adopta el antagonista de la historia, al atacar la base militar Cabo Citadel con el fin de comprobar su superioridad ante el *Homo Sapiens*, a quien considera inferior. Lo anterior es una acción que funge como connotadora del terrorismo, ya que una de las manifestaciones más usuales de los actos terroristas se efectúa a través de la violencia y el fomento del terror en las personas.

²⁸³ Puede definírsele como el uso sistemático del terror, con el fin de coaccionar a sociedades y gobiernos a través de ciertas tácticas que enmarcan acciones extremistas que encabezan posturas de índole corporativo, religioso, racista, colonialista, independentista, revolucionario, conservador, ecologista y hambre de poder. De acuerdo a la *Real Academia de la Lengua Española*, el terrorismo se concreta en la “Sucesión de actos de violencia ejecutados para infundir terror [...] Actuación criminal de bandas organizadas que, reiteradamente y por lo común de modo indiscriminado, pretende crear alarma social con fines políticos.

²⁸⁴ El nacionalismo es una ideología y movimiento social y político en donde se pone a una determinada nación como único referente identitario, dentro de una comunidad política, y parte de principios básicos con respecto a la relación entre la nación y el Estado.

La violencia, en específico la originada por actos terroristas ha sido una constante estadounidense en sus historietas. En contexto con el número analizado, nos encontramos sobre un ambiente de hostilidad en donde grupos radicales de diferente índole recrean temor en la sociedad; como ejemplo, durante el 15 de septiembre, mismo año de la publicación, el Ku Klux Klan²⁸⁵ efectuó un atentado con bomba en contra de la iglesia baptista, provocando la muerte de cuatro mujeres de color e hiriendo a 22 niños; dicho ataque provocó la indignación nacional y reforzó el movimiento de los derechos humanos.



Fig. 250. La organización conocida como el Ku Klux Klan es sólo un ejemplo del terrorismo de extrema derecha que ha habido en los Estados Unidos. En la imagen se aprecia una comparación con *Magneto*, el antagonista de este caso, vistiendo en color rojo, cuya carga connotativa alude a la violencia y el comunismo. La ideología xenófoba y racista del clan KKK es similar al odio que el amo del magnetismo siente por los humanos.

El anterior es un ejemplo claro de fundamentalismo religioso, ejercicio de violencia orquestado con el fin de imponer alguna ideología, manifestada como la supremacía de una raza, aspecto que se refleja con la historia en turno, si bien las huellas discursivas justifican que las causales que impulsan al antagonista de la historia son de índole racial y no religioso, la manifestación de la violencia con el fin de causar pánico clasifica el acto dentro de este rubro y se expone a través de las huellas discursivas del villano. La escena del ultimátum escrito en el cielo con partículas de acero o los soldados disparando al terrorista mientras éste se adentra imparable a la base, son ejemplos gráficos enfatizados en los planos y ángulos de cómo el “amo del magnetismo” asusta a los militares estadounidenses.

²⁸⁵ El Ku Klux Klan es un nombre que han adoptado varias organizaciones de Estados Unidos en donde se predica la supremacía de la raza blanca, el antisemitismo, racismo, anticatolicismo, anticomunismo, homofobia, xenofobia, y etnocentrismo. Con frecuencia estas organizaciones han recurrido al terrorismo, la violencia y actos intimidatorios contra afroamericanos, hispanos y asiáticos. (“Grupos racistas globales”, en Llerena – Análisis internacional: Análisis de las noticias que cambian tu vida, México, jueves 22 de marzo de 2012, Dirección URL: <http://llerena-analisis.blogspot.mx/2012/03/grupos-racistas-globales.html>).

El tema del nacionalismo se presenta desde un aspecto convencional (propio de las formas simbólicas) a través de la beligerancia ²⁸⁶ del ejército, donde la poderosa defensa estadounidense tiene dicho derecho para contrarrestar un ataque que ponga en peligro la nación, connotando fuerza, valentía y poderío, cualidades que resultan ineficientes ante el poder del antagonista, realzando la grandeza de su poder. *Magneto*, ataviado con los colores representativos del comunismo, se mira como un elemento connotador que refuerza dicha ideología, por ende en contra del gobierno estadounidense y el nacionalismo que impera,

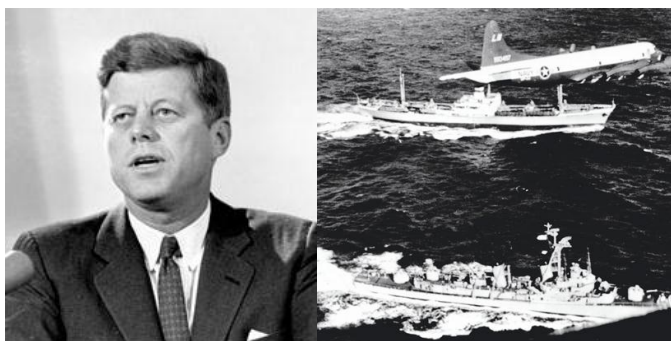


Fig. 251. Presionado por los militares, John F. Kennedy como presidente de los EE. UU., durante la crisis de los misiles cubanos, se encontró ante una encrucijada y amenaza nuclear que podría ocasionar una guerra contra la URSS o evidenciar una seguridad nacional débil ante el mundo.

situación alusiva al *macarthismo*,²⁸⁷ “cacería de brujas” anticomunista instigada por el senador republicano Joseph McCarthy quien investigaba a simpatizantes comunistas y soviéticos infiltrados en la administración pública durante los años 50.

Cabe mencionar que durante ese periodo se vivía un ambiente de hostilidad, no sólo ejercido por los actos terroristas por sí mismos, sino por la constante incertidumbre de una posible guerra nuclear que simbólicamente atentaba contra los valores nacionalistas. En el año de 1962, se descubrieron bases de misiles cubanos, los cuales apuntaban hacia Estados Unidos y podían ser activados en cualquier momento, creando una reacción de estupor en el gobierno de J. F.

²⁸⁶ La beligerancia es un concepto usado en el Derecho Internacional Público y que designa a la nación o sujeto que está en guerra o inmerso en un conflicto social como contendiente. Se trata del derecho de guerra para la realización de acciones bélicas contra un grupo enemigo, según Juan José Quintana “un tipo especial de sujeto de derecho internacional está constituido por los beligerantes, que pueden definirse como los miembros de un grupo armado que se ha sublevado contra el gobierno de un Estado y llega a controlar una parte del territorio de dicho Estado y establecer sobre él cierta organización”. (Juan José Quintana, *Derecho Internacional Público Contemporáneo*, 65, Ediciones Jurídicas Gustavo Ibáñez, Bogotá, 2001).

²⁸⁷ Término acuñado para definir la cruzada anticomunista orquestada por Joseph McCarthy, quien titulándose defensor de los auténticos valores estadounidenses, persiguió a los comunistas sospechosos de diferentes grados de lealtad al comunismo, convirtiéndolos en blancos de investigaciones gubernamentales. También llamado como la “caza de brujas” o la *Red Scare* (Susto Rojo), McCarthy acusó como sospechosos de espionaje soviético a gente de los medios de comunicación, del gobierno, militares y funcionarios.

Kennedy que, aunque logró la negociación y evitar un conflicto bélico, despertó cierto temor con respecto al tema militar.

El tema del nacionalismo, aunado a los problemas del terrorismo, es confrontado con el fin de acrecentar la tensión en la historia de este *comic*, pero creando la tesis que enaltece la no rendición de las fuerzas militares y por ende su valor patriótico, originando un conflicto que sólo podrá ser resuelto por los *X-Men*, figuras heroicas estadounidenses que deben combatir cualquier acto terrorista y defender los principios de la nación.

Esto se expone gráficamente cuando *Cyclops* le pide de manera respetuosa al Mayor que les permita interferir y ocuparse de *Magneto*, al tiempo que el diálogo se complementa con la respuesta del soldado una vez ya derrotado el villano: “*Les prometo que el nombre de X-Men será el más homenajeadó bajo mis órdenes*” a lo que replican que, si la seguridad de los Estados Unidos vuelve a ser amenazada, los *X-Men* estarán ahí. El equipo de mutantes plantea dentro de su ideología el nacionalismo y patriotismo en pro de ser aceptados por las instituciones gubernamentales, y que ensamblado al tema del terrorismo plantea una ideología nacionalista empeñada en enfrentar al terrorista.



Fig. 252. A través del personaje del *Profesor X*, mentor de los *X-Men*, se trata el tema de la discapacidad física con el fin de crear mayor apertura durante los años 60, década en la que incluso las personas zurdas eran vistas como personas con una anomalía, obligándoseles a escribir con la mano derecha e incluso siendo reprendidos por no hacerlo.

• **Discapacidad:**²⁸⁸ En este primer caso, el tema es confrontado a través de uno de los personajes principales, el *Profesor X*, quien visiblemente cuenta con una discapacidad, funciona como elemento connotador. Si bien no se profundiza discursivamente, no deja de ser notable dentro del relato por

²⁸⁸ Condición bajo la cual ciertas personas presentan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, pueden impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, y en igualdad de condición con las demás. (Vid “Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad”, Artículo 1, Propósito, 30 de marzo de 2007, pág. 4, [en línea], Dirección URL: <http://www.conadis.salud.gob.mx/descargas/pdf/Convencionsobrelasderechosdelaspersonascon discapacidad.pdf>. [consulta: 01 de abril de 2012].

su clara exposición gráfica. Otro ejemplo es el caso de *Cyclops*, a quien se le ve como una persona invidente, condición justificada en la historia debido a su poder mutante.

La discapacidad es una condición que ha sufrido de discriminación a lo largo de los años, muchas veces limitando a las personas con esta condición de vida a pocas oportunidades educativas, laborales y sociales en general. Durante los años 40 y 50 la Organización de las Naciones Unidas se vio preocupada por todas las personas afectadas, buscando crear bienestar y derechos a las mismas. Como resultado de estas iniciativas fue que en los años 60 se produjo una revalorización fundamental de la política en donde se pusieron cimientos para la plena participación de las personas con discapacidad en la sociedad.²⁸⁹

El hecho de que el mentor de los *X-Men* y *Cyclops* muestren una discapacidad, en este caso el ser una persona minusválida, la cual se encuentra en todo momento en una silla de ruedas y desde la cual dirige a sus alumnos, y el caso de no poder ver a menos de utilizar lentes o un visor en todo momento, acentúa un alto grado de connotación al demostrar que son personas cuya fortaleza va más allá de la condición física y por el contrario, Charles Xavier y Scott se resaltan como personajes tenaces e inteligentes, confiados del valor que tienen por sí mismos.

²⁸⁹ “Anexo II: La ONU y las personas con discapacidad”, en *Groupement Francais des Personess handicapées*, pág. 2, [en línea] Dirección URL: http://gfph.dpi-europe.org/droit%20homme/ConventionInfo/Manual_SP/All2SPA.pdf, [fecha de consulta: 01 de abril de 2012].

4.2.2 CASO 2: DÍAS DEL FUTURO PASADO



Fig. 253. Portadas originales de la historia *Días del futuro pasado*, argumento que muestra en sus páginas a la alineación conformada por los miembros correspondientes a la Segunda Génesis. La historia fue recientemente reimpressa en México por Editorial Televisa dentro del *ómnibus Marvel Sagas Vol. I*.

Fecha original de publicación: enero-febrero de 1981.

Guión: Chris Claremont. Dibujos: John Byrne. Etapa: La segunda génesis (1975-1990).

(*Vid Anexo 1*) Arco argumental a cargo de Chris Claremont, cuenta uno de los relatos más populares y estremecedores encontrados en los clásicos de *X-Men*. Nos es narrado un futuro apocalíptico en el que los robots caza-mutantes conocidos como *Sentinels* han dominado a los Estados Unidos, preparándose para la expansión global.

En este futuro la mayor parte de los héroes de la tierra están muertos, siendo un pequeño contingente de *X-Men* los que continúan con vida, entre ellos *Storm*, *Wolverine*, *Colossus*, *Shadowcat* (Kate Pryde). La única forma de remediar el caos es evitando que éste exista, por lo que ponen en acción un plan donde se traslada la mente de Kate Pryde al pasado.

La Kate Pryde del futuro en el cuerpo de la del presente descubre que el desencadenamiento del odio hacia los mutantes se dio a partir del asesinato del senador Robert Kelly en vísperas de las elecciones, a manos de un grupo de

mutantes malvados que se autodenominaron la *Brotherhood Evil of Mutants* (*Hermanidad de Mutantes Malignos*) y por los cuales se culpa a la comunidad mutante en general. Los *X-Men* del presente buscan impedir ese asesinato y con ello evitar el devastador futuro. A través de la historia se desarrolla la trama tanto en el plano futuro como en el presente.

Al tratarse de una de las historias más memorables de la segunda etapa de los *X-Men*, aquella denominada como Segunda Génesis, resulta interesante para este análisis abordarla, debido a que se nos muestra una gran parte de los personajes destacados de dicho periodo.

De acuerdo con los elementos que susciben alguna connotación y las huellas discursivas descubiertas en el segundo caso, podemos referir el siguiente análisis, basándonos en la formación imaginaria de *A/R*, es decir, la percepción que tienen los creadores del *comic X-Men* de esta etapa, de los tópicos abordados.

Contextualmente el inicio de la década de los 80 se encuentra identificado por el incremento de las tensiones de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética; a su vez, el terrorismo a nivel mundial se mira intensificado, creando conflictos entre estadounidenses y libaneses en represalia contra el gobierno de Muamar Gadafi, acusado de patrocinar atentados terroristas. En España fracasa el intento de un golpe de Estado. Por otra parte ocurren hechos trascendentales dentro de la política, cultura y el entretenimiento, donde se destaca el asesinato de John Lennon, el atentado en contra del Papa Juan Pablo II y la publicación de *El nombre de la rosa* de Umberto Eco. Asimismo, en el plano musical se da inicio a la transmisión del canal de televisión *MTV* y aparece un nuevo grupo de metal llamado *Iron Maiden*.

En el campo de la genética se tienen grandes avances gracias a la experimentación con ratones. Hecho importante de la política mundial es la toma de posesión en 1981 del republicano Ronald Reagan como presidente de Estados Unidos, quien presenta una serie de medidas económicas a favor del libre mercado, su campaña electoral es motivo de orgullo nacional y muy bien recibida

debido a su defensa de los valores tradicionales y el patriotismo, instaurando la promesa de llevar al país a posicionarse como una potencia mundial.

Fue después de la década de 1970 que los regímenes sudafricanos comenzaron a ser rechazados por la opinión pública mundial, siendo apoyados sólo por Estados Unidos, Israel y las dictaduras latinoamericanas, que con su caída a inicios de los 80, llevaron por completo al país sudafricano al aislamiento del panorama mundial.

Es en dicho contexto que surge la publicación de este segundo caso, abordando tópicos que reflejan de forma indirecta, en algunos casos, lo vivido durante la época en materia de política, terrorismo y nacionalismo, y otros tantos, recordaban parte de la historia mundial tal como lo fue el Holocausto. Racismo, antisemitismo, diversidad, terrorismo y nacionalismo, y adolescencia son los tópicos que a continuación retomaremos con el fin de ahondar en el mensaje ideológico de este caso, cabe mencionar que otros tópicos como discapacidad y subcultura y contracultura, se hacen presentes de igual forma, sin embargo, en un menor grado, de modo que por cuestión de espacio, daremos prioridad a aquéllos que predominan con más fuerza dentro del relato:

- **Racismo**: El tratamiento de este tópico puede verse durante todo el *comic*, pues el racismo desplaza su significado de forma análoga a la discriminación mutante. El discurso empleado en la narrativa a través de los personajes y sus acciones nos muestra ejemplos concretos de ello; como ya se especificó en la aplicación del análisis connotativo y discursivo, el relato se divide en dos periodos temporales distintos: el presente, tiempo en el que se desarrollan los personajes principales; y el futuro, como una visión apocalíptica de la problemática mutante.

En tiempo presente el racismo se encuentra ligado metafóricamente al ambiente de hostilidad e incertidumbre vivido con la situación mutante, reforzado no solamente por civiles, sino por las propias instituciones y autoridades políticas, judiciales y militares. Ejemplo de lo anterior se ilustra con el discurso del Senador Robert Kelly ante el Senado de los Estados Unidos: *“El mundo ha cambiado en los años recientes. Enfrentamos situaciones y amenazas que generaciones anteriores*

no hubiesen soñado. Una de ellas es la aparición del Homo Superior... ¡Los Mutantes!". A diferencia del caso anterior, para este periodo la situación mutante comenzó a ser más popular, ya en el fragmento anterior se muestra la postura adoptada ante el conflicto, siendo negativa para los mutantes, pero importante para este análisis por la representación del personaje opositor como político, cargo que debiera garantizar los derechos civiles sin importar cualquier condición humana.

Del mismo ejemplo se desprende otra huella discursiva. Al momento de estar expuesto ante *Destiny*, mutante que busca asesinarlo, el Senador Kelly manifiesta: "*Si pudiera ponerte las manos encima, te rompería el cuello, mutante.*" Pese a la extrema situación con la que lidia el personaje, revela un pensamiento de rechazo y odio frente a los mutantes, pensamiento interno que en un discurso político quizá no se atrevería a manifestar, y que los creadores de los *X-Men* exponen a través de la paranoia del personaje, misma que se ve reflejada en el Acta de Registro Mutante, una iniciativa similar al *macarthismo* de los años 50 en contra del comunismo, y que se retoma nuevamente en esta etapa bajo una analogía menos sutil.

Entonces, en el *comic*, Robert Kelly, como representante del Senado, manifiesta una postura opositora ante la situación mutante; relacionándolo con la vida real, encontramos en los 80 un personaje político cuya participación en asuntos de derechos civiles a favor de los negros coincida, si bien no con una postura similar, sí con una marcada indiferencia respecto al tema. El presidente Ronald Reagan (cuyo mandato se llevó de 1981-1989) no apoyó las iniciativas federales para otorgar a los negros los derechos civiles que necesitaban y se opuso a la *Civil Rights Act* de 1965 apoyada por Martin Luther King.²⁹⁰ Aun cuando Reagan no se consideraba racista, recibía constantes ataques que lo catalogaban como tal, debido a su nula opinión con respecto a la situación de los negros.

²⁹⁰ "Ronald Reagan on Civil Rights", en *OnTheIssues.org.*, [consulta: 08 de junio de 2012].



Fig. 254. El fallecido ex presidente de Estados Unidos, Ronald Reagan, también se caracterizó por ser homófobo, siendo su fracaso más grande el ofrecer un discurso formal sobre la epidemia del Sida hasta el año de 1987, después de que miles de personas hubieran muerto por la enfermedad. En el *comic* el senador Robert Kelly expone su rechazo total hacia los mutantes al tildarlos de amenazas genéticas.

La visión del hombre común, representada por el senador Robert Kelly, puede resumirse con la palabra intolerancia, que despierta connotaciones como incompreensión y discriminación. Dicha opinión se ve motivada por el temor a los superhumanos, generalizando al sector mutante como amenazas, incluso después de saberse salvado por los *X-Men*: *“Una vida inicialmente amenazada por la Brotherhood Evil of Mutants, señor presidente. De no haber mutantes mi vida nunca habría estado en peligro”*.

El relato de igual forma ilustra un sentimiento de odio por parte del ejército y el poder judicial. Un equipo especial de soldados apunta un cañón frente a los *X-Men* y la *Brotherhood Evil Mutants* mientras éstos se confrontan: *“¿Quiénes son los buenos y quiénes los malos? ¿A quiénes les disparamos, Mayor?”*... *“No importa sargento. ¡Dispárenles a todos! Más tarde nos ocuparemos de los detalles”*. Por su parte, un policía confronta a los mutantes terroristas: *“¡Ya basta, gordo! Tus amigos mutantes y tú han llegado demasiado lejos... ¡Y por eso van a pagar!”*. En ambas huellas discursivas las palabras utilizadas por las instituciones de seguridad adquieren connotaciones despectivas que generalizan a los mutantes, no importando si se está hablando de buenas o malas personas.

Debemos recordar que situaciones similares se vivieron en los 60, ante la segregación de los negros, la fuerza pública y el gobierno ejercían actos discriminatorios y muchas veces violentos contra comunidades de afroamericanos. Por lo que aun en el periodo de los 80, los creadores de este *comic* continuaban retomando problemáticas del pasado, que si bien no se habían resuelto del todo, no eran tan radicales, y sirvieron para crear una mayor tensión en el relato y exageraron la visión romanticista que envuelve a los *X-Men*.

Comentarios muy similares se encuentran en la visión futurista de esta historia, en este caso un grupo de hombres que la mutante Kate Pryde identifica como los “salvajes” buscan asesinarla: *“Odiamos a esos tiranos de hojalata, casi tanto como a los mutantes... Vas a morir muy lentamente mutante”*. Los signos de discriminación tanto en mutantes como en humanos, encontrados discursivamente están regidos por la agresión verbal; con diferencia de la situación ocurrida en el relato del presente, el grado de violencia se ve maximizado debido a la anarquía reinada en esa época.

Como paralelismo a principios de los 80, en Estados Unidos y Europa comenzó a manifestarse un fenómeno que enfatizaba la conducta neonazi como influencia racial que invitaba a jóvenes a adoptar conductas discriminatorias a través de la música, medio por el cual se podían inducir, como renovación de la propaganda nazi, ideologías raciales... “Desde la década de 1980, la música de odio ha sido un método clave de movimientos neonazis para reclutar, radicalizar y retener [...] A los jóvenes no les gustan los clanes, son demasiado jerárquicos y antiguos, en cambio el rock de odio lo encuentran en internet y en redes sociales”.²⁹¹



Fig. 255. Los “salvajes” del *comic* mantienen rasgos muy similares a los *skinhead* ingleses, mostrando su cara pintada y un corte de pelo distintivo. La subcultura neonazi de los *skinhead* se caracterizó por tener la cabeza totalmente rapada o corte de cabello pequeño tanto en hombres como en mujeres, con pantalones tipo ‘vaquero’, trajes satinados y botas.

Casi como una calca de la vida real al *comic* con el grupo antimutante de los “salvajes”, dicho fenómeno encabezó un sector que comenzaba a gestarse con el fin de crear odio entre razas, aunque para el mismo caso, comenzó a identificar grupos contraculturales con ciertas formas de vestir y música, medio que condicionaba conductas racistas como ideología, tal y como ocurría con grupos

²⁹¹ S/A, “La música detrás de los grupos racistas” en BBC Mundo, Estados Unidos, martes 14 de agosto de 2012, [en línea], Dirección URL: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2012/08/120813_rock_odio_supremacista_jgc.shtml

neonazis de la época. De acuerdo con el Buró Federal de Investigaciones (FBI) el término ‘delito de odio’ “entró en el vocabulario de la nación en la década de 1980, cuando emergieron grupos como los “*skinheads*”²⁹² (cabezas rapadas) que iniciaron una nueva oleada de crímenes debidos a los odios étnicos y a los prejuicios raciales, el repudio a la homosexualidad, diferentes credos o las mujeres”.²⁹³

Se puede afirmar que nuestro caso, por su fecha de publicación, se encuentra inmerso en un contexto donde los grupos de odio cobraron fuerza, pudiendo tener influencia en la forma de abordar el tópico del racismo dentro de las páginas del *comic X-Men*, tal y como ocurrió con el ejemplo de los “salvajes” cuya vestimenta, las cabezas rapadas, caras pintadas y apariencia funciona como connotador que semeja a los grupos llamados neonazis.

La postura expresada a través del colectivo de los *X-Men*, enfatiza su opinión contra la discriminación y la defensa de los derechos de la comunidad mutante. La líder de los *X-Men Storm* demanda al senador Kelly que no haya distinción entre humanos y mutantes y mucho menos señalarlos por sus diferencias: “*Los mutantes, como la gente, somos buenos y malos. Haría bien en recordarlo, senador, antes de condenarnos a muerte*”. Los creadores del *comic* retratan a *Storm* como una mujer afroamericana, vocera del trasfondo ideológico que no sólo aboga por los derechos mutantes sino de las personas de color.

Al igual que en el primer caso, el racismo es un tema que presenta elementos connotadores a través de sus personajes, sus acciones, vestimenta y huellas discursivas de sus diálogos, proyectando una alta carga ideológica, en donde se reitera que el racismo no es un problema resuelto, sino un reflejo del contexto social y la intolerancia que aún envolvía los años 80.

²⁹² Movimiento juvenil que se originó en Gran Bretaña en la década de los 60. En sus inicios promovía la música *soul* y el *Rythm & Blues*, pero después absorbió las ideas de los neonazis.

²⁹³ “Crecen crímenes por racismo en Estados Unidos”, en *El Universal*, México, martes 11 de marzo de 2008, [en línea] eluniversasl.com.mx, Dirección URL: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/57094.html>, [consulta: 12 de abril de 2012].

• **Antisemitismo:**²⁹⁴ Este tópico es abordado en la parte futurista del relato, una analogía al Holocausto vivido durante la Segunda Guerra Mundial. Un mundo en que la raza mutante es segregada, esclavizada y exterminada, donde los mutantes son controlados mediante collares inhibidores que neutralizan su poder y se encuentran en constante vigilancia por parte de robots gigantes capaces de asesinarlos.

La investigación descubrió en el relato una serie de connotadores y huellas discursivas que aluden a dicha premisa. Como primer elemento connotador, los mutantes están uniformados con ropas parecidas a las usadas por reos de alguna prisión, tienen collares en el cuello como índice de opresión y llevan en su traje una “M” bordada, elemento connotador que los cataloga y segrega como mutantes, donde incluso *Magneto*, antiguo enemigo, es un esclavo más.

Durante el Holocausto, los judíos fueron separados, oprimidos y asesinados, justificándose en considerárseles una raza inferior e impura frente a la raza “aria”, constituida por la nación alemana, sin embargo, su segregación se caracterizó por la estigmatización generada hacia los “no arios”, siendo esclavizados, privados de sus ropas, tatuados con un número de identificación y señalados con la Estrella de David, un símbolo con el que se discriminaba a los judíos en la Alemania nazi, connotación muy similar a la “M” encontrada en nuestro relato para clasificar a los mutantes.

El *comic* gráficamente presenta un mundo en ruinas, marcado por la destrucción de una guerra y representado por colores pálidos y sombríos, lo cual connota tristeza, desolación y devastación. Un escenario importante es el campo de concentración para mutantes, se nos describe como un lugar donde la mutante Kate Pryde ha vivido gran parte de su vida, con un cementerio con tumbas y

²⁹⁴ Término que hace referencia específicamente al prejuicio y hostilidad abierta hacia los judíos, donde elementos religiosos, raciales, culturales y étnicos se combinan para dar paso a una discriminación colectiva o individual, y muchas veces animados por las autoridades judiciales y estatales. La muestra más importante de antisemitismo se vio marcada dentro de la Segunda Guerra Mundial, marcando un hito de destrucción donde el genocidio era el único foco de antisemitismo nazi. (S/a, “El antisemitismo: *Enciclopedia del Holocausto*”, en *United States Holocaust Memorial Museum*, Estados Unidos, [en línea] Dirección URL: <http://www.ushmm.org/wlc/es/article.php?ModuleId=10005755>. [consulta: 12 de abril de 2012].

nombres grabados, muchos de los cuales pertenecen a los *X-Men* y algunos otros superhéroes caídos. Situación que retrata en las viñetas al Holocausto, cargado de una campaña de intimidación violenta y brutal donde:

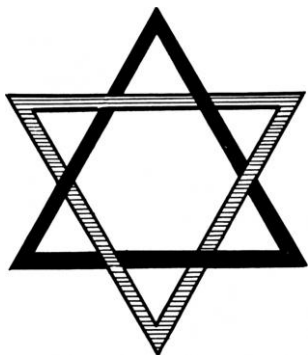


Fig. 256. La Estrella de David o Sello de Salomón es un símbolo del judaísmo que distinguía las comunidades judías a partir de la Edad Media y durante la SGM, similar a la "M" que identifica a los mutantes en esta historia.

A lo largo y ancho de Alemania, ardieron más de cuatrocientas sinagogas y se saquearon más de siete mil quinientos negocios y otras propiedades judías; por lo menos cien judíos fueron asesinados, muchos más resultaron heridos, y a treinta mil se les despachó de modo sumario a campos de concentración en los cuales sufrirían indecibles ultrajes.²⁹⁵

Según lo anterior, los campos de concentración nazis fueron establecidos dentro de Alemania tiempo después de la ascensión al poder del partido nazi en 1933, dividiéndose según su función en campos de trabajo, concentración, agrupamiento, tránsito de prisioneros, de internamiento y exterminio. Un panorama casi idéntico es el relatado en *Días del Futuro Pasado* con la descripción del campo de exterminio a los ojos de Kate Pryde como connotador histórico.

Dentro de las huellas discursivas se aprecian otros elementos que refuerzan tal analogía con el odio antisemita. Una voz en *off* narra que es el año 2013, en donde existen tres clases de gente: "H" para los humanos libres de genes mutantes y que pueden reproducirse; "A" para humanos anómalos normales, pero con potencial de tener genes mutantes infértiles; y "M" que identifica la clase más baja, los mutantes, que como parias perseguidos por el Acta de Control Mutante de 1988, son cazados, y salvo raras excepciones, son asesinados sin piedad, ocasionando que millones hayan muerto.

Al igual que en la ficción, durante el Estado nazi se clasificó a las personas de acuerdo con su condición de "arios" y "no arios", y se catalogó como judío a quien tuviera al menos tres abuelos judíos, no importando su religión; los *Mischlinge* o medios judíos de segundo grado eran quienes tuvieran dos abuelos judíos, y su futuro dependió de complejos estándares como su religión y la de su cónyuge;

²⁹⁵ Robert S. Wistrich, *Hitler y el Holocausto*, pág. 114.

mientras que aquéllos de primer grado, con un solo abuelo judío fueron considerados arios plenos.



Fig. 257. Imagen que expone la situación de los judíos y los mutantes en sus respectivos campos de concentración. Una alegoría del antisemitismo plasmado dentro del *comic X-Men*.

Otra huella discursiva que alude al Holocausto judío se observa en unas líneas expresadas en el tiempo presente del relato, la doctora Moira MacTaggert, experta en genética y ganadora del premio nobel expresa: *“A mí me parece que éste [el Senador Kelly] ya se formó su opinión, Charles. Hoy registro de mutantes y mañana, cámara de gases”*. Tal alegato alude por completo al exterminio judío, se debe recordar que durante el Estado nazi, el genocidio tuvo métodos como la asfixia por gas venenoso, ahorcamiento, golpes, asesinatos con arma de fuego, trabajo forzado e inanición.

De acuerdo con el análisis, podemos aludir que el tema del antisemitismo tiene gran influencia y es comparable con la narrativa del relato *Días del Futuro Pasado*, en el que los creadores de este *comic* trasladan la metáfora de un futuro apocalíptico con los sucesos del Holocausto, retomando uno de los episodios más atroces de la historia humana para representar el posible futuro de los mutantes.

Pese a no ser un caso específico del antisemitismo en los 80, lo cierto es que con el fin de sensibilizar al lector de aquellos años con respecto al tema de la discriminación y el odio étnico racial, se recurre al tema del Holocausto, acontecimiento histórico que traslada metafóricamente los temas de odio, esclavitud y aniquilación a los años de aquella década para expresar su ideología y contextualizar la situación mutante al compararla con el caso de los judíos durante la Alemania nazi.

- **Diversidad:** La diversidad mundial es un fenómeno que con el pasar de los años se ha incrementado gracias a la migración y el multiculturalismo, originando a su

vez una serie de problemáticas sociales debido al choque cultural entre razas y estilos de vida. La xenofobia²⁹⁶ es un problema de índole social del cual la ONU se ha preocupado, ya que “los autores señalan que el *stock* de inmigrantes latinoamericanos y caribeños hacia Estados Unidos se duplicó entre 1980 y 1990”,²⁹⁷ además de que la discriminación a los pueblos indígenas en muchas regiones del mundo se ha visto incrementada producto de la xenofobia, y por ende



Fig. 258. El equipo de la segunda génesis se distinguió de los *X-Men* originales por la multiculturalidad de sus personajes, logrando una aceptación mayor en el público. Fue a partir de este momento que el equipo mutante se consolidó en el gusto de la gente gracias a Chris Claremont quien fungió como guionista del título.

los gobiernos han decidido en los últimos años crear políticas migratorias rígidas.

Según lo anterior, podemos dirigir nuestro análisis desde dos orientaciones, una conforme a la diversidad étnica, racial y nacional; y otra, con respecto a la diversidad sexual y de género. La primera dirección apunta a las diferencias

encontradas dentro del grupo de protagonistas y que se pueden apreciar a partir de elementos discursivos y connotadores; los héroes cuentan en sus filas con miembros de distintos países, así tenemos a *Wolverine* de Canadá, *Nightcrawler* de Alemania, *Colossus* de Rusia, *Angel* y *Shadowcat* de Estados Unidos y *Storm*, originaria de Kenia, además de ser afroamericana; connotando diversidad no sólo por la nacionalidad de los personajes, sino por su raza.

El hecho de que el equipo mutante se encuentre culturalmente diversificado envía un mensaje de aceptación, tolerancia e igualdad, apertura al sentimiento de

²⁹⁶ La xenofobia es el miedo, hostilidad, aversión u odio al que viene de fuera de un grupo de pertenencia, como lo pueden ser los extranjeros, y cuya manifestación se basa en el repudio, desprecio, violencia o las amenazas, y de la cual se deriva el racismo, abogando en contra de la diversidad humana en su concepción racial y cultural. El discurso xenófobo está centrado en la migración, donde se proclama la supremacía de la cultura propia mientras a una ajena generando un constante rechazo. (Fermín Bouza, “Xenofobia”, artículo publicado en *Glosario para una Sociedad Intercultural*, Bancaixa, Valencia, 2002, [en línea] Dirección URL: <http://www.ucm.es/info/socvi/BOUZA/NUEVA1/Textos/xeno3.pdf>, [Consulta: 28 de junio de 2012].

²⁹⁷ Martín Hopenhayn y Álvaro Bello, Tendencias generales, prioridades y obstáculos en la lucha contra el racismo, la discriminación racial, la xenofobia y las formas conexas de intolerancia. Santiago de Chile, 23 de octubre de 2000, [en línea] Dirección URL: <http://www.eclac.cl/prensa/noticias/comunicados/4/5534/xeno.pdf>, [consulta: 18 de julio de 2012].

fraternidad entre naciones y cuya postura se muestra clara frente a los problemas de xenofobia vividos en la época, que por lo menos dentro del *comic X-Men* expresa una ideología donde hay apertura en los años 80. Asimismo, el personaje de *Nightcrawler* mantiene una apariencia atemorizante, y menos humanizada al resto, cosa que comunica y complementa la diversidad, en donde los *X-Men* no juzgan por la apariencia ni tampoco por la raza, caso de Ororo. Las diferencias físicas en el ser humano son mínimas, y esto tiene sustento científico, de acuerdo con el *Report of the UNRISD International Conference*:

La construcción social de la raza y la ciudadanía: el racismo, la discriminación racial, la xenofobia y la intolerancia son un problema internacional. La investigación genética ha desacreditado la práctica de clasificar humanos según distintas razas. El 99.9 por ciento de los rasgos genéticos de los humanos son iguales, y el restante porcentaje que da cuenta de la variación, las diferencias dentro de los grupos son mayores que las diferencias entre los grupos. Sin embargo, existe una fractura entre el conocimiento científico y las creencias populares sobre la raza.²⁹⁸

La segunda dirección gira en torno a la diversidad sexual, si bien es un tema tabú que no se toca directamente, sí se presenta a través de la mutante *Mystique*, una metamorfa cuyo poder le permite cambiar de apariencia a voluntad. Aunque son la mayoría son representaciones femeninas de sus transformaciones (una colaboradora del gobierno, una policía y la *X-Men Storm*), también adopta la apariencia del *X-Men Nightcrawler*, detalle importante por el contexto social, donde dicha metamorfosis no abarca únicamente su apariencia sino el cambio de sexo.

Lo expuesto previamente puede compararse con la etapa de liberación sexual y feminista por la que atravesaba el mundo al mismo tiempo de publicación de este *comic*, enfatizada con *Mystique*, mujer de piel verdosa y apariencia espeluznante, que no encajaba con el estereotipo de la mujer blanca, y cuyo discurso entabló relaciones de poder con sus compañeros varones, a quienes domina e intimida, estando a tono con el *black feminism* y las feministas lesbianas de los años 80.

²⁹⁸ Fermín Bouza, *op. cit.*, pág. 4.

Como antecedente, además debe mencionarse que en la década de los 80, con la maduración de los movimientos sociales *gay* en Estados Unidos de los años 60, principalmente el de Stonewall en 1969, los activistas comenzaron a politizar los movimientos en apoyo a la diversidad sexual, incluso, adoptando y resignificando el término de lo *queer*,²⁹⁹ como algo positivo para distinguirse como movimiento y deslindarse del estereotipado ‘mercado rosa’.

Viva imagen del feminismo son las mutantes *Mystique* y *Storm*, pues estos movimientos estaban integrados por mujeres feministas lesbianas, chicanas y afroestadounidenses, además de algunos hombres que dieron un nuevo sentido a la palabra *queer* (término que connota ‘rareza’ y que fácilmente podríamos acuñar a los mutantes), “para posicionarse como sujetos políticos críticos del



Fig. 259. Las feministas en general tienen acercamiento con la política y apoyan otros movimientos como el pacifista, el de los derechos civiles, y el de los homosexuales, bajo el lema “Una injusticia en cualquier lugar es una amenaza a la justicia en todo lugar”, de Martin Luther King.

clasismo, sexismo y racismo de las sociedades de su país, pero especialmente, el propio activismo *gay*”.³⁰⁰ En este sentido, ideológicamente y en apariencia, los mutantes fueron el retrato de dichos movimientos sociales llevados a las viñetas, motivados por la necesidad de aceptación sin importar que sus vidas fueran leídas por sus “poderes”, color de piel, preferencia sexual o país de origen.

Con diferencia de nuestro primer caso, por ejemplo, en *Días del Futuro Pasado* encontramos mayor diversidad de género, y de tener a Jean Grey como única mujer del grupo, en esta ocasión *Storm* y *Shadowcat*, en ambas líneas temporales del relato, tienen un alto grado de importancia, incluso más que sus compañeros;

²⁹⁹ El término *queer* se ha popularizado en los últimos años en América Latina para identificar cierto tipo de estudios académicos y movimientos activistas relacionados con el género y la sexualidad. En su significado inicial en lengua inglesa, connota raro, excéntrico, extraño, con una fuerte carga negativa. Por ejemplo, en Estados Unidos se popularizó su uso durante el siglo XX para designar a las personas que mantenían relaciones sexuales con los de su mismo sexo, con la idea de avergonzarlas, humillarlas e insultarlas por atreverse a enfrentar la ‘normalidad’ sexual y de género. (Fernando Ramírez Geógrafo, “Una breve introducción a lo *queer*” en *i.Letrada: Revista de capital cultural*, sección Santa Nerda, Colombia, [en línea], Dirección URL: http://i.letrada.co/n7/santa_nerda.html, [consulta: 18 de julio de 2012]).

³⁰⁰ Fernando Ramírez Geógrafo, *op. cit.* [en línea].

y del lado de los villanos, *Mystique* y *Destiny* juegan roles relevantes como pilares de la llamada *Brotherhood of Evil Mutants*, destacándose incluso más que el resto de sus miembros varones, quienes se miran como peones de las féminas.

Además, tanto *Storm* como *Mystique*, debe mencionarse, son las líderes de sus respectivas facciones, figuras femeninas, que por su color de piel, connotan y son claras representantes del *black feminism* de los *comics* en la época. Fue durante los 80 que surgió el llamado feminismo cultural, ocupado de los intereses de las mujeres, sus vínculos afectivos y sus preocupaciones, en donde sólo había cabida para la cultura femenina, que gracias a los movimiento feministas de las anteriores décadas, dejaban de lado la opresión masculina para preocuparse de las relaciones sociales entre las mujeres, contando con un mayor número de enmiendas que superaban la desigualdad de género.

En síntesis sobre el feminismo Judith Butler en su texto *El género en disputa* manifiesta dentro del apartado “Las ‘mujeres’ como sujeto del feminismo” y que refleja de alguna forma el papel que desempeñaban, incluso personajes ficticios de las viñetas como *Storm*, *Shadowcat* o *Mystique*, durante la época:

El feminismo ha presentado siempre el problema de definir qué es ser mujer. En un ámbito práctico busca qué posibilidades tiene la mujer en la política para adquirir más poder y lograr las reformas postuladas. Sin embargo, si el feminismo persigue unas metas está presuponiendo una concepción sobre la mujer que no posee de modo claro. Todo poder jurídico y político transforma al que representa en lo que reclama. No es suficiente solicitar que la mujer esté más presente en la política. La teoría feminista debería entender cómo la categoría de mujer es producida por las mismas estructuras de poder mediante las cuales se reivindica la emancipación. Se está presuponiendo una identidad concreta de la mujer que no existe, por eso las feministas son rechazadas por amplios grupos de mujeres.³⁰¹

A su vez, en este periodo existieron nuevas oportunidades para las mujeres, que con el auge cultural, emergieron en una nueva generación de ejecutivas,

³⁰¹ Judith Butler, *El género en disputa, el feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona, Buenos Aires, México, Editorial Paidós, 2007, págs. 45-53.

abogadas, profesoras, políticas, doctoras, y demás profesionistas. Como representación ideológica de este contraste, podemos mencionar a la doctora Moira MactTaggart, genetista que bien puede connotar a la mujer preparada, exitosa, inteligente, ganadora de un premio nobel y que además, aboga por los derechos mutantes; encontrando con éste y los elementos anteriores una carga bastante fuerte de feminismo, pero tratado el tema sutilmente por el periodo acontecido. Las formaciones imaginarias y el sistema de connotación global se ven reforzados a partir de los personajes y sus diálogos, con un contexto sociohistórico y cultural de fondo que rodea a la publicación, enfatizando la postura ideológica.



Fig. 260. De acuerdo con sus métodos se puede considerar como terrorista al grupo que perpetre secuestros, asesinatos, atentados con bomba, amenazas y coacciones de forma sistemática. Actos que están destinados a producir terror en la población enemiga.

- **Terrorismo y nacionalismo:** Tópicos de gran relevancia para la trama de la historia, debido a que a causa de un acto terrorista, se origina toda la ley de conflicto, repercutiendo en una serie de sucesos que condenan, según lo planteado en la visión futurista del relato, el destino de los mutantes hacia uno distinguido por el esclavismo, la opresión y su aniquilación.

La *Brotherhood of Evil Mutants* es una agrupación de mutantes terroristas que busca asesinar al senador Robert Kelly, político antimutante al frente del senado de los Estados Unidos. Como opositores a dicha postura, la ideología de la *Brotherhood* está basada en el sometimiento del *Homo Sapiens*, defendiendo su derecho a la vida con base en la violencia y el pánico. Su justificación se sustenta en que sólo a través del fascismo y su poder, lograrán ser aceptados y podrán imponerse al humano promedio.

Dicha ideología es muy similar a la adoptada por *Magneto* en el caso anterior, un escenario donde el terrorismo pareciera ser la única vía para alcanzar su objetivo, sin importar un posible enfrentamiento con el Estado, el ejército o los *X-Men*, estos últimos sus iguales. De modo que, como ejemplo para la humanidad se busca orquestar el asesinato del senador Kelly, plan con el que completarían su afán por infundir miedo en la sociedad.



Fig. 261. Durante la década de los 80 el mundo fue testigo de atentados terroristas en países como España, Bolonia, Londres, Estados Unidos, El Salvador y Perú.

Se debe mencionar que durante la década en que se publicó este relato, los levantamientos terroristas cobraron fuerza a nivel mundial, siendo el movimiento terrorista maoísta vivido en Perú el ejemplo más claro de la época, también denominado Sendero Luminoso, que inició una lucha armada en aquel país. Definido

por la prensa como aquellos grupos que organizan sistemáticamente secuestros, atentados con bombas, asesinatos y amenazas; el terrorismo y los grupos surgidos en dichos años mantienen una alusiva comparación con la agrupación mutante conocida como la *Brotherhood of Evil Mutants*, pues el móvil presentado como connotador es el asesinato de un personaje político.

Los años 70 y 80 como antecedentes de *Días del Futuro Pasado* estuvieron cargados de maniobras encabezadas por grupos terroristas tales como el Frente Popular de Liberación de Palestina, que protagonizó acciones terroristas junto a otros grupos europeos y asiáticos; el *Al-Jihad*, grupo responsable del asesinato en 1981 del presidente egipcio Anwar Sadar; *Al-Qaeda*, facción creada por Osama Bin Laden a finales de 1980 para unir a los árabes que lucharon en Afganistán contra la unión soviética; y Los Tigres TAMILS fundados en 1976 en Sri Lanka, quienes hacían propaganda de su causa que establecía un gobierno tamil independiente, que como la *Brotherhood*, planificaba ataques no sólo contra personal clave del campo, sino también contra dirigentes políticos y militares del Colombo.³⁰²

Sin embargo, a los ojos del Estado los *X-Men* también son considerados terroristas que atentan contra la seguridad nacional, como ejemplo la huella discursiva en uno de los consejeros del gobierno, quien asiente: “*También está el asunto de seguridad nacional, señor. Un grupo antigubernamental de seres*

³⁰² Para más información consultar “Grupos terroristas en el mundo” www.apocatastasis.com, *Literatura y contenidos seleccionados*, sección Prensa, 25 de septiembre de 2008, [en línea], Dirección URL: <http://www.apocatastasis.com/grupos-terroristas.php#axzz29PiiHniY>, [consulta: 18 junio de 2012].

superpoderosos, mutantes o de cualquier tipo [...] representaría una grave amenaza para nuestro país". Con el anterior diálogo se intensifica el carácter románticista del equipo, pues se exponen a los lectores como mártires de la sociedad.

El tema del nacionalismo, por su parte, es adoptado de forma similar al caso anterior, al tener que enfrentarse con personas sobrehumanas y cuyo poder va más allá de sus posibilidades, se recurre al ejército para diezmar a los mutantes, estos siempre con una connotación nacionalista. Las fuerzas armadas adoptan total libertad para atacar a los mutantes, no distinguiendo bandos, con tal de someterlos. Los soldados del ejército son mostrados bajo dos connotaciones opuestas:

- 1) El heroísmo que representan frente al terrorismo.
- 2) Como un connotador de intolerancia por parte de la acción política ante la situación mutante, quienes tan sólo siguen órdenes gubernamentales.

La aparición final del presidente funge como un elemento connotador que enfatiza el nacionalismo, aunque la figura de autoridad estadounidense no expone una postura firme con respecto a los mutantes.

- **Adolescencia:** Este tópico es abordado brevemente al inicio del relato, específicamente con el personaje de Kitty Pryde (*Shadowcat*), quien funge como elemento connotador para enfatizar el tema de la adolescencia; una adolescente con el deseo de aprender a utilizar su poder. Se ilustra como una joven de 14 años de edad, tímida y temerosa, pero capaz de afrontar sus miedos. Se debe recordar que el tema de la adolescencia, como metáfora, representa un cambio, mismo por el que atraviesan los mutantes, tanto fisiológicos como psicológicos, es decir, con un tratamiento guiado bajo el mismo esquema de nuestro primer caso.

4.2.3 CASO 3: GÉNESIS MUTANTE



Fig. 262. El *X-Men* # 1 original contó con cuatro portadas alternativas en su primer ejemplar, las cuales en su conjunto conformaban un póster, esto con motivo de celebración y lanzamiento del nuevo título de la franquicia *X-Men*, las siguientes publicaciones ya aparecieron con una sola portada, sin embargo, este número abatió records en ventas por 8 millones de copias. En nuestro país esta edición fue traída por *Marvel México* en formato *Flip-Book* con dos historias por ejemplar.

Fecha original de publicación: octubre de 1991. Guión: Chris Claremont.

Dibujos: Jim Lee. Etapa: Un nuevo comienzo (1991-1995).

(*Vid Anexo 2*) *Comic* que lanzó el primer ejemplar del título *X-Men* y enmarcó la etapa entrante que innovó las historietas de mutantes. Compuesto por tres números, *Génesis Mutante* da presentación a un equipo más grande de *X-Men* con varios miembros de las generaciones anteriores: los fundadores *Cyclops*, *Iceman*, *Phoenix*, *Beast* y *Archangel*; *Storm*, *Wolverine*, *Colossus* y *Rogue* de la

segunda génesis, y las nuevas inclusiones de *Gambit* y *Psylocke*; todos ellos bajo el mando del *Profesor X*.

Se muestra la nueva interacción que tendrán todos los personajes con un mundo que se ha vuelto más agresivo e intolerante ante su presencia. En este contexto se da el regreso de *Magneto*, máximo enemigo del equipo de Xavier, quien vuelve más fuerte que nunca proclamando un paraíso para los mutantes en el espacio al cual bautiza como el Asteroide M, construido por él para salvaguardarlos. Al reconocer la reputación del villano, y tras una serie de acontecimientos, el gobierno de Estados Unidos y Rusia planean un ataque en contra del asteroide, declarando a *Magneto* como una amenaza terrorista. Después de varias batallas en las que los *X-Men* se ven desaventajados, se requiere al final de todo el equipo para derrotar al “amo del magnetismo” y sus *Acolytes*, logrando la victoria pero no evitando la destrucción del Asteroide M a manos de las primeras potencias.

Para llevar a cabo nuestro análisis, y poder comprender las formaciones imaginarias a partir de *A/R*, es conveniente explorar el contexto que envuelve al relato. Durante el inicio de los años 90, periodo de publicación de nuestro tercer caso, la política internacional sufrió cambios tales como la desintegración de la URSS tras la caída del muro de Berlín, lo cual originó nuevos Estados independientes y reformas políticas en naciones que se habían mantenido bajo su influjo, así como de gobiernos autoritarios anticomunistas que contenían el bloque soviético. Por su parte, Estados Unidos despuntó en la carrera espacial gracias a la Nasa, al colocar en órbita el telescopio espacial *Hubble*. Se desencadena la Guerra del Golfo y la Unión Soviética interviene militarmente en Lituania.

El capitalismo, la globalización y la democracia son conceptos que se materializan a través del “Internacionalismo liberal democrático”. En la política, Estados Unidos logró centrar su economía interna e impulsarla bajo el mandato de Bill Clinton y es en este periodo que se firma la Ley sobre estadounidenses con discapacidad, la cual prohibía la discriminación por esta condición, asimismo, la política inmigratoria cobra un importante impulso. La tecnología tuvo grandes avances en materia de biónica, nanotecnología y la electrónica. En la literatura el filósofo Fernando Savater publica el libro *El valor de educar* y el escritor Orson Scott Card

Ender el xenocida; en el campo de la música, fue en el año de 1991 que se creó la banda británica *Oasis* y su compatriota Freddie Mercury fallece víctima del Sida.

La década de los noventa también representa para los *X-Men* una nueva etapa gracias a los lápices de Jim Lee y el guion de Chris Claremont, se dio paso a una era de popularidad para los mutantes, donde inclusive, obtuvieron una serie animada transmitida por televisión de paga, dicho periodo comprende nuestro caso en turno, en el cual se pueden identificar, gracias a los elementos connotadores y huellas discursivas, tópicos predominantes como el racismo, el antisemitismo, la subcultura y contracultura, la diversidad y el terrorismo y nacionalismo.

- **Racismo:** Sin duda la discriminación y el racismo son abordados metafóricamente desde la perspectiva mutante, de modo que en este caso no se dejan de lado. En el relato se presenta una lucha ideológica entre los que desean alcanzar la meta de conciliación de ambas especies a través del pacifismo, y la de aquéllos que buscan el dominio de una raza mediante la imposición y la violencia.

Poniendo en contexto la problemática del racismo, fue en los años 90 que el Parlamento Europeo se apresuró a aprobar el *Informe Ford* sobre el ascenso del racismo, la xenofobia y el neofascismo en Europa, llevando a las instituciones europeas a legislar contra estas prácticas y creando campañas sociales muy importantes como la de *Somos iguales somos diferentes*,³⁰³ de modo que el combate contra estas conductas discriminatorias se encontraban en auge y en la mira de los líderes mundiales.



Fig. 263. Hace dos décadas, la campaña social *Somos iguales, somos diferentes* se pronunció en contra del racismo, la xenofobia, el antisemitismo y la intolerancia, impulsada por el Consejo de Europa de la Tolerancia y la Solidaridad.

³⁰³ Eugenia Redondo, “La crisis llama al racismo (como en los 90, pero ahora peor)”, en *Web Islam*, 01 de enero de 2009, España, [en línea], Dirección URL: <http://www.webislam.com/articulos/35182-la-crisis-llama-al-racismo-como-en-los-90-pero-ahora-peor.html>, [consulta: 29 de julio de 2012].

Con este panorama, es el *Profesor X* quien a través del pacifismo, nuevamente, ambiciona materializar el anhelado sueño, siempre pensando en el bienestar de ambas razas: “*Me mantuve con la esperanza de que el mundo respondiera y se transformara en un lugar más amable y tolerante que construyera puentes entre la humanidad y su descendiente mutante*”; esta huella discursiva reafirma la tesis idiosincrásica que alimenta a los *X-Men* y que se miró en la campaña *Somos iguales somos diferentes*, acorde al contexto de la época en el que se buscó crear medidas para luchar en contra de las prácticas discriminatorias, las cuales se han agudizado, incluso hasta llegar a los terrenos homicidas.

Reflejo de la intensificación racista en el mundo, específicamente en el continente africano, se encuentra el *apartheid*,³⁰⁴ el cual colocó a Sudáfrica en un régimen de segregación por parte de las minorías de colonizadores blancos en contra de la mayoría negra aborigen, imponiendo normas de discriminación racial (la clasificación por tono de piel o la regulación sexual de los ciudadanos) toleradas por los Estados Unidos y Europa Occidental durante décadas, debido a la postura Sudafricana de adoptar abiertamente el anticomunismo.³⁰⁵

Este régimen reprimía severamente las luchas antirracistas con matanzas y detenciones masivas. Ejemplo de ello fue el activista político Nelson Mandela, quien permaneció en prisión durante 27 años; su liberación se daría precisamente en 1990 (contexto que rodea nuestro caso de estudio), cuando el presidente sudafricano Frederik de Klerk empezó un proceso de eliminación contra las leyes discriminatorias que concluiría con el desmantelamiento del sistema legal del *apartheid*, concluyendo con la violencia.

³⁰⁴De acuerdo con la Real Academia de la Lengua Española, el *apartheid*, que significa separación, fue durante el siglo XX un fenómeno de segregación racial implantado por colonizadores ingleses y holandeses (*boers*) como símbolo de discriminación política, económica, social y racial, la cual estuvo en vigor hasta los años noventa. Todo este proceso consistía en la regulación sexual y la clasificación racial de acuerdo con la apariencia, la aceptación social o la ascendencia. (RAE, “*apartheid*”, (en español). *Diccionario prehispánico de dudas*, Madrid, Santillana, 2005).

³⁰⁵Para más información consultar: Agustín Zamora. “Poder nuclear el sueño de la hegemonía mundial”, N.º 82 de *La aventura de la historia*, Arianza Ediciones, Madrid, junio de 2002.

En comparación con el relato *Génesis Mutante*, los terrenos de violencia se han desatado gracias a mutantes malignos como *Magneto*, quienes van en contra de la ley y consideran al *Homo Superior* como el más apto para gobernar: *“Leyes escritas por humanos para humanos, Wolverine. Tan pasadas de moda como la raza que las creó. Una nueva generación está naciendo y con ello, debe llegar un nuevo orden mundial”*; pues considera que sea lo que sea que hagan, el mundo nunca los aceptará, ya que el humano sólo quería su destrucción como individuos y como especie, asociando discursivamente la discriminación que viven los mutantes con las problemáticas raciales de esos años.

Característica del choque ideológico plasmado en las huellas discursivas es que cada personaje apela a la razón de su enmienda. Por el lado de los antagonistas, el acólito Fabian Cortez se refiere a los humanos como los ‘no dotados’, *“aquellos callejones genéticos sin salida que no fueron bendecidos con nuestras [dice] habilidades mutantes”*; considerándose a sí mismo como parte de la supremacía mutante. Por su parte, la postura de *Magneto* revela que tal discriminación es mutua entre especies: *“Con un mundo exigiendo que se derrame sangre mutante, no podemos permitirnos desperdiciar nuestras energías peleando entre nosotros”*, por lo que hace un llamado a los *X-Men* para trabajar juntos al estimar que su único enemigo es el *Homo Sapiens*.



Fig. 264. En la viñeta se ve manifestado el odio que el humano común muestra ante los mutantes, utilizando expresiones de degradación que connotan la violenta situación con la que viven los mutantes. En la viñeta se ilustra a un grupo de hombres a punto de cometer un linchamiento en contra de la *X-Men Psylocke*.

El discurso de *Magneto* se ve reforzado con una impactante escena del *comic* que lleva consigo una fuerte connotación. Los poderes de la telepata *Psylocke* han sido incrementados a su máximo nivel por Fabian Cortez, ocasionando que se encuentre en contacto con toda mente sensible de la isla de Genosha, quizá miles de pensamientos en su cabeza; sin embargo, la carga de la propia imagen se ve representada por los pensamientos de los humanos “no dotados” que logran rodearla y buscan golpearla y asesinarla, denostando a la mutantes con palabras como “muti”, “malditas bromas racistas”, “los odio”, “mátenlos a todos”, “golpea a la maldita bruja”, “el único buen mutante es el mutante muerto”, y que describen una alta carga racista, en donde el odio e intolerancia por parte de los humanos son llevados al extremo.

Pese a los arrebatos del humano común, la postura de los *X-Men* como ideología se plasma contraria a la del “amo del magnetismo” y sus acólitos. *Rogue*, como vocera del equipo de Xavier achaca a *Magneto*: “*Estás haciendo exactamente lo que espera todo demagogo que cree que los mutantes deben ser borrados de la faz de la Tierra*”, al calificar las acciones del villano como extremistas y violentas, *Magneto* no ha cambiado su postura desde los años 60, pensando aún como el activista Malcolm X, por muy buenas intenciones que pueda tener hacia la raza mutante; los *X-Men*, por su parte, creen firmemente que la esperanza de un mejor mundo y la otredad con aquéllos que los rechazan es la vía correcta:

Tenemos dentro de nosotros, X-Men -al igual que como la gente, sean o no mutantes-, el deseo de dejar nuestro mundo mejor de como lo encontramos. Para alcanzar el máximo de nuestro potencial, para encontrar lo mejor de nosotros mismos y de los demás... en donde Magneto automáticamente habría asumido lo peor [...]: (Profesor X).

Si Martin Luther King fue en los años 60 una esperanza para los negros, en la década de los 90, Nelson Mandela fue la imagen del socialismo africano, una nueva representación en el mundo real del personaje y mentor mítico de los *X-Men*, el *Profesor X*. La ideología de Mandela encerró una visión nacionalista, antirracista y antimperialista, cosmovisión que inculcó durante su posesión como el primer presidente electo de raza negra en Sudáfrica y que puede relacionarse con la idiosincrasia de los *X-Men* y Xavier a través del discurso “Nuestro miedo

más profundo”, donde demandó a no temer a las diferencias y deber pronunciarse a favor de la igualdad, un fragmento de ese discurso es el siguiente:

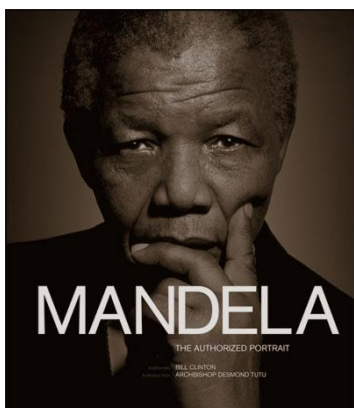


Fig. 265. Nelson Mandela recibió más de 250 premios y reconocimientos internacionales durante cuatro décadas, incluido en 1993 el Premio Nobel de la Paz.

Nuestro miedo más profundo no es que seamos inadecuados. Nuestro miedo más profundo es que somos poderosos sin límite. Es nuestra luz, no la oscuridad lo que más nos asusta, Nos preguntamos: ¿quién soy yo para ser brillante, precioso, talentoso y fabuloso? En realidad, ¿quién eres tú para no serlo? Eres hijo del universo. El hecho de ser pequeño no sirve al mundo. No hay nada iluminador en encogerte para que otras personas cerca de ti no se sientan inseguras [...] Y mientras dejamos lucir nuestra propia luz, inconscientemente damos permiso a otras

personas para hacer lo mismo. Y al liberarnos de nuestro miedo, nuestra presencia automáticamente libera a los demás.³⁰⁶

Según el acercamiento anterior a partir de la comparación de la realidad con las huellas discursivas, el tema del racismo en los mutantes, enfatiza dos ideologías opuestas que vienen dirigidas por el grupo protagonista y sus antagonistas mediante la lucha por sus derechos tanto por la vía pacífica como la radical.

- **Antisemitismo:** El tema es retomado al momento de revelarnos que *Magneto*, amo del magnetismo, es de origen judío, y por tal motivo, cuando tan sólo era un niño, fue prisionero durante el Estado nazi de los campos de concentración, lo anterior se expone con las siguientes líneas: *“Ustedes invocan lo mejor de la humanidad, yo he tenido que soportar lo peor. Imagínense la realidad del Holocausto, de los campos de concentración nazis. Yo crecí en uno de ellos. Tal vez, como ustedes lo han dicho, estoy contagiado por la sangre y la rabia... y la muerte”*.

³⁰⁶Pilar Jericó, “Mandela: nuestro miedo más profundo es a ser poderosos”, en *Pilar Jericó, Personas y empresas*, España, 7 de febrero de 2008, [en línea], Dirección URL: <http://www.pilarjericó.com/mandela-nuestro-miedo-mas-profundo-es-a-ser-poderosos>, [consulta: 23 de junio de 2012].

Así, las acciones de *Magneto* se hayan justificadas según él, por la condición de marginación, opresión y odio a la cual fue sometido desde pequeño, en principio, por ser judío y habitar la Polonia del periodo nazi y más recientemente, debido a su condición mutante. Sin embargo, su actuar ocupa un principio acorde al de aquéllos que lo condenaron al esclavismo por su condición judía, muy similar a la ideología de Adolf Hitler, relacionada con la supervivencia y superioridad de las 'razas puras'; Hitler, en su libro el *Mein Kampf* 'Mi Lucha', manifiesta: "todo el sistema educacional debe tener como objetivo dar a los niños de nuestro pueblo la certeza de que son absolutamente superiores a otros pueblos".³⁰⁷

De acuerdo con la psicología del personaje, sus extremas acciones están basadas en querer evitar por cualquier medio un futuro para los mutantes muy parecido al atropello ejercido hacia los judíos durante el Holocausto por ser considerados una raza inferior, aunque sí espera un panorama similar, como venganza, para el humano común. Él considera que los mutantes deben ser el siguiente paso evolutivo y por tal motivo, tienen el derecho de oprimir y gobernar al hombre común antes de que ellos tomen esa iniciativa.

Según esta ideología, *Magneto* busca análogamente que los mutantes se conviertan en los nazis modernos, quienes tendrán total autoridad de exterminar a la raza humana: *"Toda mi vida he visto a gente masacrada al por mayor sólo por adorar a su deidad, o por el color de su piel... o por la presencia de un gen extra y especial en su ADN. Yo no puedo cambiar al mundo, pero si asegurarme de que mi raza nunca más vuelva a sufrir por el miedo y prejuicio de ustedes"*, paralelismo que sustenta a partir de su experiencia entre el genocidio judío y otros actos con el posible futuro para los mutantes de no actuar primero.

Al igual que la ideología antihumana de *Magneto*, la superioridad de una raza sobre otra es uno de los principales planteamientos de la doctrina nazi,



Fig. 266. La suástica nazi es un símbolo usado por primera vez se asoció con la raza aria en 1907, atribuyéndole la tesis e ideología de un emblema de la supremacía blanca.

³⁰⁷Vid. Adolf Hitler, *Mi lucha*, en Radio Islam (en español), [en línea], Dirección URL: <http://www.radioislam.org/historia/hitler/mkampf/pdf/spa.pdf>. [consulta: 01 de agosto de 2012].

sustentada en la preservación de la pureza de una raza, Adolf Hitler lo creía firmemente, y fue a través de sus escritos que lo argumentaba exponiendo que:

Todo animal se apareja con un congénere de su misma especie. Sólo circunstancias extraordinarias pueden alterar esa ley. Todo cruzamiento de dos seres cualitativamente desiguales da un producto de término medio entre el valor cualitativo de los padres; es decir, que la cría estará en un nivel superior con respecto a aquel elemento de los padres que racialmente es inferior, pero no será de igual valor cualitativo que el elemento racialmente superior a ellos.³⁰⁸

Otro de los guiños al tópico, que como connotador y huella discursiva nos remite al antisemitismo, es la nación de Genosha, país ficticio dentro de la cosmovisión de los *X-Men*, y que según la explicación, comprendía un Estado discriminatorio en contra de los mutantes, siendo un connotador que metafóricamente traslada al lector a la dictadura vivida en Alemania durante la Segunda Guerra Mundial. Al respecto, durante el ataque de *Magneto* a esta región, éste mantiene un diálogo al respecto con *Beast*:

"[...] -En cuanto a la devastación [dice Eric], ¡algunos quizá la vean como un castigo justo para un Estado cuya prosperidad fue construida sobre la espalda de esclavos mutantes!... -Los habitantes de Genosha [dice Hank], han aceptado la responsabilidad de lo que han hecho, Magneto, ellos han decidido enmendarlo."

Si bien se habla de una redención por parte de la nación de Genosha, el acontecimiento relatado ocurrió en tiempo pasado; al respecto pareciera que el discurso no se refiere íntegramente a la situación del país ficticio y los mutantes, sino a los acontecimientos desatados contra los judíos en la Alemania nazi, dando cabida a una analogía entre la realidad con lo transcurrido en la historieta. El *comic* de los *X-Men* afronta el tema del antisemitismo desde la visión mutante, transmitiendo como ideología el rechazo a los mutantes, buscando sensibilizar al lector a través de los acontecimientos ocurridos durante el Holocausto.

³⁰⁸Vid Adolf Hitler, *op. cit.*, [en línea].

- **Subcultura y contracultura:** Los *X-Men* son considerados una agrupación que representa a las minorías, cuyos hábitos y poderes especiales los distinguen del resto de la sociedad, es la subcultura de los mutantes y la contracultura de los *X-Men*.

Durante los años 80 y 90, décadas en las que había una importante brecha entre ricos y pobres, la gente se entregaba al lujo sin restricciones, no solamente el exceso al trabajo y la diversión fueron excesivos sino también el culto hacia el cuerpo, popularizando la ropa deportiva hecha de licra, *stretch* y varios tejidos elásticos,³⁰⁹ una época acentuada por la moda, en la que se distinguieron diferentes grupos de subculturas y tribus urbanas como los *darks*, los *pop*, los industriales, los *wanaves*, los *gothicos*, los *grunges* y los *ravers*, mientras comenzaban a emerger otros tantos como los *otakus*, los *cosplayers*, los *cyberpunks* y los *hackers*.

Como las tribus urbanas, los *X-Men* de los 90 en sus historias se caracterizaron por ser un grupo de superhéroes distintos a otros que eran aprobados públicamente. Estos mutantes si bien se visten en *stretch*, licra y otros materiales elásticos como otros superhéroes, rompen con el estereotipo del héroe clásico, pues son una agrupación de renegados estigmatizados por la sociedad. Con todo ello, mantienen similitud con los grupos de subculturas, pues su grado de pertenencia a un grupo, vestimenta y una serie de códigos a lo largo de su discurso son ilustrativos de movimientos muchas veces incomprensidos por el resto de la sociedad, el emblema de la “X”, sus poderes mutantes, un lugar que funge como base de sus operaciones y los nombres clave con los que se identifican unos a otros, son sólo algunos ejemplos que fácilmente los vinculan a estos movimientos.

“Según la teoría contracultural, el ‘sistema’ se organiza sobre la base de la represión del individuo”,³¹⁰ por tal motivo, el individuo necesita desahogar tal

³⁰⁹ Marcelle Lefineau, “Tribus urbanas, décadas 80 y 90”, en *Tribus Urbanas*, Buenos Aires, 5 de febrero de 2011, [en línea], Dirección URL: <http://tribusurbanaslefineau.blogspot.mx/>, [consulta 03 de agosto de 2012].

³¹⁰ Joseph Heath y Andrew Potter, *op. cit.*, pág. 19.

espíritu libertador y rebelde, proyectándolo a través de sus prácticas, expresiones musicales y apariencia, y en algunos casos de la violencia, existiendo, como en los años noventa, una línea muy delgada entre los conceptos de vandalismo y contracultura, pues la incorporación de la violencia como ritual de ciertos grupos los dotaron de connotaciones negativas.

Los *X-Men* fungen como connotadores de este sentido, como cualquier contracultura, defienden concepciones ideológicas, políticas y sociales; y como subculturas, están dotados de recursos simbólicos que les dan una imagen social; el concepto de renegados fue un término que se acuñó a estos mutantes durante esta década, volviendo emblemático el eslogan de '*Temidos y odiados por un mundo que han jurado proteger*', pero diferenciándolos de las pandillas, cuyo nivel cultural es inferior y viven en condiciones de marginación extrema.

Los *X-Men* preservan un principio ideológico, catalogados como rebeldes de la sociedad, tal y como los *punks* y los *grunges*, tribus urbanas concebidas dentro de la generación x que no comulgaban con las actitudes antipacifistas y eran vistos como rebeldes de una sociedad consumista que se dejaba guiar por lo marcado en la televisión.

En esta historia el equipo mutante es autónomo al gobierno, operan desde el anonimato y luchan por alcanzar el pacifismo, aunque claramente la lucha y la violencia son una alternativa que no dejan de lado con tal de defender sus ideales. En contraste, *Magneto* y sus acólitos reflejan otro principio contracultural, el ser rebeldes [llegando al extremo de ser considerados terroristas] del sistema político, en donde la violencia y el miedo, caso de grupos como los anarquistas *skinhead*, es la principal vía para conseguir sus propósitos.

Ambas afiliaciones, *X-Men* y *Acolytes*, podrían catalogarse como dos subculturas mutantes análogas a la rivalidad entre *punks* y *skinheads*, donde sus fronteras de grupo se ven delimitadas y acentúan su peculiaridad en relación con otros grupos, fortaleciendo el "imaginario potentísimo que actúa manteniendo la cohesión y la

atmosfera efectiva en el interior del grupo como un vínculo simétrico”,³¹¹ en donde la representación de todos los integrantes es que son iguales y se retoman características físicas, morales, culturales, y ¿de sus poderes?, estableciendo una imaginaria uniformidad reforzada con las hebillas, botones, broches de “X”, chaquetas, estandarización del color azul y cuerpos esculturales con las que el artista Jim Lee dota a los discípulos de Xavier en este número, frente al uniforme morado/amarillo con una “V” roja en el torso, hombreras, capas y guantes en el grupo antagonista.

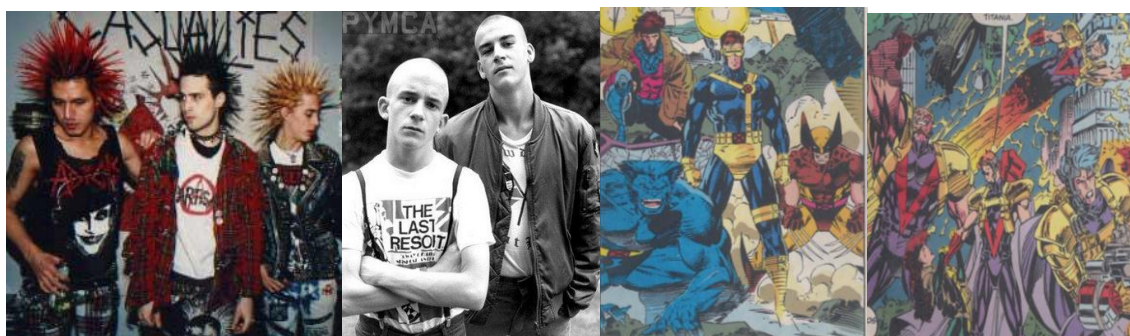


Fig. 267. La rivalidad entre las subculturas de los *punks* y los *skinheads* surge a partir de que los primeros presentan una ideología anarquista con la cual simpatizan muchas sociedades, mientras que los segundos representan al neo-nazismo basado en la exclusión de algunos grupos, muy similar a lo mostrado entre *X-Men* y *Acolytes*.

- **Diversidad:** *Génesis mutante* retrata a través de los diversos elementos y personajes que fungen como connotadores, parte de la riqueza cultural, social, étnica, racial e ideológica con la que se encuentra constituido el mundo real. Cualidad que los *X-Men* integran en este relato gracias a la diversidad de nacionalidades en su alineación, pues si bien la mitad es nativo de Estados Unidos (*Profesor X*, *Cyclops*, *Phoenix*, *Beast*, *Iceman*, *Archangel* y *Rogue*), encontramos otros miembros con otros orígenes: *Wolverine*, canadiense; *Storm*, keniana; *Colossus*, ruso; *Forge*, nativo de la tribu Cheyenne; *Banshee*, irlandés; *Psylocke*, japonesa; *Jubilee*, de ascendencia china; y *Gambit*, de ascendencia francesa. Además, se ha incrementado el número de elementos femeninos, otorgándoles cierto protagonismo y mismo grado de importancia que los elementos varones.

³¹¹ Concepción Fernández Villanueva, *Imaginario y símbolos en tribus urbanas y sectas destructivas*, Madrid, Consejo Nacional del Poder Judicial, cuadernos de derecho judicial, 2005, pág. 292.

La diversidad encontrada en nuestro Caso 3 cobra relevancia, ya que en las últimas décadas un alto porcentaje de la población estadounidense y de sus gobernantes han incrementado comportamientos xenófobos debido a la ola de migración latinoamericana tras sus programas y leyes de inmigración aprobadas por el Congreso en 1986 y 1990,³¹² causando una enfermedad social crónica que en la convergencia cultural ha propiciado intolerancia. Si bien el *comic* en turno nos ilustra a varios personajes con nacionalidades diversas, donde se busca acrecentar la concepción ideológica de la no discriminación, lo cierto es que aún dentro del relato no se puede encontrar a ningún personaje de origen latino.

En los primeros años de los 90 el auge de la xenofobia, cabe decir, no fue un caso particular de los Estados Unidos, sino del contexto internacional en donde el resurgimiento de los grupos de extrema derecha o neonazis en toda Europa a causa de la explosión de inmigración, sirvió como una mecha encendida del fascismo y la xenofobia, incitando a la cacería de inmigrantes, homosexuales e indigentes.

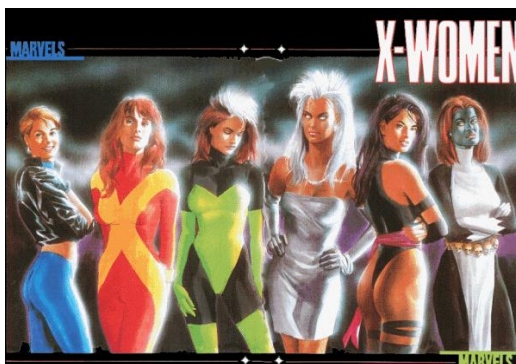


Fig. 268. Con el paso de los años el grupo de los *X-Men* ha ingresado en sus filas a un mayor número de mujeres. Algunas de ellas las de esta imagen (de izquierda a derecha): *Dazzler*, *Phoenix*, *Rogue*, *Storm*, *Psylocke* y *Mystique*.

Paralelo a este panorama, la historia de este *comic* nos muestra a un equipo diverso en sus superhéroes, mostrando personajes provenientes de América del norte, Europa, Asia e incluso África, aunque a la vez limitante, que con la chispa de inmigración latina generada en los Estados Unidos, muestra una postura contraria al no contar con algún protagonista de dicho origen, al menos en la

³¹² Con la aprobación de la Ley de Control y Reforma de Inmigración (1986) y La Ley de inmigración de 1990, y finalizada la Guerra Fría, la cifra anual de la admisión de refugiados aumentó de 107,000 a 132,000 durante los años fiscales de 1989 y 1992, más del 80 por ciento de los refugiados procedían de la antigua Unión Soviética y Vietnam. (Vid *Ensayos INCIPE*, N.º 5, Canadá y Estados Unidos, [en línea], Dirección URL: <http://www.incipe.org/ensayo510.htm>. [consulta: 05 de agosto de 2012].

alineación oficial de los *X-Men*,³¹³ siendo que el argumento del *comic* plantea que cada día nacen centenares de nuevos mutantes en todo el mundo.

En cuanto al papel de la mujer y su lucha por la igualdad de oportunidades, encontramos como marco de esta historia, que a inicios de la década se tiene como principal ideología la toma de conciencia en donde se entiende que no hay un único modelo de mujer, y por el contrario, existen múltiples modelos sustentados en la diversidad sociocultural, étnica, religiosa y de nacionalidad, constituida por las mujeres de los noventas.³¹⁴

De tal forma, dentro del colectivo mutante encontramos a cuatro mujeres: *Storm*, afroamericana quien además funge como líder de una de las facciones, *Phoenix* y *Rogue*, ambas estadounidenses y cuyo papel protagónico se ve incrementado debido a su vínculo con el antagonista; finalmente, se encuentra *Psylocke*, una asiática ninja con gran notoriedad en la historia en curso. Todas ellas llenan el hueco femenino que en casos anteriores se encontraba cubierto y dominado por las figuras masculinas, además de ser presentadas como heroínas que luchan por su igualdad de condiciones frente a los hombres, rompiendo el estereotipo de las damiselas en peligro que deben ser rescatadas al enaltecer su fortaleza, tenacidad y valentía.

• **Terrorismo y beligerancia:** El tema del terrorismo se refleja desde el personaje de *Magneto*, quien ha creado el denominado Asteroide M, construcción espacial que se encuentra orbitando justo arriba del hemisferio euroasiático, acto que ha incomodado a la nación soviética. El papel de terrorista es achacado a Eric, gracias a que no reconoce a la Ley Mundial como tal, en sus palabras, mientras se dirige al Mayor Delgado: *“No reconozco oficial de ley alguna, Mayor. Y los derechos que ustedes poseen aquí son aquéllos que yo decido darles..”*

³¹³ Cabe mencionar que dentro del universo que conforman los *X-Men*, sí existen mutantes de origen latino, tales como *Rictor* (Julio Esteban Richter), de nacionalidad mexicana; *Sunspot* (Roberto da Costa) de Brasil; y la Dra. Cecilia Reyes, de Puerto Rico, sin embargo, estos fueron personajes secundarios que nunca destacaron por sí mismos o eran pertenecientes a alineaciones mutantes de segunda élite.

³¹⁴ Rosemarie Tong, *Feminist Thought: A More Comprehensive Introduction*, 3ra edición, Westview Press, (Perseus Books), págs. 284-285, 289.

comenzando con el derecho a la vida". Discurso que funge como huella discursiva para argumentar que se trata de un terrorista.

Sumado a lo anterior, *Magneto* ha destruido un transbordador espacial estadounidense y secuestrado a toda su tripulación, acción que es considerada como hostil para el gobierno. Otro acto en consecuencia es el robo de una carga de misiles aún intactos de un submarino ruso que él mismo hundió en el pasado. Con todo ello su postura es firme en cuanto al temor que debe generar a la sociedad: *"Magneto, casi todos te conocen como el terrorista mutante más importante en el mundo. Eres el "coco" que ha hecho que la gente nos tema. Actuando como lo haces ahora... ¿demuestras que tienen razón!"*, dice *Rogue* mientras el villano arriba a Genosha, al rescate de sus secuaces.

Los *Acolytes* se nos presentan como un nuevo grupo de terroristas mutantes, cuyo proceder encuentra inspiración en la ideología de *Magneto*. Su líder, Fabian Cortez, adopta una postura radical y discriminatoria contra los no mutantes, bajo el argumento de que *"sólo una especie puede prevalecer eliminando a la otra"*. Como acción connotadora se destaca el atentado de los *Acolytes* contra un hospital en la ciudad de Hammer Bay, capital de la isla nación de Genosha, sólo comparado con los movimientos racistas de los 90 que inspiraban sus crímenes en el fundamentalismo, atribuyendo el ejercicio de la violencia a una forma de pensar, una ideología.

Magneto reconoce a los *Acolytes* como sus sirvientes, sus seguidores, a quienes respalda y justifica en su proceder: *"Lo diré de nuevo X-Men, estos "acólitos" han demostrado estar comprometidos con mi causa y a mi servicio. No los voy a abandonar. Actuaron impulsados por un fervor excesivo. Y así yo, y solamente yo, determinaré su castigo apropiado"*.

Sin embargo, el terrorismo no es un tópico que la historieta retoma como acontecimiento meramente ficticio, ya que éste se mantuvo en boga durante toda la década en países como España, Colombia, Inglaterra, Perú, Israel, Argentina y Estados Unidos debido a las situaciones políticas y sociales por las que atravesaban. Antecediendo a este relato, el panorama mundial en la vida real se

vio diezmado por acontecimientos en donde organizaciones terroristas colocaban en jaque a muchas naciones, protagonizadas especialmente por la organización terrorista *ETA*,³¹⁵ que mantuvo constantes ataques durante toda la década, por ejemplo.

Entre los principales atentados se encontró el primer coche bomba en Madrid, en 1985; la bomba de la Plaza de la República Dominicana de Madrid en 1986; y el ataque contra la casa-cuartel de Vich el 29 de mayo de 1991 en Barcelona. Con estos actos, las acciones planteadas en el *comíc*, no se encuentran desapegadas a la realidad, y como la organización *ETA*, cuya ideología aspiró al socialismo, las prácticas de dominación mostradas por *Magneto* y sus acólitos guardan un principio ideológico propio.

³¹⁵ *Euskadi Ta As* (ETA), es una expresión en euskera que puede traducirse como *País Vasco y Libertad*, la cual identifica a la organización terrorista vasca que se autoproclama independentista, abertzale, socialista y revolucionaria. Tiene como objetivos principales la independencia y construcción de un Estado socialista, utilizando el asesinato, secuestro, terrorismo y extorsión económica tanto en España como en Francia.

4.2.4 CASO 4: OPERACIÓN: CERO TOLERANCIA



Fig. 269. Portadas que corresponden a la saga *Operación Cero Tolerancia* a través de 5 números que comprendieron los títulos *X-Men* y *Wolverine*. Además, dentro de las páginas del primer título también fue narrada una historia alterna a la de este análisis en la que el *X-Men Iceman*, tiene un enfrentamiento con *Bastion*, el antagonista de la saga.

Fecha original de publicación: junio - noviembre de 1997. **Guión:** Scott Lobdell (*X-Men*) y Larry Hama (*Wolverine*). **Dibujos:** Carlos Pacheco (*X-Men*) y Leinil Francis Yu (*Wolverine*). **Eta**pa: Los tiempos difíciles (1996-2000).

(*Vid Anexo 3*) Narración de Scott Lobdell y Larry Hama para los títulos *X-Men* y *Wolverine* respectivamente. Después de regresar de una misión del lejano oriente, los *X-Men Cyclops, Phoenix, Storm, Wolverine* y *Cannonball* son víctimas de un ataque a manos de las fuerzas cazadoras de mutantes *Prime Sentinels*

financiadas por el proyecto Operación: Cero Tolerancia, a cargo del misterioso líder anti-mutante *Bastion*.

Los héroes son interceptados y llevados como prisioneros a una instalación secreta del gobierno, conocida como Base Hulkbuster. *Bastion* planea usar a los mutantes para sus propios fines, sin embargo, los *X-Men* logran escapar hasta el desierto de Nuevo México donde conocen a Munstang, un hombre ciego de una misteriosa comunidad. Sin saberlo, tal aldea sirve como prototipo durmiente que convierte a gente con diversas discapacidades en *cyborg Prime Sentinels*; siendo creados como armas sin conciencia para exterminar mutantes.

Los *X-Men* planean un ataque a la clínica y con ello frustrar los planes de *Bastion*, apoyados por el gobierno, quien concibe el proyecto Operación: Cero Tolerancia como un riesgo no sólo para los mutantes sino para el resto de la humanidad, frustrando el plan de *Bastion*. Ésta es una de las historias más significativas de esta etapa, pues ocurre en un momento en el que nuestro equipo de héroes es sumamente vulnerable e incomprendido por una sociedad que les odia y les teme.

Para el análisis de dicho relato, es conveniente abordar los acontecimientos que dieron contexto a esta trama. El año en el que se publicó este relato fue un lapso enmarcado por el comienzo del segundo mandato de Bill Clinton, quien prohibió destinar fondos federales para cualquier investigación en clonación humana, las acciones políticas se veían caracterizadas por sus actos altruistas hacia gente necesitada económicamente y víctimas del Holocausto; la Princesa Diana de Gales muere en un accidente automovilístico en París. En Atlanta se inaugura el canal de cable CNN en Español.

En el mundo los actos de violencia se intensifican gracias a organizaciones terroristas como la ETA; mientras que en Japón, una explosión en una planta de desechos expone a trabajadores ante la radiación, en ese mismo país se da reconocimiento oficial a la etnia ainu como aborígenes autóctonos de Hokkaido. La sonda espacial *Mars Pathfinder* de la Nasa toma contacto con la superficie de Marte. En materia cultural, la película *Titanic* recauda en cine más de 28 millones de dólares en Estados Unidos, se estrena la película *La vida es bella* de Roberto

Benigni y J. K. Rowling publica *Harry Potter y la piedra filosofal*. En el campo de la tecnología, sale a la venta la última consola de mesa llamada *Nintendo 64* y el juego *Final Fantasy VII* sale al mercado para *Playstation*, originando uno de los éxitos más grandes en el mundo de los videojuegos.

Es en este contexto que *Operación: Cero Tolerancia* es publicada, siendo la historia de la que a continuación se ocupará nuestro análisis, con el fin de encontrar las formaciones imaginarias detectadas en cada uno de los tópicos explorados a partir de los fragmentos connotadores y huellas discursivas, de los cuales encontramos al racismo, la discapacidad y la adolescencia.

- **Racismo:** Revelado como un comportamiento discriminatorio, el tema se nos es presentado desde un punto de vista extremista, pues tal y como lo manifiesta el título del relato, hay cero tolerancia con respecto a la situación mutante. Incluso a través una secuencia se plasma como es que los medios de comunicación acrecientan el sentimiento de rechazo, formando así, la opinión pública de la sociedad, aun cuando lo expuesto por televisión acerca de los *X-Men* es erróneo y manipulado.

Como ejemplo, el siguiente diálogo expone como un conductor de televisión informa y entrevista a un representante del gobierno: *“El mutante atacando el avión [...] por mucho tiempo se ha sospechado que es un miembro de la supuesta facción terrorista conocida como los X-Men” “...[...] Disculpe, señor Gyrich... pero... por imposible que suene, ¿está diciendo que el gobierno de los Estados Unidos ha dado el permiso para que una organización paramilitar opere sobre suelo norteamericano y abra fuegos sobre sus ciudadanos?”*. En este caso, el conductor de televisión cuestiona el proceder del gobierno contra los mutantes, quienes a final de cuentas, también son estadounidenses; esto mientras se muestra como son atacados por fuerzas federales en una viñeta.

A lo que el consejero de seguridad nacional replica: *“¿Cómo sabemos que esos ‘X-Men’ son ciudadanos norteamericanos? No sabemos nada de ellos... salvo que son una amenaza [...] así que lo queramos o no, parece que la Operación: Cero Tolerancia ha comenzado”*, con lo cual se expone sin temor alguno, la postura

discriminatoria que el gobierno tiene con respecto a las minorías, y que de acuerdo al discurso, deja entrever una total falta de apertura hacia las diferencias sociales que en nuestra vida diaria pudiera traducirse hacia las minorías por igual, como negros, homosexuales, indígenas, inmigrantes, mujeres, discapacitados o creyentes de alguna religión.

Como lo expone Teun A. Van Dijk en su texto *Racismo y análisis crítico de los medios*, “los grupos blancos dominan étnica o racialmente a diversos grupos por medio del ejercicio de varios tipos de control físico, social o simbólico”,³¹⁶ con lo cual el papel que juegan los medios de comunicación es fundamental en la formación de valoraciones positivas o negativas con respecto a los prejuicios étnicos, y desde el momento en el que un mensaje se hace circular masivamente quedan de manifiesto “los intereses corporativos, los valores de la información, las rutinas institucionales, las ideologías profesionales y los formatos esquemáticos de las noticias desempeñan un papel importante en esta transformación”.³¹⁷



Fig. 270. En estas viñetas puede entenderse la influencia que tienen los medios de comunicación sobre la situación mutante y cuál es su proyección de ellos al respecto. Como lo señala Teun A. Van Dijk muchas veces los propios medios son partícipes en la formación de conductas racistas e intolerantes ante los grupos minoritarios de la sociedad.

Como se divulga, el problema del racismo y la discriminación es un problema de ignorancia, donde los mutantes, al igual que las personas de distintas razas están sujetos a actos discriminatorios, siendo estigmatizados, hostigados y asociados a conceptos de connotación negativa. En este tenor, la intolerancia hacia los mutantes es expresada en el *comic* por el hombre común que denota su repudio con huellas discursivas como “finalmente, esos fenómenos mutantes recibirán lo que merecen”, mientras observan el ataque y secuestro de los *X-Men*.

³¹⁶ Teun A. Van Dijk, *op. cit.*, pág. 77.

³¹⁷ *Ibidem.*, pág. 78.

De acuerdo con el párrafo anterior “este sistema de prejuicios étnicos estructurado ideológicamente, así como sus funciones sociales, precisa de un aprendizaje social que se basa parcialmente en la observación, imitación y participación en la interacción social”,³¹⁸ en donde la racionalización se justifica bajo el ‘todo mundo lo hace’, argumento por el cual se lleva a cabo un acto discriminatorio, estandarizando formas de pensar, aun cuando no sean las más adecuadas.

En este *comic*, incluso como una muestra de racismo, se vincula de forma despectiva a los mutantes con las nuevas enfermedades, siendo una analogía a las creencias de los años 80 sobre el Sida, en donde se culpaba a las minorías homosexuales por el surgimiento y expansión de la pandemia: “*Considere el Virus Legacy... una enfermedad que se ha extendido de mutante a mutante... un virus que ahora, al parecer, afecta también a la población humana*”. En este caso, el “Virus Legado” es un nuevo germen que se ha propagado y afecta a la población principalmente mutante, asesinándola, aunque sus últimas investigaciones arrojan que no se trata de un virus propio de los mutantes sino que el *Homo Sapiens* no se encuentra exento ante este nuevo mal, siendo un elemento análogo de la historia que se relaciona con el virus del Sida y la homofobia.

“Todo racismo entraña xenofobia, pero no a la inversa: cuando alguien ajena al grupo alcanza niveles económicos altos, y el racismo hacia él se debilita o desaparece, decimos que el rechazo o discriminación por razones de nivel económico estaba solapada con una forma de racismo que era más débil que la propia discriminación”.³¹⁹ Lo anterior se ilustra cuando los *X-Men* están siendo cazados, en ese momento, los ojos de todo el país están puestos en la televisión, y son Susan y Richard Okada quienes no se unen a la espontánea celebración, ya que, como se dice con la voz en *off*, “*ya han visto antes esta cara de América, cuando ellos y todas las cosas japonesas eran el enemigo visible, fueron desplazados a centros de reubicación por ‘el bien común’. Ellos creían que después de eso, nunca volvería a pasar*”.

³¹⁸ *Ibidem.*, pág. 77.

³¹⁹ Fermín Bouza, *op. cit.*, pág. 2.



Fig. 271. En el *comic*, además de la situación de los mutantes, se exponen los casos de los afroamericanos y los orientales, quienes también sufren actos de discriminación. El logotipo del programa anti-mutante de esta serie, hace referencia precisamente a tal acto: la Cero Tolerancia.

El recuerdo que seguramente reviven los señores Okada, es aquél amargo suceso vivido durante la Segunda Guerra Mundial, en el que tras el ataque de Japón a Pearl Harbor, entre 1942 y 1948, se volvió significativa la xenofobia contra los japoneses, resultando más grave cuando éstos radicaban en Estados Unidos. Existieron campos de concentración que alojaron a 120,000 personas de origen japonés y que tenían por objetivo el sacar a los nipones de sus viviendas en EEUU, llevándolos bajo extremas medidas de seguridad. “Los campos estaban cerrados con alambres de púa, vigilados por guardias armados y ubicados en lugares muy alejados a cualquier centro poblacional. Quien intentaba huir del lugar, moría”.³²⁰

En el caso de los mutantes, el repudio a ellos no es un sentimiento propio de una raza, e incluso otras, quienes también han vivido de la discriminación por causas similares no difieren del resto en cuanto al tema mutante. En la historieta se nos presenta a Cecilia Reyes, una doctora afroamericana originaria de Puerto Rico, una raza que durante las décadas de los 50, 60 y 70 fue objeto de discriminación, y que sin embargo, expone comentarios como el siguiente: “*Yo creo que un mutante es un mutante. Ya era hora de que alguien dejara de hablar acerca del problema y finalmente hiciera algo al respecto*”, discurso expuesto en donde la falta de otredad, empatía y tolerancia es dirigida por una mujer cuya raza se vio en circunstancias similares décadas atrás.

³²⁰ “Los campos de concentración de japoneses en EEUU”, en *mdz x una mendoza para todos online*, Argentina, 23 de abril de 2012, [en línea], Dirección URL: <http://www.mdzol.com/mdz/nota/378952-los-campos-de-concentracion-de-japoneses-en-eeuu>, [fecha de consulta: 05 de agosto de 2012].

Finalmente, quizá la muestra más notoria de repudio y aberración hacia los mutantes es la que presenta *Bastion*, líder de la fuerza de ataque Operación: Cero Tolerancia, un fanático que plantea como principal objetivo, el proteger a la humanidad de los mutantes. Al momento de infiltrar sus fuerzas en el Instituto Xavier, se pueden leer comentarios racistas:

“Esta guarida de la inequidad, este ‘hogar’ que permanece como una burla para todas las cosas humanas”, “muy pronto su raza entera será exterminada”, “basura genética”, “Homo superior... tan vulnerables como la raza humana. Me pregunto por qué los odio, muchos de ustedes no parecen ser diferentes a cualquier humano. Si los corto, sangran. Si los golpeo, les salen moretones. Y cuando hay problemas, buscan consuelo en los seres más cercanos a ustedes”.

Dichos arrebatos no difieren en mucho con la problemática mutante planteada en el *comic* años atrás, encontrándose el nuevo rostro de un enemigo, cuyas motivaciones son similares para aborrecer a la clase mutante. En este sentido pueden retomarse los mismos preceptos que en casos anteriores, en donde la discriminación es un tema de índole mundial.

- **Discapacidad:** Abordado gráficamente con el personaje de Mustang, se trata de un hombre que a consecuencia de un accidente aéreo, perdió la vista, motricidad en las piernas y sus riñones fueron dañados. A su vez, el personaje se encuentra en una comunidad cuyas personas curan sus males en la misteriosa Clínica Prospero, lo que ellos no saben, es que su integridad física se encuentra en riesgo, para fines de la iniciativa Operación: Cero Tolerancia, a ser convertidos en *cyborgs* cazadores de mutantes.

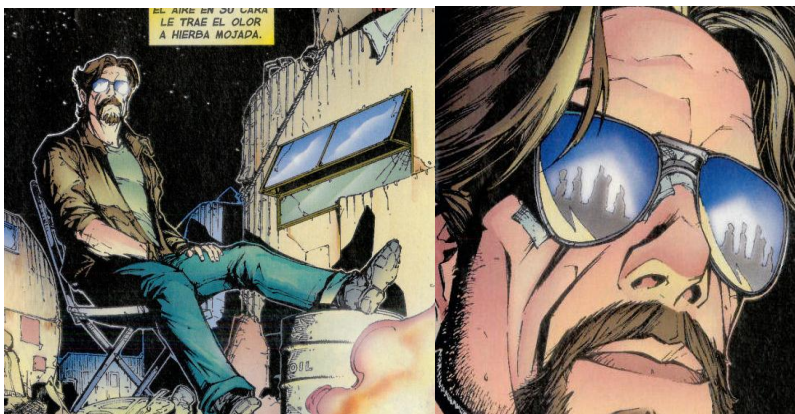


Fig. 272. *Mustang* es el personaje con el que se expone el tema de las personas con discapacidad y la violación de los derechos humanos, una analogía más con el tema de los mutantes.

El exponer a personajes con alguna discapacidad no es nuevo, de hecho como ya lo habíamos abordado en esta investigación, el mismo mentor de los *X-Men* no puede caminar, connotando con ello la discriminación a través de otro sector minoritario, como lo son las personas con diversas discapacidades físicas o mentales. De acuerdo con la revista digital *Disability World* “las tasas de desempleo y subempleo de las personas con discapacidad a menudo son muy grandes en comparación con las de sus pares no discapacitados, a pesar de que una de cada seis personas tiene una discapacidad”,³²¹ motivada esta disparidad por la desigualdad en las políticas sociales, el acceso a la educación, la capacitación y el empleo, así como la actitud de la sociedad.

La apertura de las naciones para enfrentar la inequidad hacia este sector comenzó a ser visible a partir de 1990, año en el que tanto los Estados Unidos como el Reino Unido aprobaron leyes contra la discriminación. En los Estados Unidos fue el Acta de Estadounidenses con Discapacidad de 1990 (ADA) la cual brinda protección en cuanto a empleos, acceso a bienes y servicios y acomodo público. El Acta contra la discriminación de Discapacitados de 1990 proporciona beneficios similares en el Reino Unido.

Aunque en el *comic* no se presentan actos discriminatorios hacia discapacitados, sí se exponen como víctimas de ultraje y violaciones a sus derechos humanos, al transformarlos en contra de su voluntad en androides sin conciencia, bajo mentiras que les prometen una mejor calidad de vida. Algunas huellas discursivas que refuerzan el discurso sobre la adopción de derechos para estas personas, su aceptación y rechazo a las violaciones hacia ellos son las pronunciadas a continuación como ejemplo: “*Miren, nadie quiere ser arreglado más que yo. Pero poder ver y volar de nuevo no vale la pena si tienes que sacrificar tu alma*”: Mustang; y, “*Ha sido un honor conocerte Bub [refiriéndose a Mustang]. Tú eres más humano que la mayoría*”: *Wolverine*, con lo cual se apela a la humanidad sin importar cualquier condición de minusvalía.

³²¹ Susanne M. Bruyere, “Políticas y prácticas de no discriminación en Estados Unidos y Reino Unido”, en *Disability World*, Vol. 23, 23 de abril de 2004, Universidad de Cornell, [en línea], Dirección URL: http://www.disabilityworld.org/04-05_04/spanish/empleo/nondiscrimination.shtml, [consulta: 10 de agosto de 2012].

• **Adolescencia:** Sólo se expone a través de connotadores visuales, como mutantes jóvenes, quienes sirven como vínculo de identificación con los lectores adolescentes. *Cannonball* y *Jubilee* son presentados como miembros de los *X-Men*, cuya juventud los exhorta a un compromiso y responsabilidad con el grupo al cual pertenecen, adoptando sus ideales de igual forma. Los significados otorgados a ambos personajes no difieren del tratamiento dado al tópico en los casos anteriores, mostrándolos sólo como un reflejo de identificación.

4.2.5 CASO 5: E ES DE EXTINCIÓN



Fig. 273. Título que sustituye al *Uncanny X-Men* para dar paso al *New X-Men*, en sus números 114 a 116 publicados en México por Editorial VID en tomos dobles. Esta historia marca un antes y un después para los mutantes, de la vislumbrándose un enfoque oscuro que recibió muy buenas críticas por parte de los conocedores del medio.

Fecha original de publicación: Octubre de 2001. **Guión:** Grant Morrison.
Dibujos: Frank Quitely. **Etap:** La renovación (2001-2004).

(Vid Anexo 4) *Comic* que cambia el título *X-Men* a secas por el *New X-Men* siguiendo con su misma continuidad a partir del número 114. Se lanza una nueva alineación de *X-Men* compuesta por el *Profesor X*, *Cyclops*, *Phoenix*, *Wolverine*, *Beast* y la inclusión de *White Queen* como miembro oficial. El guión en esta historia se caracteriza por el trabajo de Grant Morrison, quien ocupando el lugar de Chris Claremont, le da un tratamiento más oscuro a los mutantes.

El arco argumental gira en torno a la apertura del Instituto para Jóvenes Dotados como escuela, donde los *X-Men* fungirán el papel de profesores y reclutadores de nuevos mutantes, por órdenes de Charles Xavier. Decisión impulsada por la llegada de una misteriosa y nueva villana de nombre *Cassandra Nova*, quien motivada por el odio envía *Sentinels* asesinos a atentar en contra de la isla nación de Genosha, matando a millones de mutantes. Los *X-Men* enfrentan y vencen a *Cassandra Nova*, sin embargo, no logran evitar la catástrofe, considerando tal acción como un acto de odio e intolerancia, motivándolos a reabrir el instituto a nuevos jóvenes mutantes, en este contexto, el *Profesor X* revela al mundo que es un mutante.

El comienzo de una década fue la antesala que lanzó la publicación analizada en este caso, teniendo por contexto el auge de la globalización (esto despertó movimientos opuestos como antiglobalización y globalización alternativa); George W. Bush toma posesión como presidente y el mundo es testigo de los atentados a las Torres Gemelas el 11 de septiembre de ese año; se da inicio a la guerra en contra de Afganistan y Estados Unidos invade Irak, originando en el mundo el surgimiento de varios movimientos pacifistas en contra de los actos bélicos.

En la ciencia y tecnología se tienen importantes avances con respecto al genoma humano y la biotecnología, mientras que los estadounidenses presentan al primer primate modificado. *Microsoft* lanza el sistema operativo *Microsoft Windows XP*. En el cine se estrenan *El planeta de los simios* de Tim Burton y *El Señor de los Anillos: la comunidad del anillo* de Peter Jackson y en el mundo de la televisión comienza el boom de los *reality shows* con *Big Brother*, *Operación Triunfo* y *La Academia*.

Para los *X-Men*, el inicio de la década se ve antecedido por el éxito en taquilla de su primer film a cargo de Bryan Singer, con más de 296 millones de dólares en todo el mundo. La película no sólo catapultó a los mutantes a la fama, sino a todos los superhéroes de *comics*, siendo más conocidos por el público, motivo por el que surgió posteriormente una serie animada titulada *X-Men: Evolution*; ambas propuestas audiovisuales son las que cimentaron las bases para esta nueva etapa, de la cual se presenta el siguiente análisis, retomando tópicos de la realidad como el racismo, la adolescencia, las subculturas y contraculturas, y el terrorismo, mismos que a continuación se analizan con el fin de indagar cuál es el sistema de connotación global y las formaciones imaginarias de *A/R*.

- **Racismo:** El tratamiento dado al tema mantiene como premisa el odio y repudio hacia una especie. *Cassandra Nova* es la primera mujer de una nueva especie, la cual quiere exterminar a toda costa a los mutantes, siendo una de sus principales acciones en el relato, el genocidio a más de 16 millones de mutantes habitantes de la Isla Nación de Genosha.

De acuerdo con lo planteado en este relato, este impulso se basa en la creencia de la supervivencia del más fuerte, tal y como sucedió con el *Homo Neanderthal* al momento de ser remplazado y exterminado por una especie más inteligente, rápida y agresiva como el *Homo Sapiens*, en donde una nueva especie debe eliminar a la competencia para sobrevivir.



Fig. 274. El móvil de la antagonista *Cassandra Nova* se encuentra justificado bajo la ideología de la supervivencia del más fuerte, comparando la destrucción de la humanidad y los mutantes por una nueva raza (ella), con la extinción del *Homo Neanderthal* a manos del *Homo Sapiens*.

Cassandra Nova considera que el *Homo Superior* desplazará a la raza humana, y su deber, como una nueva especie, consiste en hacer lo mismo con los mutantes

antes de que puedan obtener el control y se vuelvan más fuertes; como se acota en la siguiente huella discursiva: “*La raza humana estará tan extinta como el hombre de Neanderthal a más tardar en cuatro generaciones... a menos de que exterminemos el linaje mutante de una vez por todas*”.

Según lo anterior, la villana de la historia entra por completo dentro del canon designado del racismo, pues defiende la creencia de que una especie puede ser superior a la otra, metáfora de la situación mutante; la “raza” es simplemente entendida como un estereotipo cultural conformado por una improcedente mezcla de elementos heterogéneos muy visibles (color de piel, características de pelo, rasgos faciales, constitución anatómica, etc.). Si bien se expone a la villana como una practicante del racismo, lo cierto es que también se expone al lector bajo un discurso anticuado, contrario a lo predicado durante esa época, pues la base científica del racismo ya se ha puesto en entredicha.

Durante los primeros años del nuevo siglo, se llevaron acabo estudios realizados por profesores de Luca Cavalli-Sforza, Paolo Menozzi y Alberto Piazza, quienes publicaron en 1995 la obra *The History and Geography of Human Genes*, en donde se da negativa a todo fundamento científico para clasificar a los seres humanos en razas, ya que la diversidad genética, bioquímica y sanguínea entre individuos es mínima, siendo particularidades externas las que marcan dicha diferencias.

Sin embargo, al igual que *Cassandra Nova*, en dicha década existieron opositores que disientían con dicha postura, así, el científico en la publicación *La Recherche* en 1997 escribe “Combatir al racismo arguyendo que las razas no existen es una inepticia [...] Que la noción de raza, (o de especie, o de género, etc.) no sea aprehendida por la genética molecular es una cosa; que haya razas en taxonomía, en antropología o en el mundo humano en que vivimos, es otra muy distinta”.³²²

³²² Carlos Caballero Jurado, “El racismo, génesis y desarrollo de una ideología de la Modernidad”, en *Web Islam*, 09 de febrero de 2001, España, [en línea], Dirección URL: http://www.webislam.com/articulos/18707-el_racismo_genesis_y_desarrollo_de_una_ideologia_de_la_modernidad.html, [consulta: 15 de agosto de 2012].

Al respecto, y pese a no ponerse de acuerdo, lo cierto es que existe un amplio consenso sobre el hecho de que, aun existiendo razas o no, el racismo es una peligrosa desviación. Aunque se encuentra en la actualidad completamente desacreditado, e incluso como ideología política, durante mucho tiempo fue una doctrina muy difundida y considerada plenamente científica, aspecto que los creadores del *comic* retomaron para cimentar coherentemente el personaje de Cassandra Nova, quien representa análogamente el hecho de que hoy en día, “las actitudes racistas sigan estando ampliamente difundidas; muchísimas personas que jamás se definirían como racistas tienen, sin embargo, un comportamiento inequívocamente racista cuando se trata de convivir, por el motivo que sea, con personas de otra raza” .³²³



Fig. 275. *Cassandra Nova vs Wolverine*. Imagen que muestra el odio que siente la villana por los *X-Men* y los mutantes en general, justificando su actuar bajo la noción racista que se escuda en el aspecto genético de las personas.

Entonces, se puede asegurar que el discurso de la antagonista se configura a partir de la antítesis del pensamiento de Charles Xavier, aunque siendo físicamente muy similares en sus rasgos físicos, su justificación racista está dirigida completamente al aspecto genético de las especies, como salvadora de la raza humana, tiene repulsión por cualquier persona que posea el “gen-x”. El repudio que siente por los mutantes puede interpretarse como algo puramente instintivo e irracional, ya que el personaje no refleja signos de culpa o debilidad emocional, y no hay bases de una opción personal que no esté argumentada en lo científico. Reflejándose su personalidad a través de frases despectivas de odio: *“Ellos nos son personas, señor Trask. Son uno sucios y apestosos mutantes”*.

³²³ *Ídem.*

Incluso, para argumentar sus acciones, la antagonista enuncia una serie de analogías bajo las que justifica sus actos, al comparar a los mutantes con gérmenes y alimañas: *“¿Acaso eran malos los doctores que erradicaros la viruela, señor Trask? En un mundo sin valores y moralidad, bueno y malvado son sólo elecciones en el menú de lo poderoso... Debajo de la máscara de respetabilidad liberal, con sus seguras opiniones, todos odiamos las mutaciones”*. Siendo suficientes para etiquetar el perfil psicológico con el que se nos proyecta a la mujer en esta historia, y más aún, su papel como amenaza de la cosmovisión que envuelve la ideología de los *X-Men*.

Contrario a esta postura, el *Profesor X* continua siendo un modelo de inspiración, y considera que la nueva generación de mutantes que está emergiendo necesitará de su cobijo ante el odio al que se verán expuestos, *“serán llamados fenómenos, monstruosidades genéticas, se burlarán de ellos, serán temidos, serán escupidos y serán acusados de robarse los trabajos de los humanos, de comer comida humana, de llevarse a los compañeros de los humanos...”* con lo que se manifiesta la realidad de intolerancia con la que habitan los mutantes en el planeta, agregando que estarán emergiendo en las ciudades más pobres, en los suburbios, en los desiertos y en las junglas.

Cabe mencionar que el racismo con el paso del tiempo dejó de lado la opresión particular hacia los negros, y con el movimiento migratorio, tomando Estados Unidos como contexto, se vio dirigido contra las comunidades de inmigrantes. Según informes de la Asamblea General de las Naciones Unidas (ONU) *“Nuevos blancos de discriminación, inmigrantes, refugiados y no nacionales, se han agregado a las víctimas tradicionales de este flagelo: judíos, árabes, asiáticos y africanos”*.³²⁴

Como ejemplo del amplio alcance que ha alcanzado el racismo, la xenofobia y la intolerancia se puede retratar el caso de los indocumentados en Estados Unidos y la Ley SB1070 o Ley de Arizona, la cual criminaliza a cualquier inmigrante no

³²⁴ Thalif Deen, “Europa: la xenofobia en alza”, en *Web Islam*, 20 de noviembre de 2004, España, [en línea], Dirección URL: http://www.webislam.com/articulos/27389-europa_la_xenofobia_en_alza.html, [consulta: 10 de agosto de 2012].

documentado con autoridad para deportarlo, permitiendo detener a una persona por su aspecto físico, es decir, que si se sospecha de una persona morena, de baja estatura y facciones de latino, podría quedar en custodia ante las autoridades. Lo anterior tuvo que ver con el contexto de violencia, la inseguridad y miedo principalmente hacia la cultura musulmana, y es que “el racismo se agravó en todo el mundo tras los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001 en Estados Unidos”,³²⁵ según el documento de la ONU.



Fig. 276. Imágenes de las protestas en Estados Unidos y México en contra de la Ley Arizona SB1070, también conocida como Ley del odio. Considerada una cacería de inmigrantes, el actual presidente Barack Obama se opone a esta ley, pues supone la acción más amplia y rígida contra la inmigración ilegal en las últimas décadas.

Las problemáticas actuales como éstas han servido para desarrollar aún más las posibilidades de los mutantes, el *Universo Marvel* del cual forman parte está plagado de nuevas mutaciones, en donde no se sabe con certeza quién es completamente humano y quién es un mutante, como una ideología, no hay signos externos hasta la adolescencia, y salvo en algunos casos que permitan identificarlos, siendo en realidad invisibles para la sociedad.

El caso de los inmigrantes es un elemento que enriquece metafóricamente a los mutantes, bajo un escenario de intolerancia y odio, los indocumentados en Estados Unidos se enfrentan al agravio y la estigmatización, tildados de delincuentes, en una sociedad que los rechaza, pero a su vez para la que ellos se han comprometido a servir y trabajar. Los *X-Men* y los mutantes en general se nutren de la misma concepción, “juraron proteger a la sociedad que les teme y les odia”. La ideología de los *X-Men* se expone en las palabras de su líder, *Cyclops* confirma la postura de defender a los suyos y protegerlos de cualquier amenaza que quiera ponerlos en riesgo: “como *X-Men*, fuimos entrenados para ayudar a

³²⁵ *Ídem.*

mutantes en problemas, también fuimos entrenados para evitar que amenazas genéticas como tú lastimen a las personas”.

• **Adolescencia:** Reflejado a través del personaje de Steve, o como el mismo se hace llamar, “el feo John”, un chico cuya única mutación es el contar con tres rostros en la cabeza. Como único elemento connotador de adolescencia, el personaje representa al mutante discriminado, aquel catalogado en los Estados Unidos como un “perdedor” el cual es víctima de *bullying*³²⁶ por parte de sus compañeros y es rechazado por la sociedad en general debido a su aspecto.

La apariencia física es uno de los aspectos con los que el adolescente tiende a lidiar, en el caso de Steve, se cataloga a sí mismo como el “feo”, connotando cierta inferioridad y baja autoestima, incluso cuando es rescatado por *Cyclops* y *Wolverine* de una muerte segura a manos de un *Sentinel*, él mismo cataloga a los *X-Men* como los mutantes “bien parecidos”, además no cuenta con habilidades especiales más allá de sus tres rostros, connotando cierta debilidad en comparación con otros de su especie.



Fig. 277.
El *bullying* es un problema con mayor importancia en años recientes el cual ha cobrado importancia no sólo en el ámbito escolar sino en el social y laboral. En los *comics* los mutantes adolescentes son víctimas de este acoso debido a su aspecto o habilidades.

La ideología proyectada es que los *X-Men* ayudarán a cualquier mutante no importando su apariencia física, lo cual metafóricamente nos traslada a los casos de *bullying* o burlas generadas en la adolescencia por otros adolescentes de la misma edad, etapa en la que se busca pertenecer a un grupo determinado,

³²⁶ El origen de la palabra se deriva del vocablo holandés que significa acoso, y refiere al maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado. Los protagonistas de los casos de acoso escolar suelen ser niños y niñas en proceso de entrada a la adolescencia. (Vid José Sanmartín, “Violencia y acoso escolar”, en *Mente y Cerebro*, Madrid, CEAC, 2007, pág. 13).

adoptando actitudes que les permitan encajar, y se excluyen a aquéllos que consideran diferentes por distinciones físicas o de cualquier otro tipo.

- **Subcultura y contracultura:** Los mutantes siguen teniendo fuertes similitudes con las contraculturas y subculturas, adoptando elementos ideológicos de las primeras y códigos específicos en su apariencia e incluso físicos para identificarse dentro de un grupo específico, tal y como sucede con las segundas. Esta noción se ve reforzada en primera instancia por dejar atrás las máscaras, los trajes excéntricos y heroicos, para adoptar modelos más sobrios característicos por su color negro y amarillo con materiales de cuero y spandex negro, dándoles un toque más realista.

Con un *look* más gótico, puede vincularseles en esta etapa con las tribus urbanas que se catalogan dentro de la expresión oscura, ello no sólo se ve reflejado en la vestimenta de los *X-Men* sino en las historias que se nos presentan, caso de *E de Extinción*, en donde se relatan e ilustran acontecimientos más oscurantistas, violentos, crudos y realistas. Lo anterior se encuentra ligado a los góticos, una tribu urbana conformada por jóvenes a los que se les atribuye la etiqueta de los “nuevos románticos”.

El romanticismo es una corriente surgida en el siglo XIX, caracterizándose por ser un movimiento artístico cuyo estilo se centraba en la expresión de los estados de ánimo, sentimientos profundos y la tragedia. La literatura utilizaba lugares lúgubres y atmosferas melancólicas que más tarde se denominaron como góticas.

Al igual que *X-Men*, los grupos góticos se han visto discriminados, al ser expuestos dentro de los medios de comunicación colectivos de forma errónea, “hoy en día a los góticos se les mira con odio o miedo, todo esto debido en gran parte a la mala información que distribuyen estos medios desde especulaciones hasta relaciones mal hechas, y al mismo tiempo desacreditándola y desfigurándola”.³²⁷

³²⁷ S/A, “Góticos” en *De Tribus Urbanas*, España, 26 de septiembre de 2008, [en línea], Dirección URL: <http://www.detribusurbanas.com/tipos/5-goticos>, [consulta: 10 de agosto de 2012].



Fig. 278. Los trajes del relato *E es de Extinción* se inspiraron de los atuendos presentados en la adaptación de los mutantes al cine, y en la oscuridad que presentan algunas subculturas en su estilo tales como la *gótica*, *dark* y *emo*.

A su vez, en los *X-Men* aún se encuentran símbolos muy peculiares que los dotan de pertenencia hacia el grupo, como broches, hebillas y estampados con la clásica “X”, incluso *White Queen*, se mira con un vestuario completamente blanco, sin embargo, mantiene detalles en el diseño de su ropa que refieren al equipo de Xavier, haciendo el uso de uniformes más genéricos y menos individualistas. Si bien por el contexto, se adopta este nuevo *look* gracias al realismo impreso en las producciones cinematográficas, el dotarlos de un tono más oscuro y violento los convierte en superhéroes “*cool*”, modernizando el estereotipo del héroe y por tanto adoptando elementos de ciertas subculturas con este tipo de apariencia, como en el ejemplo de la cultura gótica.

Ideológicamente, muy semejante a los góticos, los *X-Men* guardan un tono apolítico centrando su dilema en cuestiones de índole filosófico, abogando por la tolerancia y el gusto por la diversidad, una tendencia hacia la intelectualidad, también plasmada en la forma de contar sus historias, el espíritu de la comunidad al puro estilo *underground*, la antipatía por el conservadurismo y con cierto cinismo en su discurso muy usual en las contraculturas y muy fuerte en tribus urbanas como los *darks* o *darketos*.

- **Terrorismo y nacionalismo:** Teniendo de trasfondo los atentados del 11 de septiembre y como principal culpable al terrorismo organizado, se puede apreciar en la secuencialidad de *E es de Extinción* un hecho que bien podría representar el desastre ocurrido en Estados Unidos dentro del mundo de las viñetas, se trata del paralelismo con el atentado a la isla nación de Genosha, genocidio en el que se mató a más de 16 millones de mutantes.

Genosha había convertido en realidad la lejana utopía que anhelaban los mutantes, un lugar gobernado por el “amo del magnetismo”, *Magneto*, donde mutantes podían habitar pacíficamente lejos de la discriminación, y que sin embargo, es debido al atentado ideado por Cassandra Nova, que tal paz es interrumpida por nuevos *Sentinels* asesinos, llevándose a cabo el genocidio mutante más grande de la historia. “*Nadie lo vio venir... estaban tomando té, haciendo el amor... todas esas luces... se están apagando... nadie lo vio...*” declara Xavier mientras siente millones de vidas extinguirse a través del buscador de mutantes llamado *Cerebro*.

Sin embargo, en el *comic* este acto de violencia es exagerado en comparación con el hecho real. Después de los acontecimientos del 11-S, el periodista Manuel Martín Ferrand recuerda “Supimos que habían muerto miles de personas, pero no vimos un solo cadáver”.³²⁸ Por el contrario, en E es de Extinción se pueden ver los esqueletos de las víctimas en todo el lugar, e incluso, la dramática escena de ver a una Emma Frost salir de los escombros con el cuerpo en brazos de una niña mutante sin vida.

Los *X-Men* si bien son declarados mutantes, legalmente se trata de un grupo marginal que la mayoría de las veces realizan actos que para la sociedad son considerados como malos, y si bien se ha abordado tiene una obvia analogía con el racismo y la discriminación de los sectores minoritarios, la situación mutante también refiere a cierta paranoia.

“En los años 50 y 60, los extraterrestres reflejaban la ansiedad de la gente durante la Guerra Fría, y su temor a ser invadida por otra potencia. En el caso de los mutantes, se refleja la paranoia al enemigo interno, una amenaza infiltrada que nadie espera que ataque, sino hasta que ya literalmente es muy tarde”,³²⁹ y dicho miedo se reflejó claramente en la vida real, tras los conocidos eventos del 11 de septiembre. En nuestro caso, impulsado por el desastre de Genosha, el *Profesor*

³²⁸ Manuel Martín Ferrand, “Otros efectos colaterales del 11-S”, en Lobatón, Paco. *La televisión en tiempos de guerra. La onda expansiva de los atentados del 11-S*, Barcelona, Gedisa, 2002, pág. 24.

³²⁹ Uriel A. Durán, “Sector X” en *New X-Men*, Tomo 2, México, Grupo Editorial VID, 12 de junio de 2003, Pág. 1.

X da a conocer públicamente que es un mutante a los medios de comunicación, quienes atestiguan que el mundo quedó horrorizado ante tales actos, cambiando la interpretación estereotipada de los mutantes.



Fig. 279. Los atentados del 11-S cobraron la vida de cerca de 3,000 personas y dejaron heridas a más de 6,000. En las siguientes imágenes se puede ver la similitud con que el hecho fue llevado a las viñetas, genocidio que exterminó a más de la mitad de la población mutante del planeta alojada en la Isla Nación de Genosha.

Tal y como en la viñetas, los atentados del 11 de septiembre dieron pie a la imposición de medidas de seguridad extremas, principalmente en los aeropuertos, en donde a los ojos de George Bush y el ex vicepresidente Dick Cheney, todo pasajero era un terrorista en potencia, violando las garantías individuales hasta de sus propios ciudadanos; exhibieron la vulnerabilidad y se acabó con el mito del poder indestructible de Estados Unidos.

La paranoia gubernamental sentó su base en que los 19 integrantes de Al Qaeda que secuestraron los cuatro aviones con que atacaron Nueva York, Washington y Pensilvania, entraron a Estados Unidos con visa y con los medios de comunicación más elementales coordinaron el ataque [...] A las autoridades migratorias se les dio la orden de detener y deportar a los inmigrantes que por su apariencia fueran considerados ‘sospechosos de ser terroristas potenciales’.³³⁰

Los mutantes representan ser esas personas, cuya apariencia podría delatarlos como mutantes, sin embargo, la mayoría parece verse normal, con lo que se retoma esa paranoia, misma que en numerosas ocasiones ha señalado a los propios *X-Men* como una facción terrorista.

³³⁰ J. Jesús Esquivel, “La paranoia”, en *Revista Proceso*, sección Internacional, 12 de septiembre de 2011, [en línea], Dirección URL: <http://www.proceso.com.mx/?p=281248>, [consulta: 10 de agosto de 2012].

Aunque en el *comic* las víctimas fueron los propios mutantes, lo cierto es que también reflejaron el sentir de una nación, o al menos así lo expresan los medios, *“la mayoría de los mutantes son personas decentes que no se meten en problemas”, admiten las agencias de seguridad. El renombrado experto en mutantes, el profesor Charles Xavier, ahora cree que el hombre y sus primos genéticos deben llegar a un nuevo acuerdo como consecuencia de esta terrible tragedia*”, en donde los seres humanos comunes se sensibilizaron ante la masacre de millones de mutantes, muy similar a la postura de solidaridad mundial que se torno con la sociedad estadounidense, a su vez que se exaltaba el nacionalismo y la fuerza que tenían para poderse levantar de adversidades. El nacionalismo por su parte, no se mira al menos dentro de este número pues no hay fragmentos connotadores o huellas discursivas que hagan referencia a él.

4.2.6 CASO 6: PUNTO DE QUIEBRA



Fig. 280. Portada original de *Uncanny X-Men* # 534.1. Se presenta una alineación y etapa completamente renovadas. En México el título fue publicado por Editorial Televisa en su serie regular.

Fecha original de publicación: Junio de 2011.

Guión: Kieron Gillen.

Dibujos y tintas: Carlos Pacheco; Cam Smith / Dan Green & Norman Lee.

Etapa: La época actual (2005-presente).

(*Vid Anexo 5*) Historieta en la cual *Marvel Comics* presenta un nuevo comienzo, enfocándose, como ya es costumbre, en una nueva alineación de *X-Men*. Esta vez conformada por *Cyclops*, quien tiene bajo su cargo a los ya veteranos *Wolverine*, *Colossus*, *Shadowcat* y *White Queen*; y las nuevas adiciones, por un lado el *Sub-Mariner* o también llamado *Namor*, personaje clásico de los años 40, gobernante de la Atlántida, quien después de haber sido un *Avenger* pasa a formar parte del equipo mutante; y por otro a *Magneto*, quien después de ser catalogado durante décadas como el máximo enemigo de los *X-Men* pasa a formar parte de sus filas.

Se trata de un número auto conclusivo dirigido a los nuevos lectores, donde se busca atraerlos hacia el mundo de los *X-Men* invitándolos a seguir este título. Kieron Guillen nos presenta a través de 23 páginas dos historias, una en la que los *X-Men* se enfrentan a la organización terrorista *A.I.M. (Advanced Idea Mechanics)*, y la otra con *Magneto* explicando su situación actual como miembro del grupo, éste último protagonista del relato, ya que su presencia en el nuevo equipo de *Cyclops* es lo que llama más la atención, girando la trama en torno al personaje.

Los *X-Men* han dejado el Instituto Xavier para Jóvenes Dotados, ya no cuentan con el respaldo de Charles Xavier y con muy pocos mutantes en el mundo, han formado una nueva nación en las cercanías de San Francisco, en una isla denominada por ellos mismos como Utopía, viviendo bajo su propio régimen y sus propios recursos, teniendo a *Cyclops* como cabeza y quien actúa como embajador de los mutantes en el mundo.

Al ser el último número de la saga por analizar, resulta importante su estudio, en primera instancia por la actualidad que presenta y en segunda porque será aquél que cierre el parámetro de estudio como puntero contrario de nuestro primer análisis, mismo contraste que nos permitirá inferir y posteriormente argumentar los cambios que ha sufrido la idiosincrasia del título con respecto a nuestras categorías de análisis.

Contextualizando en la realidad este *comic*, es un periodo en el que se cumple el décimo aniversario de los atentados del 11 de septiembre en Nueva York. Dilma

Rouseff toma posesión como presidenta de Brasil. El líder comunista y presidente de Cuba, Fidel Castro, renuncia a su cargo. En el mundo, los terremotos marcaron el interés mundial, con movimientos telúricos en Nueva Zelanda, Turquía, España, Chile y México, sin embargo, el más destructivo fue el ocurrido en Japón el cual fue seguido por un tsunami que dejó 20 mil muertos aproximadamente.

La crisis económica mundial se agrava en los países europeos y el planeta alcanza una población de 7 mil millones de habitantes, mostrando la preocupación de varias naciones por la sobrepoblación mundial. En los países árabes se presentaron revueltas en Siria, Yemen, Irak, Marruecos, Jordania, Omán, entre otros países, las cuales se desataron tras el derrocamiento de los gobernantes de Túnez, Libia y Egipto. Personajes emblemáticos en el mundo murieron como el terrorista Osama Bin Laden, el dictador Muamar Gaddafi, el secretario de gobernación en México Francisco Blake Mora, y el genio, fundador y director de *Apple*, Steve Jobs.

En el cine, franquicias de la ciencia ficción, la literatura y el *comic* cobran fuerza con películas como la conclusión en la pantalla de las obras de J. K. Rowling con Harry Potter y las Reliquias de la Muerte; el traslado al séptimo arte de personajes como *Green Lantern*, *Thor* y *Capitán América*. Los *X-Men* cobran fuerza tras el éxito en taquilla de la cinta *X-Men: First Class*, precuela de la trilogía anterior, volviéndose los personajes *cool* de los *comics* gracias a la concepción románticista y rebelde que poseen. Con respecto a lo anterior, es en este análisis que abordaremos los tópicos de terrorismo, política y sensacionalismo encontrados a través de los fragmentos connotados y las huellas discursivas y que permitirán ahondar en el planteamiento ideológico.

• **Sensacionalismo:**³³¹ Este tópico surge a partir del contexto en el que se encuentran los *X-Men*, la población mutante se ha reducido y los pocos

³³¹ Se entiende por sensacionalismo toda la exageración de la noticia, sin que ello quiera decir que se falte del todo a la verdad del hecho a noticiarse. Se relaciona estrechamente con el mundo sensorial, con los sentidos, con la emotividad, y, en definitiva, con las pasiones. Según el diario *El País*, es la tendencia en determinados medios de comunicación a presentar las noticias destacando sus aspectos más llamativos para producir una fuerte impresión y de acuerdo con Stephens, el sensacionalismo parece ser una técnica o estilo inmerso en la naturaleza de las noticias. Las noticias pueden hacer más que sensacionalizar, pero lo noticioso, intenta excitar,

sobrevivientes se han agrupado en una isla artificial que han denominado como Utopía, un hogar para los mutantes apartados de la sociedad.

Con el tiempo que llevan vigentes los *X-Men*, tanto en nuestra vida real como dentro de la lógica narrativa, es que se han vuelto más populares dentro de la sociedad en general, incluso dentro de las páginas de este *comic* se le compara con la fama de celebridades actuales como Lady Gaga, y catalogados por los jóvenes como “odiados, temidos, pero muy fotogénicos”, aludiendo a un mundo en donde ser renegado, excéntrico y rebelde es lo que te convierte en alguien “cool”.

Siendo el sensacionalismo una corriente que cubre hoy en día los espacios comunicacionales del mundo, es que podemos asumir el rol tan importante que desempeña sobre la opinión pública, pues el acaparamiento por parte de los medios de comunicación al utilizar estrategias sensacionalistas para captar la atención de buena parte de la población mundial, fomenta sólo el acceso a este tipo de información. Casos de las consideradas estrellas Lady Gaga, Justin Bieber, Britney Spears; los escándalos políticos del momento en el mundo o la vida privada de las personas a través de los *reality shows* refuerzan en gran medida la posibilidad de volver sensacionalista una noticia.

El tratamiento del sensacionalismo dentro del *comic* no se debe sólo a la visión que se tiene de los *X-Men*, cual estrellas de cine, sino la forma misma de abordarse la historia por parte de sus creadores, en donde los mutantes ya no son del todo odiados, y por el contrario, se muestran como celebridades y superhéroes reconocidos.

De la misma forma, el nombre de la nación de Utopía adquiere una connotación importante, según Tomás Moro en su obra *Utopía*, con nombre original en latín, *Optimo Rēpūblicae Statu dēque Nova Insula Ūtopia (Libro del Estado ideal de una República en la nueva isla de Utopía)* el concepto refiere a la representación de un mundo idealizado que se presenta como alternativo al mundo realmente existente,

ya sea un escándalo político o un asesinato. (Vid Ivette M. Soto Vélez, “Prensa rosa: el conflicto entre la libertad de expresión y la vida privada de las figuras públicas”, en *Sala de Prensa*, octubre de 2006, Año X, Vol. 4, [en línea], Dirección URL: <http://www.saladeprensa.org/art780.htm>, [consulta: 12 de agosto de 2012].

mediante una crítica de éste, es decir, “el nombre dado a una isla y a la comunidad ficticia que la habita cuya organización política, económica y cultural contrasta en numerosos aspectos con las sociedades humanas de la época”.³³² Según lo anterior, al ser nombrado ‘utopía’ el nuevo hogar de los mutantes, se materializa el anhelado sueño, un paraíso en donde se puede vivir en armonía, que aunque apartados de la sociedad, no se encuentran expuestos a la discriminación ni el odio.

Lo anterior se complementa con la idea que tienen algunos filósofos acerca de que el ser humano es esencialmente utópico, sin embargo, ello conlleva funciones, por un lado, la necesidad de imaginar inevitablemente mundos mejores, el ser libres, el hábito de esperanza e incluso la crítica acerca del bienestar social, para evitar desigualdades e injusticias, y esto es precisamente lo que dota de sensacionalismo la utopía que viven los *X-Men* en este *comic*, exagerando elementos de la imagen pública que representan.

Incluso, cuentan con Kate Kildare, una especialista en relaciones públicas superhumanas, la cual ha cubierto la espalda de los *X-Men*, escondiendo de la prensa las acciones del equipo, *“alguien vendió una grabación temblorosa en video celular a uno de los periódicos. Conseguí llegar a ellos para matar la historia, pero a cambio tuve que ofrecer la exclusiva de una revelación mayor”*.

El fragmento de connotación más claro se encuentra en la trama central de la historietita, *Magneto*, el amo del magnetismo, ya no es un adversario más de los *X-Men* y por el contrario, habita la isla de Utopía y es ahora parte del equipo como un miembro más. A través de las relaciones públicas y el sensacionalismo se busca vender la redención del terrorista mutante más infame de la historia como algo positivo, un hombre con valores y comprometido con la sociedad, aun cuando esto vaya en contra de la voluntad del propio *Magneto*, quien asegura que es mejor ser temido que querido. Kate Kildare apunta en relación con esto:

³³² Tomás Moro, *Utopía*, España, Editorial Planeta, Traducción de Joaquín Malafre Gavaldá, 2003.

“El caso es agresivo, pero es tan icónico que resulta intocable en lo que a mí respecta... un cambio simple pero obviamente simbólico. El rojo grita sangre, revolución, en Estados Unidos, comunismo. El blanco tradicionalmente es señal de paz, madurez... Magneto, debemos encontrar una manera de hacerte menos espeluznante... no tienes que decirlo, me contrataron para mentir por ti”.

En el *comic* se nos presenta una entrevista la cual tiene por objetivo hacer un comunicado de prensa y hacerlo circular en los medios, en donde se buscará que la imagen de *Magneto* dé un giro positivo en la valoración de la sociedad hacia él, esto se logra a través de la información en forma de noticias, y para dichas noticias según lo expuesto por Kate, se recurrirá a la mentira y el sensacionalismo del amo del magnetismo.

Según lo apunta Carolina Itoiz, “la comunicación personal entre dos interlocutores, a veces denominada cabildeo. Las compañías cabildean con los legisladores o con otras personas de gran influencia y poder a fin de influir primero en su opinión y luego en sus decisiones”,³³³ como ocurre en la entrevista presentada en este relato, Kate trata de influir en el pensamiento de *Magneto* con el fin de que éste actúe de una forma determinada para beneficiar la imagen de los *X-Men* y los mutantes, pues en las relaciones públicas la mayoría de las acciones es comunicación persuasiva y puede darse de forma interpersonal y presentada de forma predominantemente informativa.



Fig. 281. Los medios de comunicación sensacionalistas se caracterizan por difundir información polémica o que llama mucho la atención, manipulando la opinión pública en perjuicio de otros hechos más importantes. Tiende a darse en el periodismo de espectáculos, y en este *comic* los *X-Men* son objeto de este clima al comparar su fama incluso con artistas internacionales como *Lady Gaga*.

³³³ Carolina Itoiz, “Relaciones Públicas”, en GestioPolis, México, febrero de 2001, [en línea], Dirección URL: <http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/mar/rehumitoiz.htm>, [consulta: 23 de agosto de 2012].

“El sensacionalismo es una deformación interesada de la noticia, implica manipulación y engaño y por lo tanto burla de la buena fe del público”.³³⁴ En este caso, el tergiversar la ideología e imagen de *Magneto* hacia el público es una forma de querer ganarse a la sociedad, manifestando que incluso los mutantes “malos” pueden redimirse y cambiar en pro de un mundo de coexistencia pacífica. Claramente los productores del *comic* realizan una crítica social a través de la impresión del sensacionalismo en el tratamiento de sus personajes y la utopía planteada.

• **Política:**³³⁵ El tema de la política es expuesto en el relato mediante la analogía del personaje de *Magneto* con un político, en donde se busca limpiar la imagen del antiguo enemigo de los *X-Men* y quien hoy día forma parte del equipo, como un Hombre-X, sin embargo, visto por la sociedad como el máximo terrorista mutante. Con el recurso de tener una transformación en su cambio de imagen pública y una excelente proyección de cambio en sus discursos, podría identificársele a *Magneto* como a cualquier político en vísperas de campaña. Este tema es abordado desde dos tipos de discurso, cuyo trasfondo connota un fundamento puramente político, en el que los personajes de Kate Kildare y Erik Lehnsherr se confrontan para abogar por la razón.

Por un lado Kate considera que los Estados Unidos han cambiado, incluso los humanos han progresado, por lo que ya no se le teme tanto a los mutantes y por el contrario, han aprendido a aceptarlos, siendo posible que acepten de igual manera a *Magneto*. Bajo la premisa de Kate, las relaciones públicas, su trabajo, son la propaganda moderna, “*un cambio de marca simplemente brillante: algo que todo aquél con un gramo de estabilidad mental desprecia transformado en algo agradable, incluso necesario*”.

³³⁴ Frank Priess, et al., *Periodismo, ética, responsabilidad y paz: Reflexiones para periodistas*, Colombia, Uniboyacá, 2002, págs. 87-88. (Texto de Antonio Coacua Prada, *Ética y libertad de la información*).

³³⁵ La política es el proceso por el cual el uso de la fuerza es legitimado, se orienta ideológicamente hacia la toma de decisiones para la consecución de los objetivos de un grupo en asuntos públicos. El término obtuvo popularidad en el siglo V A.c., cuando Aristóteles desarrolló su obra *Política*; proveniente de la palabra *polis*, su significado alude a las ciudades griegas que formaban los estados donde el gobierno era parcialmente democrático.

Citado también en el *comic*, Edward Bernays, considerado el padre de las relaciones públicas, las concibe como la “práctica de la responsabilidad social [...] crea imagen y da valor procurando soluciones a problemas, temores y subpúblicos”.³³⁶ La propaganda como forma de relaciones públicas es cualquier comunicación referente a una organización, “la propaganda casi siempre consiste en un reportaje que aparece en un medio masivo o en un apoyo dado por un individuo de manera formal o bien en un discurso o entrevista”;³³⁷ en nuestra actualidad, por ejemplo, muchos políticos recurren a especialistas en relaciones públicas e imagen pública con el fin de proyectar confianza, experiencia, compromiso, inteligencia o una postura ideológica.

En los últimos años, el marketing político se ha valido de las relaciones públicas para la construcción de una imagen impecable, sobre todo en tiempo de campaña o cuando los políticos quieren hacer creer a la opinión pública a través de los medios de comunicación, que su gestión ha sido excelente. Ejemplos como John F. Kennedy y Barack Obama en Estados Unidos, Dilma Rouseff, primera presidenta de Brasil y el virtual ganador de las elecciones de 2012 en México, Enrique Peña Nieto, son ejemplos concretos en donde el manejo de buenas relaciones públicas y asesoramiento en imagen pública facilitan la concreción de objetivos y la aceptación de la opinión pública.



Fig. 282. En la política no sólo se tiende a preparar los mejores discursos para simpatizar con el electorado, también son requeridos cambios de imagen para reforzarlos y obtener valoraciones positivas.

Kate pronuncia que a través de un discurso, no verídico en su totalidad, y buenas acciones que engrandezcan a un personaje, se llamará la atención del público y obtendrán popularidad de ellos, en definitiva buena publicidad para los *X-Men*. Así

³³⁶ Edward Bernays, *et. al. Relaciones públicas, el poder de cambiar cualquier cosa. El arte de persuadir a la opinión pública*. España, Furtwangen Editorial, 2009, pág. 36.

³³⁷ *Ibidem*, pág. 67.

mismo, Kate compara a *Magneto* con personajes portadores de alguna ideología, “eres un ícono de estilo revolucionario, eres el Che Guevara, y estás vivo, y ahora eres un X-Men”, además de adjudicar que su imagen, el color rojo en su vestimenta, gritan comunismo.

El Che Guevará se caracterizó por mantener una ideología antimperialista y socialista, considerado como un símbolo para los jóvenes y trabajadores en contra del sistema capitalista. Su pensamiento queda reflejado en el siguiente párrafo, extraído del primer volumen de la obra *Ernesto Che Guevara, obras escogidas 1957-1967*:

Toda nuestra acción es un grito de guerra contra el imperialismo y un clamor por la unidad de los pueblos contra el gran enemigo del género humano: los Estados Unidos de Norteamérica. En cualquier lugar que nos sorprenda la muerte, bienvenida sea, siempre que ese, nuestro grito de guerra, haya llegado hasta un oído receptivo, y otra mano se tienda para empuñar nuestras armas, y otros hombres se apresten a entonar los cantos luctuosos con tablero de ametralladoras y nuevos gritos de guerra y victoria.³³⁸

Magneto es nombrado por Kate Kildare como el Che de la actualidad, portador de ideología, por lo tanto, no sólo un símbolo para los mutantes, sino para la sociedad en general, pues el discurso planteado por el “amo del magnetismo” mantiene elementos conciliadores con la extracción anterior, el ser humano común es el enemigo que el Che encasillara en el capitalismo, una guerra declarada que se proyectó por mucho tiempo en la convicción de pelar e imponerse al *Homo Sapiens*.



Fig. 283. El retrato fotográfico de Ernesto 'Che' Guevara (1921-1967), obra de Alberto Korda, es una de las imágenes más reproducidas del mundo para uso simbólico, artístico y publicitario como ícono de los movimientos contraculturales.

La propuesta de Kate en este caso lleva por analogía un trasfondo puramente de marketing político, en la década de los 90, con la caída de la URSS, la imagen revolucionaria comenzó a desdibujarse, y se comenzaron a implantar nuevas ideologías en donde se vació de contenido los símbolos de lucha contra el

³³⁸ Ernesto Che Guevara, *Ernesto Che Guevara obras, 1957-1969: La acción armada*, Volumen 1, La Habana, Editorial de Ciencias Sociales, 2ª edición, 1991, pág. 598.

capitalismo, el Che Guevara no fue la excepción, hoy en día el rostro del Che se puede encontrar de igual manera en marchas anticapitalistas que acompañando una marca reconocida. Rebelarse vende, y como se expone en este relato, la imagen rebelde de *Magneto* y su pasado lo convierten en un hombre emblemático que en compañía de los *X-Men* puede transmitir una ideología favorable hacia los mutantes, en donde no importa el medio sino el fin para realizar los actos.

Contrario a las intenciones de Kate, *Magneto* centra su postura en que no tiene nada de malo que le teman, al contrario considera que los humanos deberían hacerlo y cita a Nicolás Maquiavelo: “¿*Qué es mejor: que te teman o que te amen? Maquiavelo sabía la respuesta, y yo también...*”. Pues considera que ganarse a la sociedad que por tanto tiempo le ha temido y odiado es un signo de rendición, y por lo tanto, contrario a sus creencias.

La frase que acuña es una de las más famosas de Maquiavelo, quien en su capítulo XVII de *El Príncipe* dice: “Y aquí se presenta la cuestión de saber si vale más ser temido que amado. Respondo que convendría ser una y otra cosa juntamente, pero que, dada la dificultad de este juego simultáneo, y la necesidad de carecer de uno o de otro de ambos beneficios, el partido más seguro es ser temido antes que amado”.³³⁹

De esta manera, la metáfora de la que se adueñan los autores de este *comic* para exponer el papel de *Magneto* ante la sociedad, se ejerce en relación con el papel político de un gobernante, reforzando el aspecto ideológico del personaje y dotando a la historieta del tinte político que anteriormente no se encontraba manifestado, un juego entre lo correcto y lo incorrecto, la ética y la moralidad, siendo una propuesta productiva a nivel político.

• **Terrorismo y nacionalismo:** Planteado por medio de los personajes y sus acciones, papel llevado por integrantes de la organización terrorista conocida como *A.I.M.*, los cuales han extorsionando a corporaciones de San Francisco por medio del engaño de contar con un dispositivo, que aseguran, forzarán terremotos a gran escala.

³³⁹ Nicolás Maquiavelo, *El Príncipe*, España, Editorial Alianza, 2010, pág. 30.

A vísperas del décimo aniversario de los atentados del 11 de septiembre, las teorías sobre el acontecimiento que dejó a más de 3 mil personas han tenido un tono conspirativo, y por tanto, creado un temor significativo en las personas sobre los alcances que pudieran tener ciertos agentes en la maquinación de catástrofes controladas. Es este mismo temor el que impulsa a los científicos terroristas en este relato, la inseguridad ante la expectativa de un desastre natural provocado que ponga en peligro a San Francisco es la premisa perfecta con la que se refuerza nuevamente uno de los principios básicos del terrorismo, la propagación del pánico. Amen de que los terroristas de *A.I.M.* son presentados como los



Fig. 284. Los terroristas de *A.I.M.* se presentan con excéntricos trajes, clásicos en villanos de *comics*. En esta imagen los *X-Men* *Colossus*, *Namor* y *Wolverine* haciéndoles frente.

villanos de la historia, aquéllos que los *X-Men* deben vencer, como representación del enemigo, cuyos trajes y rostros cubiertos fungen como fragmentos connotadores de la imagen actual del terrorista.

Los *X-Men* adoptan la postura de guardianes de la nación, como si se trataran de policías que deben salvaguardar a las personas bajo su propia ley. Esta vez se nos presenta un cambio de papeles muy *ad hoc* al relato. El papel del terrorista ya no es más el mutante, sino que son los humanos la nueva amenaza que deben detener, mientras que los *X-Men*, al encontrarse dentro del territorio que los protege, San Francisco (lugar que ha fundido como refugio de muchos movimientos sociales), son vistos como superhéroes de renombre, estrellas de la nación a los que se les compara incluso con otros grupos de superhéroes importantes como los *Avengers* o los *Fantastic Four*.

Con diferencias significativas de los cinco casos anteriores, este cambio de perspectivas refuerza el discurso planteado en el relato, el cual lleva por ideología el lavado de cara de la agrupación de los *X-Men* dentro de un mundo utópico en donde la discriminación ya no es el principal de sus problemas, y por el contrario, deben lidiar con aspectos como la fama, la opinión pública, la política, y el terrorismo.

4.3 EL *COMIC X-MEN* AYER Y HOY: INTERPRETACIÓN

Como forma simbólica el *comic X-Men* guarda un aspecto estructural interno, por lo que con la interpretación de cada caso, en esta parte de la investigación se dará cabida a la interpretación de resultados, retomando su evolución diacrónica, estudio propuesto para esta investigación y que está basado en la síntesis del análisis resuelto en lo anterior. Para observar el detalle de dicho trabajo se recomienda consultar las particularidades de cada caso en la sección de Anexos.

La interpretación de resultados cumplirá con el objetivo de indagar en los códigos e ideología que ha difundido el *comic X-Men* a través de sus números a los lectores con el paso del tiempo, con el fin de justificar nuestro análisis diacrónico, acentuando y contraponiendo las diferencias y similitudes encontradas en el tratamiento de las categorías de los códigos visuales, la estructura narrativa del discurso y la ideología de cada caso, y por ende, encontrar la evolución que por lógica ha mantenido ésta en cada uno de los rubros que comprendieron la aplicación del análisis semiológico.

4.3.1 CATEGORIA: CÓDIGOS VISUALES

I. Viñetas

Con la revisión del corpus se logró reforzar lo ya planteado en el primer capítulo, Existe una relación casi biunívoca/simbiótica entre el *comic* como medio de comunicación y la viñeta como uno de sus recursos más importantes, pues sin este elemento no habría forma de ilustrar una historieta sin perder su intensidad de comunicar algo. Sobra decir que en todos nuestros casos analizados es el elemento estructural predominante en concurrencia (siendo sistemático por naturaleza), no así en su estilo de representación (donde varía en forma, tamaño, estilo, color y las ilustraciones en su interior).

El estudio diacrónico arroja que el *comic* no puede prescindir de dicho elemento, pues su base se encuentra fundamentada en éste, pero sí puede adaptarlo según las necesidades de la cultura de la imagen actual, es decir, tal y como ocurre con

el séptimo arte, el *comic* va adoptando nuevas formas para representar y dar agilidad a sus historias mediante efectos visuales apoyados de la tecnología, incluso retomando para sus viñetas recursos y tomas utilizadas en el mismo cine, tomas como el *zoom* o el ángulo holandés eran poco recurrentes en los 60, no así posteriormente, en donde aparecen mayor número de veces y con más notoriedad.

En los 6 casos del título *X-Men* está presente, aunque su manejo tiende a variar de acuerdo con el artista que representa las viñetas, por tanto, se puede decir que se encuentra sujeto a la intencionalidad con que se crean mensajes visuales específicos, según sea la extensión del relato y la creatividad del autor para crear una narrativa propicia o coherente en más o menos viñetas. Todo lo anterior se puede explicar a detalle según las distintas características y componentes de los cuales se vale la viñeta en los rubros subsiguientes:

Continentes

Como resultado del análisis, puede decirse que este recurso representa ser tanto imprescindible como tradicional en la estructura del título *X-Men*, pues en todos los casos cumple la función de divisor entre una viñeta a otra, evitando amotinamientos en aquellas historias donde existe una carga fuerte de imágenes, mientras hilo conductor de la narrativa, logrando una lectura dinámica o lenta según la intensidad del creador del *comic*.

Por tal motivo, el uso de los continentes es claramente sistemático en los casos 1 y 2, sin embargo, a partir del caso 3, surgen variables que rompen con la característica de ser un recurso delimitador, pues varios de los dibujos encerrados en las viñetas (sean personajes, ambientes u objetos) rebasan dicho margen, invadiendo incluso el campo de visión de otras viñetas.

Por lo tanto, podemos especificar que tal y como ocurre con otros medios como la televisión y el cine, el *comic* de los *X-Men* como medio, se transforma de acuerdo con las exigencias de una sociedad más dinámica, menos pasiva, rígida y que se puede “encuadrar”, connotando no sólo creatividad en forma, color o tamaño, sino la necesidad de que el *comic*, dentro del lenguaje visual, deje de ser estático y cree movimiento, que en concordancia con lo contado, apele a la acción, incertidumbre, impacto, tensión, etcétera.

Tipos de viñeta

Punto importante es la gama de viñetas existente en sus tipos, pues de acuerdo con nuestro análisis, es la característica que marca velocidad en el ritmo de lectura. Al encontrarnos con páginas en donde la cantidad de viñetas es numerosa y sistemática en cuanto a forma y tamaño, se ve reducido el dinamismo del relato, pues se da la misma importancia a todos los encuadres.

Según el análisis diacrónico, el tamaño de las viñetas tiende a variar y ser discontinuo entre sí en cada relato. En el primer caso nos encontramos con longitudes similares, que en complemento con el exceso de texto, sistematizan de una forma global la estructura del *comic*, en donde la importancia de una viñeta a otra no varía, aspecto del relato que otorga homogeneidad pero resta impacto. Será a partir de los casos posteriores (2 y 3) en donde las viñetas de gran tamaño otorgan valor a ciertas situaciones o acciones (exaltando la presentación de cada personaje o la espectacularidad de las batallas) utilizándose al principio y final de cada ejemplar, y dejando aquéllas de proporciones menores para las escenas de diálogo.

Los casos 4 y 5 aportan un notorio avance en el manejo de tamaños, pues se valen del *splash page* como apoyo narrativo para escenas específicas cuyo propósito es crear tensión o sorpresa. Esto también se aprecia en el caso 6, sin embargo, el uso de las dimensiones tiende a ser mayor, valiéndose de poco texto y dejando la principal carga narrativa al aspecto visual.

La estructura clásica del *comic* en el caso 1 refuerza la noción de que el medio y sus creadores eran puramente sistemáticos, predominando cuadriláteros parecidos entre sí como principal lenguaje visual. Si bien en los casos 2 y 3 la tendencia se confirma, la variabilidad decae en la inclusión y combinación de nuevas proporciones, aportando mayor riqueza a la narrativa. El caso 4, por su parte, expone los lápices de dos autores diferentes: Pacheco y Francis Yu, el primero más arriesgado, apoyándose de multiplicidad de formas que salen de lo convencional, mientras Yu es más tradicional al plasmar cuerpos clásicos de similar tamaño, esto originó que el trabajo narrativo perdiera su dinamismo en sus posteriores números al cambiar de dibujante, consolidando que la composición

visual está sujeta a la creatividad del autor, y que el estilo de éste, no importando su época puede ser sistemático o a-sistemático.

El análisis de los casos 5 y 6 arroja mayor uniformidad en la constitución de las viñetas, apegándose al aspecto clásico una vez más, entablando su aún importancia de este estilo en el medio. Por tanto, según el análisis diacrónico del objeto de estudio, se señalará que el tamaño y forma dado a cada viñeta de los *comics* de los *X-Men* instaura una intensión particular en favor del relato contado, fines que permiten enfatizar un suceso, concederle de espectacularidad, disminuir o acrecentar el valor de los diálogos u otorgar sentido a una situación particular. Estos aspectos darán dinamismo al relato, aspecto que diacrónicamente refleja la evolución de la estructura sistemática a una a-sistemática en su composición, consecuencia de las exigencias y cambios por los que pasa cualquier medio de comunicación para resignificarse.

Planos y ángulos

Tan fundamentales para medios como el cine y la televisión como para el *comic*, los planos y ángulos conforman la visión que los productores del mensaje quieren presentar al lector, en donde la intensión de comunicación debe reforzarse con la elección de los encuadres, su adecuada distribución y los elementos ilustrados.

De antemano, el análisis diacrónico del corpus permite apreciar la evolución con que los artistas del *comic* plasman su representación del relato, concibiendo entre otras cosas la varianza en el estilo de la que el productor es libre para mostrar escenas de acción, suspenso, tensión, drama, etc. Puede encontrarse una gran evolución del caso 1 a los posteriores, pues en un inicio los dibujantes presentan poca versatilidad en los planos y ángulos, con poco detalle, siendo en su mayoría planos medios centrados en conversaciones que ocasionan que el ritmo de lectura sea lento, aunque sí se ubican *close ups* muy bien presentados bajo su objetivo de comunicación.

En los casos posteriores (2 y 3) se aprecia un avance en la variedad de planos y ángulos, siendo a-sistemático en otorgar a los relatos mayor dinamismo e intensidad en cada una de sus escenas, alternando planos abiertos y cerrados; se

eligen otros tipos de ángulos que complementan la connotación e intencionalidad en las viñetas y dan mayor detalle al estilismo de los personajes, mostrando de ellos rasgos más distintivos de su vestimenta y prosopografía.

En los últimos casos (4, 5 y 6), además de ampliar la sustancialidad gráfica que proporcionan estos recursos, se detallan con más libertad así como con mayor complejidad los elementos encerrados en un campo de visión, volviendo menos repetitivo el *comic X-Men* al presentarlo como un medio a-sistemático en su totalidad. Con los cambios y nuevas formas de comunicar la imagen a través del cine, el *comic* se ha ocupado de retomar encuadres de la gran pantalla para traducirlos al mundo del papel, aspecto que en este análisis encuentra planos y ángulos antes no imaginados para el noveno arte, como el *zoom* o el plano holandés.

Entonces, puede manifestarse que los recursos visuales como los planos y ángulos tienen como fin connotar diversas situaciones y llevar al lector a través del relato, pues además, las tomas siempre dicen y comunican algo, su selección se ve justificada tras una intención y su selección nunca es casual, cuestión que ha evolucionado al retomar cada vez más nuevas tomas que encuadren los mensajes supeditados al puro estilo e intencionalidad de los productores de los *comics*. La evolución es significativa y sujeta a los cambios culturales, una sociedad más dinámica que exige la progresión de los medios de comunicación.

Por ejemplo, en el caso 2 la escena en la que los *Sentinels* descubren a los *X-Men* del futuro es representada por una contrapicada, la intención de la situación comunica la peligrosidad y superioridad de los robots gigantes, mientras que se expone a los protagonistas como víctimas, débiles e inferiores. Se refuerza con ello el contexto: la escena comunica y apoya la idea de que en este futuro apocalíptico los mutantes son una raza inferior que se encuentra bajo el yugo del exterminio.

En el caso 3, por el contrario, la representación dada a los *X-Men* como héroes es otra, pese a ser encuadrados en una picada, *Wolverine*, *Psylocke* y *Gambit* se escabullen de los sensores de rastreo en una sesión de entrenamiento. Lo

anterior más que proyectar inferioridad, debido al tipo de toma y contexto, comunican sigilo, audacia, peligrosidad e inteligencia por parte del trío. Con estos ejemplos se representa la diversidad dada al uso de planos y ángulos para transmitir mensajes, cambiando su connotación conforme avanza el tiempo y siempre dependiendo de su contexto.

Página

La conformación de la página, sin excepción de ningún caso, cumple con el vector de lectura en “Z”, código de lectura con el que cualquier lector debe familiarizarse para abordar un *comic*, advirtiendo que el medio como tal mantiene convenciones de entendimiento propias que deberán ser respetadas para mantener un nivel de comunicación efectivo. Las proporciones en la distribución de viñetas por página, por su parte, son un factor que atañe meramente a los realizadores de los *comics*, por lo que este aspecto quedará sujeto al estilo del dibujante y al guionista para contar una historia, en los casos analizados se cuenta con una constante a-sistematicidad de un caso a otro, y de igual forma de una página a otra en cada relato, pues son varios los realizadores que intervienen en cada uno.

En concordancia con lo antes mencionado, el estilo encontrado en los 6 casos es disímil, supeditado al mismo argumento. La elección de los elementos que integran la página pueden ser sistemática o a-sistemática, sin embargo, sí puede encontrarse una variable significativa de un caso a otro, según la época que lo comprende, interpretando que el marco de los realizadores del *comic X-Men* en sus primeros años tendía a ser por regla sistemático, en donde la distribución de viñetas comprendía una visible linealidad y una mayor saturación de textos en comparación con los casos más actuales, en donde el juego de formas y tamaños por página así como la concisión de sus textos conforman una composición más libre y maleable en su conjunto.

Con lo anterior puede evidenciarse que la estructura de la página durante los primeros casos, en concreto el 1, 2 y 3, origina un ritmo de lectura más lento, presentando al lector un número mayor de viñetas por página en comparación con los casos 4, 5 y 6, cuya lectura rápida se facilita gracias al manejo aleatorio de elementos, justificados en parte, a la intencionalidad y connotación que los productores del *comic* desean comunicar en cada escena.

Portada

Se puede afirmar que la portada es un elemento fundamental para la presentación de un *comic*, pues de ello depende la venta del producto, generando un primer acercamiento con el lector a quien la portada debe resultarle atractiva. En sus inicios, el *comic* de los *X-Men* (casos 1 y 2), por ejemplo, se encuentra cargado de elementos que comunicaban al lector acerca de la trama, que si bien buscaban enganchar, mostraba viñetas similares a las encontradas en interiores. Este aspecto redunda menos en los siguientes casos, apoyándose de imágenes ajenas a las viñetas de sus interiores, pero sin perder su clara referencia con la trama (Caso 3), y de balazos que en conjunto con la imagen resultan atractivos para el lector (Caso 4). Las ilustraciones tienen mayor libertad con respecto a los casos anteriores, y más que dar un previo de la historia, se exageran elementos buscando impactar.

En los últimos dos casos se aprecian cambios en la forma de ilustrarse, únicamente se presenta a los personajes en solitario o grupo, lo que significa que dado que los personajes ya son reconocidos, basta con su exposición para atraer al público. Por lo tanto, según la diacronía del elemento, puede interpretarse que el manejo de las portadas ha evolucionado debido a dos puntos: 1) los cambios surgidos a partir de la cultura visual, donde la imagen comunica por sí misma y 2) el posicionamiento de la marca *X-Men*, en donde ya no es necesario redundar o saturar una portada para que resulte llamativa; refiriendo un manejo distinto del tratamiento dado al medio en este aspecto.

II. Bocadillos, delta y tipografía

Junto a la viñeta, el bocadillo es uno de los códigos más importantes del *comic*, ya que en él se engloba (literalmente) la verbosidad de los personajes, se expresan los mensajes que brindan información al lector sobre las temáticas, el contexto y los sentimientos de los personajes. Dentro del análisis se encontró que su uso es obligatorio, los bocadillos acompañados de la delta aparecen en los 6 casos revisados, volviéndolo un elemento sistemático del *comic*, no así las variaciones dadas a cada uno de sus tipos.

El análisis diacrónico arroja la evolución de tipos muy particulares, mientras que otros se conservan fieles a su morfología tradicional. Por ejemplo, el uso del bocadillo tradicional y de pensamiento se establece bajo sus mismas características en los 6 casos de estudio, confirmando su efectividad; no así los bocadillos de grito, los que presentan diálogos no humanos y de comunicación electrónica y telepática, los cuales varían en su composición gráfica, prueba de que el recurso evoluciona conforme a sus necesidades, aspecto que hace más atractivos los códigos de la imagen con el paso del tiempo.

El carácter a-sistemático en el empleo de los bocadillos y la delta muestra la adopción de nuevas representaciones que cubran esta misma función, evolucionando; así, encontramos algunos bocadillos híbridos y personalizados (casos 3, 4 y 5), que además de cumplir con su función verbo-icónica, fusionan estilos gráficos de los globos y deltas, dotando de particularidad el habla de algunos personajes al apropiarse de sus cualidades significativas, un globo delimitado por escarcha de hielo o líneas que simulan circuitos, por ejemplo para los personajes de *Iceman* o los robots *Sentinels* (caso 4).

El caso de la tipografía se muestra similar en los 6 casos, teniendo variaciones sólo en códigos como las onomatopeyas, bocadillos de grito y en algunos diálogos que personalizan a los personajes. De acuerdo con todo lo anterior puede indagarse que el manejo de los códigos visuales de bocadillos, delta y tipografía se ajustan a las necesidades narrativas de cada relato, evolucionando en estilo y representación gráfica, no así en la convencionalidad del código, que no ha cambiado dentro del *comic* de los *X-Men* a la fecha, y que otorgan de expresividad, emotividad, expectación, sorpresa, tristeza, angustia, alegría, seriedad, etc., a los personajes.

III. Cartuchos

Los cartuchos son un recurso presente sobre todo en los primeros casos del corpus analizado, refieren los saltos temporales necesarios en la secuencialidad del *comic* y brinda información contextual, siendo uno de los elementos más clásicos dentro de la estructura de la historieta. De acuerdo con su revisión en cada caso, encontramos que su representación gráfica se muestra casi idéntica, a

salvedad de los colores, en los primeros 4 casos, cumpliendo la función planteada en el primer capítulo.

Es necesario destacar que en el caso 1 los cartuchos son en exceso redundantes con la propia imagen, describiendo lo que comunica por sí misma la viñeta, no cumpliendo por lo tanto con el objetivo que entabla la complementariedad entre lo verbo-icónico. A su vez, los cartuchos de relevo y anclaje tienen un carácter sistemático en los primeros 4 casos, y son presentados dentro de una misma cartela durante gran parte del relato, de modo que los productores de los *comics* no enfatizan la diferencia entre ambos, fungiendo como refuerzo de las ilustraciones, es decir, sin caer en la obviedad del caso 1. Las imágenes de los casos 2, 3 y 4 no pueden explicar por sí solas parte de la trama, pensamientos o psicología de los personajes, ricos para el entendimiento del relato, requiriendo del apoyo textual, lo que brinda al lector mayor información acerca de las situaciones, las atmósferas y las emociones de los personajes,

En los casos 5 y 6, por el contrario la representación gráfica es distinta a los casos anteriores, marcándose una notoria evolución en la forma de utilizar los cartuchos como un recurso de tiempo y espacio al romper con la convencionalidad del código. En estos casos, la información proporcionada es muy breve, aportando datos claves como cifras, fechas y horarios específicos; por lo que lo expuesto en las viñetas comunica por sí mismo, siendo los cartuchos un recurso mínimamente utilizado al grado de prescindir de su tradicionalidad y sistematicidad. Según lo anterior, puede adjudicarse esta disminución del recurso a la agilidad con que se busca desenvolver los relatos, la importancia que cobra la imagen por sobre el aspecto lingüístico, al considerar la redundancia del caso 1 innecesaria, implicando para el medio, por su contexto, una mayor cobertura hacia la cultura visual muy acorde a otros medios como el cine o la televisión.

IV. Onomatopeyas

Este recurso es uno de los códigos más representativos del *comic*, pues su aspecto gráfico resulta llamativo y atractivo al ojo del lector, además de proporcionarle la posibilidad de comunicar sonidos a través de representaciones,

que por convención, nos refieren a algo. Según el estudio, las onomatopeyas se encuentran presentes en gran parte de los casos, sin embargo, su uso disminuye en medida que el *comic* de los *X-Men* evoluciona, dando mayor peso a la parte visual y dejando a interpretación del lector la reproducción de sonidos, en donde será el receptor quien a partir de sus propios referentes represente imaginariamente esta característica.

Por ejemplo, en el caso 1 las onomatopeyas sirven como refuerzo de las acciones y los códigos cinéticos, son similares unas de otras y manejan una tipografía más “cuadrada”; para los casos 2, 3 y 4 su grafía cambia significativamente, con una gran gama de estilos, con colores más llamativos y formas con mayor plasticidad, muy *ad hoc* con el arte pop, su utilidad se concreta en las escenas de acción. No obstante, en los últimos casos su presencia es prácticamente omitida por los productores, privando a los casos 5 y 6 del sensograma sonoro, de modo que la evolución del recurso se caracteriza por el hecho de prescindir de él.

Conforme a lo anterior, puede interpretarse que el uso de la onomatopeya dota de tradicionalidad y convencionalismo al *comic*, aunque, como elemento de apoyo no es imprescindible en el arte secuencial, debido en parte a la fuerza que ha cobrado la imagen en nuestra actualidad, en donde la representación del sonido no es privativo del lenguaje verbo-icónico, resultando quizá obvio para algunos dibujantes; y por tanto, puede representarse e interpretarse a través de las propias acciones de los personajes y los códigos cinéticos, prueba de que el manejo y uso de los códigos visuales cambia conforme a la actualidad del medio.

V. Códigos cinéticos

El empleo de este elemento como recurso traductor del movimiento y desplazamiento de los personajes, objetos, o en el caso de los *X-Men*, las manifestaciones de sus poderes mutantes, convergen bajo el objetivo que tiene el *comic* para ilustrar fenómenos físicos de la realidad, importante para la verosimilitud del medio. En este sentido, el estudio diacrónico permite detallar que la evolución de este código está sujeta al estilo y esteticismo del dibujante, pero a su vez, a las nuevas técnicas de ilustración que la tecnología digital proporciona hoy en día.

De esta manera encontramos la ilustración de dichos códigos de forma muy simple pero muy presente en los casos 1 y 2, que van desde las líneas horizontales, verticales u onduladas para representar el movimiento y los poderes mutantes de los personajes, fenómenos que representan la telequinesis, los campos magnéticos de *Marvel Girl* y *Magneto*, o el viento, por ejemplo, que son invisibles dentro de la realidad de los personajes, pero guías efectivas para el lector. A partir del caso 3 y 4, la evolución se configura a partir de un estilo más plástico, principalmente en los poderes mutantes y en las escenas de acción en donde hay impactos y velocidad de por medio.

Similar a lo ocurrido con los cartuchos y las onomatopeyas, la utilidad de los códigos cinéticos se caracteriza por su disminución, o por lo menos más discreta en el caso 5, restando en color y plasticidad, pero acuñando a las ilustraciones mayor limpieza por parte de los dibujantes. Así mismo, en el caso 6 el medio recurre a la tecnología digital para plasmar el código, logrando efectos más atractivos que sirven como reforzamiento de explosiones, impactos y de los poderes de los personajes, en donde la linealidad en los campos magnéticos de *Magneto* deja de existir para dar paso a efectos luminosos que ciñen el mismo objetivo, representar dicho poder mutante.

En consecuencia, la evolución de los fenómenos físicos que atiende la cinética del *comic* deja de ser sólo invisible para la realidad de los personajes del relato, sino también para el propio lector, y en algunos casos de forma más realista para él, quien debe configurar a partir de sus propios referentes e imaginario la resignificación del código. Por tanto, puede atribuirse dicho comportamiento al significado de realismo y verosimilitud que los productores del *comic* quieren impregnar en sus relatos, los cuales a su vez también persiguen esta línea realista en aras de ser verosímiles con la realidad. El recurso se transforma e incluso se prescinde de él según la lógica de estilo del dibujante, y de acuerdo con la necesidad de añadir mayor peso a la imagen y a aquello que se quiere comunicar en lo literal a través de ella.

4.3.2 CATEGORIA: ESTRUCTURA NARRATIVA DEL DISCURSO

I. Elementos argumentativos

Gracias al estudio realizado en cada uno de los casos conformantes del corpus, se puede concluir que como cualquier relato literario, dígase una novela, un cuento, una película, una obra de teatro, etcétera, el medio del *comic* requiere en demasía de estos recursos, pues aunque la narrativa del *comic* puede considerarse como infinita por su prolongación y vigencia de sus personajes a pesar del tiempo, es necesario sustentar cada una de las tramas con que se apoya un título. A pesar de que en esta investigación se ha realizado el estudio de 6 casos diferentes, cuyas historias no se encuentran ligadas entre sí, al menos en lo sucesivo, sí se utilizan elementos argumentativos en cada caso para dotar de orden y coherencia al relato, por lo tanto puede señalarse que el *comic* requiere efectivamente de organización en su estructura narrativa para poder transmitir el mensaje deseado, de forma clara, concisa y adecuada.

La extensión de un relato siempre estará atendida por los objetivos particulares de los productores, pudiendo variar los números de ejemplares, páginas o viñetas de una historia a otra y al estilo propio del guionista y dibujante, que de igual forma pueden recurrir a más de uno o dos, incluso en un mismo relato. Lo anterior puede explicarse concretamente a través de los siguientes elementos que comprenden la estructura narrativa del discurso, específicamente en el caso del corpus de los *comics* de *X-Men*.

Planteamiento, desarrollo, clímax y conclusión

Como cualquier relato, la estructura narrativa del discurso del *comic* debe estar constituida por los elementos argumentativos básicos que permitan guiar coherentemente una historia. Si bien la extensión de un relato tiene que ver con el espacio, será el trabajo del guionista y la habilidad del dibujante para plasmarlo en más o menos viñetas, lo que definirá el cuerpo del mismo. La investigación demuestra que este espacio es variable en cada historia, es decir, aun cuando se trata de un mismo título, en el *comic* de *X-Men* habrá tramas que puedan desarrollarse en “N” cantidad de ejemplares.

Cabe decir, que de acuerdo con el estudio diacrónico, la época de cada historia tampoco resulta determinante en este aspecto. Por ejemplo, los casos 1 y 6, como contrapartes temporales de esta investigación, están expuestos en un solo número, y se conforman de un planteamiento, desarrollo, clímax y conclusión; no determinando así, la distribución del argumento.

En todos los casos el planteamiento sirve como presentador de los personajes y elemento introductorio; de la misma forma, el desarrollo permite la sucesión así como el seguimiento de las tramas y los conflictos; el clímax es un recurso que acentúa la cumbre de tensión en cada uno de los relatos, principalmente ilustrando el enfrentamiento entre los *X-Men* con sus enemigos; y finalmente, la conclusión tiende a ser breve y a resolver los conflictos planteados en el desarrollo.

Todos estos aspectos se encuentran presentes en el análisis diacrónico, cubriendo de igual forma las características expuestas en el primer capítulo de este trabajo, y en proporción a la extensión de cada relato. De esta forma el planteamiento abarca hasta un 25% de las páginas, el desarrollo tiende a llevarse más del 50% del relato y el clímax y la conclusión son más breves incluso que el planteamiento.

Con lo anterior se determina que el *comic* de los *X-Men* en el apartado narrativo, dentro de toda su trayectoria, se desenvuelve como un medio sistemático en tanto cumple con los elementos argumentativos básicos, pero a-sistemático en cuanto a la forma de contarlos al lector, punto en el que interviene la creatividad y libertad literaria de los guionistas y dibujantes, donde incluso, por las características del arte secuencial, se opta por finales abiertos cuya continuidad pueda desarrollarse a través de un nuevo ciclo argumentativo en números futuros.

Obertura

La obertura como elemento introductorio del relato es uno de los elementos que han caracterizado al subgénero de superhéroes, debido a la posibilidad que tiene el medio para desarrollar subtramas que en lo consecuente puedan transformarse en tramas centrales. Uno de los factores que permiten esto, es el hecho de que el

comic no maneja una temporalidad específica, permitiendo estructurar un relato en desorden temporal muy similar al medio del cine.

A pesar de que en el caso 1 del análisis, la obertura no es empleada, podemos justificar ello a ser el primer número con el que se presenta a los *X-Men*, no obstante, se vuelve recurrente en el resto de los casos, significando la gran gama de posibilidades con la que cuenta el *comic*, aprovechando la ventaja de contar con antecedentes narrativos del propio título y de sus personajes. El empleo de la obertura en el caso 2, por ejemplo, resulta interesante por estructurar la historia empezando por el tiempo futuro, añadiendo expectativa e incertidumbre, y demostrando las posibilidades del medio.

El *comic* de los *X-Men* refleja la adopción del rubro desde sus inicios, aportando al lector la presentación de los personajes, el antagonista, previos de la trama o una subtrama, por consiguiente sí es un elemento argumentativo característico de las historietas de los *X-Men*, sin cambios significativos en su evolución.

Splash Page

Salvo en el caso 1, el resto del corpus aprovecha las posibilidades que brindan las viñetas de impacto o también llamadas *splash page*, lo que significa que el *comic* se ajustaba a la rigidez de sistematización que comprendía al medio de comunicación en dicha época. En el caso 2, casi dos décadas después, se explora como un recurso llamativo que sirve de apoyo para iniciar y finalizar un relato, aspecto que descubre parte de la evolución a-sistemática del *comic*. Además, como entrada de cualquier programa televisivo, se comprobó que sirve como recurso estético para plasmar los créditos de los creadores del título.

Del caso 3 en adelante no falta el recurso en la ilustración, aportando dinamismo atractivo e impacto, en tanto se resaltan escenas particulares cuyo propósito es acorde a la intención del relato, muy vinculado al estilo propio del dibujante. Incluso en los caso 5 y 6, puede apreciarse desligado de la trama al fungir como imagen presentadora de los personajes, muy equivalente al *intro* de una serie de televisión. Por lo tanto, gracias a la actualidad que tiene la cultura de la imagen, puede decirse que sí es un elemento presente en los *comics* de los *X-Men*, y el

resultado diacrónico permite reafirmar que su uso atribuye a su funcionalidad como elemento connotador efectivo que busca crear impacto en el lector, pero que ha evolucionado para fungir también como una imagen de presentación.

Detonante y Ley de conflictos

El detonante, como punto que dispara la trama y la ley de conflictos, en tanto sucesos que interfieren para complejizar las acciones de los protagonistas, aparecen sin excepción en todo el corpus de esta investigación, de modo que no son elementos argumentativos de los cuales el *comic X-Men* prescindiera a lo largo del tiempo, en donde siempre habrá un detonante que impulsará las acciones de los superhéroes y siempre encontrarán conflictos que van en ascenso con el fin de complicar su labor.

Lo que sí puede diferenciarse en nuestro análisis son los tipos de detonantes y conflictos utilizados para matizar los relatos. De acuerdo con el análisis diacrónico, los detonantes expuestos por los casos van de uno a dos por relato, dividiéndose prácticamente nuestros casos en 3 y 3. En todos los casos el detonante se encuentra motivado por los villanos, quienes obligan a entrar en escena a los superhéroes gracias a sus maquiavélicas acciones, por lo tanto no hay un cambio significativo que varíe la forma de utilizar este argumento.

El rubro de la ley de conflictos sí evoluciona de un caso a otro ajustándose a los propios ejes de la trama y la evolución diacrónica de los personajes. Por ejemplo, en el caso 1 el equipo está integrado por un grupo de *X-Men* adolescentes e inexpertos, condición que les genera un conflicto ante la experiencia y superioridad del enemigo (*Magneto*), en esta historia, éste es uno de los obstáculos que deben superar. Sin embargo, este mismo conflicto ya no se presenta en los casos posteriores, pues los *X-Men*, con más edad, son presentados con más *expertise* en su trabajo súperheroico y enfrentan nuevamente al amo del magnetismo con mayor seguridad.

Otros conflictos que tienden a evolucionar conforme pasan las épocas pueden enmarcarse en lo siguiente:

- a) El mayor poder intelectual y físico de los personajes con el que se presentan en cada caso, en donde los villanos, nuevos o recurrentes del *comic*, se fortalecen con cada aventura para representar un mayor reto para los *X-Men*.
- b) La dificultad de las pruebas que deben sobrepasar de una aventura a otra, pasando de combatir a su enemigo e impedir un asesinato, hasta evitar una guerra mundial y luchar contra la aniquilación de toda una especie.
- c) Los dilemas filosóficos, morales y éticos con los que debe lidiar cada elemento de los *X-Men* ante una sociedad que les teme, los rechaza y desea exterminarlos. En este sentido la evolución parte de mostrarnos personajes incomprendidos, hasta aceptarse a sí mismos y adoptar seguridad en cuanto a su concepción ideológica.

Con lo anterior puede confirmarse que dichos elementos son parte simbiótica del *comic* tal y como lo representan ser las viñetas, donde de igual manera, el medio se torna a-sistemático al contar con formas similares pero fondos distintos para evocar los elementos argumentativos; causa de la evolución diacrónica necesaria para complejizar los relatos y mantener vigente al título.

Subtramas

Las subtramas como líneas del argumento narrativo alcanzan dentro del *comic* gran importancia, pues gracias a éstas es que el medio visto como un relato presenta menos rigidez en su temporalidad, permitiendo desarrollar una trama con diversas subtramas en su interior. Gracias a esta investigación se encontró que las subtramas pueden cobrar mayor importancia con el pasar de los números, volviéndose inclusive nuevas tramas centrales con otras líneas internas, y así sucesivamente.

Según el estudio, encontré subtramas que complementan a la central y a otras más que no tienen nada que ver. El caso 1 no ilustra subtramas, enfocándose sólo al arco argumental principal, mientras que en el 2, cobra fuerza al vincularse y referir directamente con otra secundaria. En los casos 3 y 4 se abordan otras historias secundarias y acercamiento a personajes secundarios cuya relevancia se agudizará en otros relatos, e incluso dentro de títulos distintos, ampliando el

panorama no sólo en relación con los *X-Men*, sino incluso con otros superhéroes de la misma casa editorial.

Por lo tanto, dentro del estudio evolutivo, existe una mayor inmersión de subtramas en el relato, pues al explorarse una enorme cosmovisión narrativa, como lo representa el universo *Marvel*, hay más personajes y mundos épicos que mostrar, sin tomar en cuenta que el mundo mutante es más que vasto. La subtrama del caso 4 es el ejemplo más concreto, la *X-Men Phoenix* se topa con *Iron Man*, superhéroe con un título propio del cual se muestra con una nota explicativa en qué número puede consultarse lo ocurrido con el personaje.

Según el estudio, las subtramas como elemento argumentativo cobran fuerza en tanto se expanden las brechas universales del mundo en el que se desenvuelven, evolucionando conforme a la capacidad y creatividad de los guionistas para explorar otros tópicos, mundos y líneas argumentativas,

II. Tipos de personaje

Los *X-Men* como protagonistas a través de los cuales gira el relato siempre están presentes como un colectivo, siendo sus integrantes quienes tienden a aparecer o no hacerlo, conforme a la alineación en turno de cada época. Los *X-Men* de “Los primeros años”, como ejemplo, no son los mismos que intervienen en “La segunda génesis” o en “Los tiempos difíciles”, aunque varios personajes sí repiten en distintas épocas su participación.

En cambio, los antagonistas presentados tienden a variar según el periodo, siendo el personaje de *Magneto* el más representativo al aparecer en 5 de los 6 casos, aunque no siempre bajo el rol de enemigo, sino inclusive como aliado en los últimos casos.

La investigación arrojó que salvo en dos casos, en los 1, 4, 5 y 6, los personajes se mantienen estáticos en sus respectivas aventuras, es decir, dentro del mismo argumento, ni los *X-Men* ni sus antagonistas presentan cambios físicos o psicológicos. Por su parte, en los casos 2 y 3 sí se concibe esta evolución: “Días del futuro pasado” al narrar su historia en tiempos distintos, expone a los *X-Men*

del pasado y a sus contrapartes futuristas, las cuales adquieren cambios en su prosopografía motivada por su mayor edad y cualidades etopéyicas más maduras. En “Génesis mutante” el argumento del cambio psicológico, aunque menos trascendental, se sustenta en que algunos *X-Men* sufren de un lavado mental que los orilla a cambiar de bando y pronunciarse como villanos.

No obstante, hablando de la cuestión gráfica, se debe señalar que la apariencia física de los personajes se sujeta al estilo de dibujo de los artistas. Aun bajo esta condición, es relevante señalar que su evolución se debe al tipo de trazo con el que se ilustran, si se retoma el caso 1, se encontrará que los personajes se definen bajo líneas simples y poco detalladas, encontrando a una Jean Grey aseñorada, flaca y poco expresiva; o en el caso 2, a una *Storm* con cualidades físicas más adolescentes. Sin embargo, conforme avanzan los casos, dichos trazos en los personajes se van estilizando, detallando y complejizando, creando superhéroes musculosos y heroínas voluptuosas. Phoenix y Storm en los casos 3 y 4 tienen cuerpos curvilíneos, bellos rostros y denotan una madurez física que antes no poseían. Lo anterior significa que el medio también se ajusta a los estereotipos de belleza y la cultura de la imagen que la sociedad va construyendo sobre el concepto de la estética humana y lo que es convencionalmente aceptado.

Asimismo, en la cuestión psicológica, la revisión del corpus en su composición global permitió evidenciar que de acuerdo con el estudio diacrónico, los personajes se vuelven dinámicos con el pasar del tiempo, considerándose así al seguirseles de una época a otra, encontrándoseles mayores diferencias físicas, como ya se apuntó, y psicológicas en las comparaciones de lapsos más prolongados. Así, los *X-Men* no son los mismos física ni psicológicamente del caso 1 (en donde los *X-Men* son adolescentes impetuosos e inexpertos), a los expuestos en los casos 3 y 4, cuyos rasgos fisiológicos tienen mayor desarrollo y sus acciones son más adultas. Estos a su vez no son iguales a los casos 5 y 6, donde se percibe mayor madurez y complejidad en la forma de pensar y actuar, siendo superhéroes más realistas que no sólo enfrentan amenazas y villanos, sino que lidian con los dilemas sociales y morales de una forma más cercana.

Por lo tanto, el estudio diacrónico permite apreciar una evolución en los personajes al volverlos dinámicos en su globalidad. Este aspecto es importante pues significa que los *X-Men* se transforman y adaptan a la época, buscando ser más verosímiles con su realidad, aunque cabe destacar, desde una postura crítica, siguen ejerciéndose sobre el estereotipo del superhéroe, en donde los cambios físicos tampoco reflejan una realidad que represente sus 50 años en el mercado, en donde no hay un envejecimiento exagerado y aparentan menor edad como adultos jóvenes. Lo anterior evidencia la atemporalidad propia del subgénero de superhéroes.

En cuanto a los roles desempeñados por los personajes, en todos los casos están bien establecidos, siendo los *X-Men* los personajes quienes en todo momento actúan como héroes frente a los oponentes que tienden a variar en cada relato, encontrándose sólo su evolución en los lugares (roles) que van ocupando con el pasar del tiempo los ayudantes, el personaje u objeto buscado y el destinador.

III. Tiempo

Evidentemente, sería impensable no contemplar este punto dentro de un relato, hablando de los *X-Men*, este recurso es apoyado de elementos como la elipsis y el *flash back* como herramientas contextuales que sitúan al lector en la temporalidad de las historias.

La elipsis resulta ineludible, pues al tratarse de un medio impreso debe hacer omisiones en las acciones expuestas incluso de forma más bruscas en comparación con medios como la televisión y el cine. En los *X-Men* puede identificarse que la prolongación de las elipsis de una viñeta a otra dependerá del estilo del dibujante y siempre ajustándose al tiempo total en el que se desenvuelve el relato. Como referencia, el caso 1 plasma el relato con lapsos más cortos, mientras que otros como el 2 expanden estos saltos temporales.

En este aspecto la evolución ilustra cambios significativos en la forma de jugar con los tiempos. En el caso 6 el guionista y dibujante optan por ser más detallistas, al proporcionar al lector fechas y horas específicas para situarlo en un tiempo exacto, significando el avance metodológico en la forma de desarrollar las

historias, buscando ser, dentro de sus propios márgenes, más verosímil a los ojos del lector.

Aunque el uso del *flash back* sí se presenta en algunos casos, dentro del *comic* de *X-Men* no es determinante al menos en el corpus seleccionado, siendo utilizado mínimamente en algunos casos y por otro lado, ausente en el resto. Ello no afecta la temporalidad de los relatos, siendo expuestos en su totalidad bajo un estilo lineal.

IV. Tópicos

Imprescindibles dentro del *comic* de los *X-Men*, pues en ellos se apoya la trama de los relatos, siendo manifestados a través de los discursos expuestos, las acciones de los personajes y las proyecciones visuales percibidas, siendo los tópicos una clara reacción a las inquietudes del contexto y época en el que se produce el *comic* de los *X-Men*.

Por tal motivo, el análisis arroja que el corpus en su totalidad expone tópicos referentes a la discriminación, la desigualdad y la búsqueda de tolerancia, como ejes temáticos que otorgan a los *X-Men* de una coherencia global en el discurso e idiosincrasia empleados. El *comic* relaciona metafóricamente problemáticas sociales como el racismo, el antisemitismo, la discapacidad en las personas y el derecho a la diversidad. Aunado a lo anterior también pueden ceñirse tópicos como la adolescencia, las subculturas y contraculturas, derivados del comportamiento, vestimenta e identidad de los personajes.

El tema del racismo como problemática social, por ejemplo, se encuentra inmerso metafóricamente en 5 de 6 casos, indicio de ser uno de los tópicos centrales que preocupa a los creadores de este *comic* para la conformación ideológica, y por tanto, asunto que da coherencia a la globalidad del discurso de estos superhéroes. De este mismo se desprenden otros, con menos concreción, pero relacionados, como el antisemitismo y la discapacidad, con dos apariciones; y la diversidad, tema expuesto en 3 casos. En conjunto, los temas vinculados a la discriminación puntúan el análisis diacrónico, manifestándose por lo menos hasta la penúltima etapa.

Al tratarse de un *comic* del subgénero de superhéroes, es imposible no encontrar elementos que refieran a la violencia, las batallas y la beligerancia: por lo que en la historieta de los *X-Men* encontramos constantes alusiones al terrorismo y el nacionalismo beligerante como tópico.

Por lo tanto puede evidenciarse que el *comic* de los *X-Men* presenta en su globalidad el tema del derecho a la igualdad, sin importar cualquier condición humana, y la lucha contra la discriminación en general de los individuos, pues los tópicos en esta tendencia son los que han predominado desde sus inicios a la actualidad, manifestándose su idiosincrasia en esta línea ideológica. Aunque se debe destacar que en nuestro último caso, el más actual, la tendencia gira en torno a otros temas, que incluso antes no aparecían, y que se manifiestan en la última parte del análisis; por lo cual puedo indagar que la actualidad del tópico en el contexto de los *X-Men* ha perdido relevancia en comparación con los nuevos temas propuestos.

4.3.3 CATEGORÍA: IDEOLOGÍA

Adolescencia

La presencia de personajes adolescentes es una constante en el *comic X-Men*, pues sirve como un parámetro de identificación para el lector de este segmento, al menos así puede interpretarse como resultado específico de este tópico. En los casos 1, 2, 4 y 5 se presentan personajes que entran en el rango de edad adolescente, en primer lugar, el equipo mutante en sus orígenes era completamente juvenil, y en los siguientes casos se encuentran personajes como *Shadowcat*, *Cannonball* o Steve quienes cubren este perfil.

La generalidad del tópico refleja una realidad, comprobada no sólo de forma social sino biológica; la pubertad es un proceso de cambios fisiológicos y psicológicos, por lo tanto este tipo de personajes funcionan como modelos de identificación, los adolescentes suelen ser individuos incomprendidos, en busca de identidad, reconocimiento y criterios que van conformando a futuro su forma de pensar. Los *X-Men* en estas edades se encuentran en los mismos términos, con temor al

rechazo, la necesidad de pertenecer a un grupo, e incluso como parte de las subculturas y contraculturas.

La evolución del tema radica en los roles desempeñados, el equipo original de *X-Men* ha crecido con el tiempo, y el papel del adolescente con todas sus implicaciones (incluso la manifestación de las mutaciones) debe ser adoptado por otros personajes, sin embargo, con cada generación este rol adopta elementos conformes al perfil de las nuevas generaciones y las problemáticas a las que se enfrentan; así, en *Shadowcat* se mira a una joven de educación conservadora, en *Cannonball* un joven cuya forma de actuar es impulsiva, violenta y liberal, e incluso más reciente, a un chico retraído, acomplejado y víctima de *bullying* como Steve. Por lo tanto, el tema de la adolescencia se ajusta al contexto social de cada periodo, retomando aspectos de la realidad social que conforman el entorno del adolescente.

Antisemitismo

La forma de abordar el tema del antisemitismo se presenta desde dos perspectivas, a) la forma literal de presentarlo y b) la analogía hacia a los mutantes. Primeramente debe atenderse que este tema definitivamente es trastocado en los *comics*, cuando menos de forma expresa en 2 de los 6 casos, y es que el antisemitismo conlleva a entender el principio discriminatorio de concebir la mezcla racial como un proceso de degeneración de las razas superiores.

En primera instancia, la forma literal de abordarse se da desde el papel del antagonista, se explica al lector que *Magneto* es judío y vivió su niñez como prisionero de un campo de concentración nazi, justificando con ello sus motivaciones para pelear contra la raza humana y querer evitar un destino similar para los mutantes, en donde el personaje expone al respecto de su discurso tal argumento. Por tal motivo puede manifestarse que hay una relación directa con este tema.

Como segundo punto, la analogía en relación con los mutantes se mira como una metáfora, que si bien no es literal, también es incuestionable pues los guiños se

encuentran presentes y maquillados, argumento que también refuerza la noción de que el *comic X-Men* además de entretener comprende un público más maduro que puede observar los paralelismos. El destino que busca la humanidad para los *X-Men* no es distante de lo que fue el Holocausto para los judíos, e incluso en el caso 2 es expresado abiertamente, el futuro de los mutantes puede culminar en el esclavismo y el exterminio.

Otros apuntes como Genosha en el caso 2 o el proceder de *Bastion* en Operación: Cero Tolerancia en el caso 3, son ejemplos sutiles que también disparan la interpretación del tema. Sin embargo, como resultado puede exponerse que el antisemitismo para los *X-Men*, como el racismo, la homofobia, la xenofobia u otros más, son temas impregnados en su esencia, manifestado con mayor contundencia unas veces más que otras, como en la historia *Días del futuro pasado*, pero que sirve como un nexo de identificación, y aún más como reflexión sobre los alcances a los que ha llegado y puede llegar la intolerancia en el mundo.

El tratamiento dado al tópico no difiere mucho de un caso a otro, y en ambos casos se busca sensibilizar al lector respecto al tema, que si bien, el antisemitismo en nuestros días no es el mismo, sirve como un punto de comparación que ejemplifica en buena medida el odio étnico racial en el mundo.

Discapacidad

La discapacidad también es abordada como resultado del análisis, pues corresponde a un sector de la población del mundo que también tiende a ser discriminado, ya sea dentro del área laboral o la vida cotidiana, motivada principalmente por subestimar a las personas con alguna característica física de este tipo.

El *Profesor X*, como protagonista que posee una discapacidad, es un elemento determinante dentro de la imagen discurso, pues es un personaje imprescindible en la cosmovisión de los mutantes, líder y modelo de inspiración en tanto es él quien sostiene toda la ideología de los *X-Men*. Al mostrarlo como el mentor del equipo exalta tenacidad y positivismo en la forma de afrontar la vida, por tanto un

superhéroe con alta carga moral y que cubre otro segmento que aboga por el derecho a la igualdad.

Charles Xavier lucha por la aceptación, apartando su mutación y limitaciones físicas en pro del derecho de igualdad, cobrando importancia con el paso del tiempo al dar mayor peso a sus acciones, por lo que sus pupilos siguen sus órdenes sin dudarle, reconociéndole como una figura de autoridad. En este aspecto el tema de la discapacidad comunica y da voz a todas las personas que poseen alguna.

El tópico si bien se expone visualmente cada que el *Profesor X* sale a cuadro haciendo acto de presencia, literalmente como un elemento de significación, también es abordado a través del caso 4, en el que se presenta a *Mustang*, cuyos problemas físicos y de salud en ningún momento se plantean como un elemento de inferioridad, y por el contrario, sirven para exaltar el resto de sus capacidades, transfiriendo ideológicamente el valor de las personas, no importando si cuentan con alguna limitación física, pues a final de cuentas se trata de humanos y como tal, tienen el derecho a una buena calidad de vida.

Este discurso, sustentado en la imagen, en concordancia con otros temas, refuerza la ideología de la no discriminación, por lo que no hay mayores cambios a lo largo del tiempo, la intención del mensaje es casi idéntico en todos los casos, no discriminar por motivo de discapacidad física.

Diversidad

Hablar de diversidad puede dirigirnos hacia muchos aspectos, aunque todos ellos apuntan al camino de la tolerancia y aceptación para el bien convivir entre individuos. La diversidad entonces será aquella que nos diferencia como individuos, colectivos y sociedad, de forma que no es sorpresa que los *X-Men*, cuyo discurso se rige por la no discriminación, no retome el tema desde varios enfoques.

El derecho a la diversidad sexual, la equidad de género y la no discriminación por motivo de nacionalidad son el entorno que rige a este equipo de superhéroes. El

problema de la homofobia, por ejemplo, puede interpretarse como un paralelismo que se refleja en el ámbito de los mutantes, pues las personas cuya preferencia sexual es diferente a la heterosexual como minorías han llegado a ser, al igual que los mutantes, objeto de discriminación, representando un segmento que bien puede identificarse con los *X-Men* y que de acuerdo con el análisis de este trabajo, puede observarse como una línea de interpretación, incluso como ejemplo, en el caso 6 los *X-Men* radican en Utopía, una isla artificial alojada en San Francisco, ciudad reconocida por dar apoyo al movimiento por los derechos de los homosexuales y en donde se dio lugar al denominado “Verano del amor”.

Siendo un tema inherente al tema de los mutantes, más marcado en algunos casos que otros (casos 1 y 2) por personajes o situaciones que nos remiten en los encuadres directamente al tema de la homosexualidad, aunque no de forma literal, el estudio de este trabajo refleja que de inicio a fin puede ser retomado análogamente.

Por otra parte, el papel de la mujer como parte de la equidad de género y la diversidad étnica, racial y de nacionalidad en los *comics* de *X-Men* se representan por los mutantes pertenecientes al grupo, pues según la premisa de su historia, cualquier persona no importando género, raza, religión, preferencia sexual, o posición económica está exenta de alguna mutación. Así, este aspecto se ve fortalecido con el tiempo, las heroínas de este título aumentaron con el paso del tiempo, pasando de ser Jean Grey la única mujer del colectivo a encontrarse más de diez las mujeres que han formado parte de la agrupación, evolucionando no sólo la aceptación de las mujeres en los *comics* de superhéroes, sino de la diversidad étnica y racial, al contar varias de ellas con orígenes africanos, orientales, latinos, etcétera.

En este sentido, el *comic X-Men* ideológicamente también apela por la diversidad, la no discriminación y la tolerancia a los individuos que por cualquier condición son distintos a otras personas, siempre sustentado a través de la presencia de sus propios personajes, predicando con el ejemplo y dejando del lado conductas discriminatorias como la homofobia, el machismo, la misoginia, el feminismo radical y la xenofobia.

Política

La política no es un tópico explícito recurrente en el *comic X-Men*, aunque en numerosas ocasiones de los casos anteriores puede apreciarse la bandera estadounidense. Sin embargo, es en el último caso que, tal como en los temas referentes a la discriminación, se le da tratamiento como paralelismo y crítica al contexto en el que se desarrolla la historia. El encontrar un mundo regido por las políticas de Estado, la forma correcta de llevar a cabo un buen gobierno y la necesidad de los políticos de presentarse ante la sociedad como figuras de autoridad morales capaces de gobernar, ha ido en aumento tras la desconfianza de la gente hacia los políticos.

La semejanza planteada en el discurso del *comic* de *Magneto* con un político, mostrándolo como un hombre que debe redimir su imagen ante la sociedad, representa ideológicamente una crítica al político actual, pues se abre un debate entre lo correcto y lo incorrecto, aquello que resulta más fácil para ganarse a la gente (o apelar por el voto en la realidad). El político en la actualidad debe valerse de una imagen impecable, y lo que es más, debe saber mentir según lo expuesto en el *comic*.

De acuerdo con el análisis de esta investigación, antes los *X-Men* sólo tocaban el tema de la política desde una perspectiva que los situaba en el papel del ciudadano que debía atenerse a las reformas del Estado, limitándose al discurso de la lucha contra la no discriminación ante políticos como el senador Robert Kelly, quien promueve constantemente leyes anti-mutantes y antagonista que no da luz verde a las demandas de los *X-Men*.

Sin embargo, la exposición de un tema político, si bien maquillado bajo otro discurso, expone situaciones de la realidad social en este ámbito, al ser la historieta de origen estadounidense no cabe duda que mantiene como primer referente al actual presidente Barack Obama, no obstante, la analogía puede cruzar otras fronteras, como ejemplo encontramos a Enrique Peña Nieto, Andrés Manuel López Obrador y Josefina Vázquez Mota, quienes en las pasadas elecciones tuvieron que valerse de la mercadotecnia, limpiar lo mejor posible su

imagen como servidores públicos y realizar campañas basadas en estudios de relaciones públicas e imagen pública.

Por lo tanto, el *comic* expone brevemente a través de sus personajes un discurso con trasfondo político, crítica que no tiene por blanco un personaje específico, sino la imagen del político en general, quien a través de estrategias de mercado se posiciona en nuestro imaginario. El *comic* evoluciona en este tópico pues lo aborda plenamente, dejando la acción y las batallas en un segundo plano, aspecto que cubre no sólo los temas que con anterioridad se han insistido, sino abordando otros, prueba de que los *X-Men* tocan temas sociales de cualquier índole.

Racismo

Sin duda el racismo, afrontado como problemática social dentro del *comic X-Men* es el tópico que puede encerrar mayores paralelismos a lo largo del estudio diacrónico y por supuesto, puntos ideológicos en común, pues ello establece la premisa más fuerte que guarda el principio de rechazo a la discriminación en estos superhéroes.

Como resultado puedo iniciar precisando que la presencia del discurso racista hacia los mutantes se basa en puntos que permiten afirmarlo, y que se encuentran de una forma u otra en los primeros 5 casos del estudio. La concepción racista de que los humanos se dividen en razas y por tanto atribuir cualidades e importancia referente a ello se manifiesta en los *comics*; el señalamiento genético y de herencia que involucra rasgos físicos y por tanto capacidades psicológicas, culturales y de aptitud se mira en la discriminación ejercida hacia los mutantes, en donde su exterminio, ejemplo del caso 4 por parte de *Cassandra Nova*, se fundamenta en un aspecto puramente biológico, que no puede encarar otro concepto más que el de racismo.

Uno de los componentes encontrados con más fuerza es la jerarquía entre razas, en donde una especie es superior a la otra. *Magneto* considera a la raza humana inferior, mientras que la raza humana los considera abominaciones de la naturaleza, anormalidades genéticas. Por lo anterior puedo explicar que el racismo es un tema recurrente, no literal, en la cosmovisión que encierra a los *X-*

Men, y por ende objeto que enaltece la discriminación como reflejo de la realidad social que hoy día vivimos.

La evolución del tópico y su tratamiento implica el incremento de severidad y violencia con que los mutantes son reprimidos. En un inicio el racismo se orquesta a través del villano mutante, y posteriormente a través de los humanos, que como sociedad repudian a los mutantes (caso 2 y 3), ambos casos se ilustran de forma literal en los *comics*; posteriormente son fundamentalistas como *Bastion* y *Cassandra*, personajes que infringen violencia directa hacia los *X-Men* por motivos de raza, los enemigos ya no son mutantes malignos, sino humanos cegados por el odio.

Todo lo anterior genera un campo de identificación, socialmente vivimos en un mundo lleno de prejuicios en donde negros, latinos, indígenas, orientales, judíos, blancos son objeto de racismo por su color de piel, hábitos culturales o su condición de inmigrantes. El tema desemboca en el último caso de análisis por su aparente ausencia, ya no se plasman al lector elementos discursivos o visuales que enfatizen el tema, presentando a los *X-Men* en una utopía donde el paralelismo con el racismo ha pasado a segundo término y su historia se centra en el nuevo estilo de vida que viven apartados de la sociedad, ¿ya no existe el racismo en las sociedades?

Sensacionalismo

Como un tópico tratado con menos pudor en el último caso, es innegable que el sensacionalismo es envolvente en las historias de los *X-Men*, si bien en los primeros casos no es predominante, sí se muestran guiños al tema a través de la manera en que los medios de comunicación intervienen en la opinión pública y en la formación de prejuicios hacia los mutantes por medio de la noticia sensacionalista. La transmisión por televisión de la captura de los *X-Men* a manos de la iniciativa Operación: Cero Tolerancia en el caso 4 es un claro ejemplo, la expectación ante lo desconocido, la vida privada de las personas (o los mutantes), son hechos que interesan a la gente y por ende es rentable.

El panorama es todo lo contrario en el último caso, prueba de evolución, o de otra manera, la apertura de abordar el tema abiertamente sin ningún tapujo, una crítica elegante al espectáculo que hoy nos rige. Los *X-Men* son mostrados cual celebridades, en un mundo cuya aceptación es mayor, la discriminación no es un problema, y por el contrario son vanagloriados bajo su propia utopía. Si bien habitan aislados de la sociedad, la crítica del *comic* se sostiene de su distanciamiento con la realidad, en donde no existe, o al menos dentro del caso 6, la discriminación por la que tanto se preocupaban en todos los casos anteriores.

La idea de vender al megalómano *Magneto* como un hombre reformado que puede brindar un bienestar a la sociedad es parte de esa evolución, pues como antiguo rival de los *X-Men*, se expone como ideología la posibilidad de la redención, la expiación de culpas, aun cuando ello implique la prefabricación de una nota sensacionalista que lo retrate positivamente, un cambio ideológico importante en la idiosincrasia del equipo mutante.

Subcultura

Como estilo de vida, los *X-Men* representan una analogía sólida hacia la subcultura, las contraculturas y las tribus urbanas, pues muchas veces éstas reciben fuertes críticas por parte de la sociedad al no concebirlas dentro del marco de lo socialmente aceptado. De acuerdo con este análisis, como resultado puedo decir que el paralelismo se ve inmerso de forma global en la concepción de este equipo de superhéroes, es en 3 de los casos donde puede resonar más debido a las historias contadas y el contexto en el que se muestran.

La fascinación del tema se encuentra a través de dos niveles 1) el ideológico (regido principalmente por una postura contracultural); y 2) el visual (consumado por la visión de la subcultura). Así, los *X-Men* se muestran como un grupo liberal, que como en el caso de los *hippies* (caso 1), se aglutina como un colectivo fuera del sistema, tildados de “renegados” y “rebeldes”. En segunda, la forma de vestir y el estilismo generan en la opinión pública la idea de encontrarse frente a grupos aislados y minoritarios con hábitos culturales muy precisos, características con las que los mutantes encajan perfectamente.

El análisis diacrónico arroja que los *X-Men*, a pesar del tiempo, son vistos como estandartes de un movimiento contracultural y como parte de una subcultura, ellos defienden la igualdad, su derecho de ser, orillándolos a salirse del estereotipo clásico del superhéroe, y por tanto, diferenciándolos de otros superhéroes y haciéndolos “cool”, pues hoy día la rebeldía contra el sistema vende y funciona como medio de inspiración social. Los *X-Men* están sujetos a prejuicios que pueden crear identificación en miembros de las distintas tribus urbanas, los *hippies*, los *hipsters*, los emos, los *darks* o góticos, y más recientemente los llamados “reguetoneros” son subculturas y contraculturas estigmatizadas bajo varios apelativos, cuestión que muchas veces se mira reforzada por los medios de comunicación; movimientos como el “Yo soy132” ¿contracultura?, por ejemplo, refuerzan un ideal bajo sus propios códigos que hoy en día son factibles de trasladarse a las viñetas y venderse como productos del mercado.

Asimismo, la ideología no es el único aspecto que impera en la diacronía de los *X-Men* sino los elementos visuales que los identifican y vuelven parte de un movimiento. Los símbolos en sus trajes, la forma de vestirse e incluso su apariencia física funcionan como rasgos de la imagen que en los casos 1, 3 y 5 cuando menos, se miran presentes con más fuerza, resultando un discurso vigente y visual en tanto las nuevas formas de expresión contracultural y las subculturas se vean afectadas por la discriminación.

Terrorismo y Nacionalismo

El terrorismo como tópico se encuentra muy presente en todo el estudio diacrónico, no apareciendo formalmente en sólo un caso. Primeramente debo señalar que el *comic* en ningún momento trata de avivar el extremismo, por el contrario lo expone como lo malo, siempre acuñado a las acciones de los mutantes que buscan su reconocimiento a través del sometimiento, aspecto visto en los primeros 3 casos, muy definido en los roles de *Magneto*, la *Brotherhood* *Evil of Mutants*, los *Acolytes* y *Cassandra Nova*. Los villanos son reconocidos expresamente por las autoridades como terroristas, los enemigos de la nación.

Se les describe como locos y se exalta su crueldad, dando abiertamente a los lectores una postura ideológica a través de los personajes, los *X-Men* como

autoridades morales deben enfrentar al mal, encarnado en agrupaciones terroristas de mutantes que pueden relacionarse en la vida real con facciones extremistas, motivaciones fundamentalistas y actos de violencia. Como se observó en el análisis, las comparaciones son recurrentes, el contexto de violencia a causa de grupos radicales se concretó también en el ajuste de los atentados de las Torres Gemelas al *comic*, en el caso 4, mediante la exposición del genocidio mutante, se recrea en muy pocas viñetas el ataque orquestado, siendo sólo segundos dentro del canon del lenguaje secuencial de la imagen. No se plasman detalles, la ilustración de los *Sentinels* genocidas es casi nula, los mutantes no saben qué los atacó y por el contrario, se exagera el acontecimiento.

La evolución del tema se asimila en el último caso, los terroristas son mostrados por primera vez bajo la figura de los humanos, y son los *X-Men*, con toda autoridad brindada por la alcaldesa de San Francisco, los encargados de detenerlos. Los terroristas son mostrados con máscaras, peones de una organización mayor quienes se encargan de cumplir uno de los puntos fabriles del terrorismo, el fundamento del pánico, una constante en todos los casos.

A su vez, los números de *X-Men* esconden un nacionalismo sutil, encarnado a través de sus autoridades, sus fines propagandísticos encajan en un beligerante patriotismo, en el que la exposición del ejército estadounidense (casos 1 y 2) y la intervención de las primeras potencias (caso 3) exaltan el poder de los gobiernos, pero donde también se entabla una crítica que los expone ineficientes ante los terroristas (papel que ocupan los mutantes en el *comic*). En el caso 3, por ejemplo, se suscita el debate sobre la conveniencia o no de la intervención de las primeras potencias, siempre actuando al margen de la presencia de los superhéroes.

Este análisis refleja que el *comic X-Men* no puede concebirse como una crítica ácida, cuando menos en este tema, pero sí supone un alejamiento con los productos propagandísticos más comunes que buscan enaltecer el exacerbado espíritu patriótico, y por el contrario reflejan uno de los más grandes problemas a los que se enfrentan las naciones, que es el combate contra el terrorismo en todas sus formas.

CONCLUSIONES



**** El único hombre auténticamente moral, auténticamente bondadoso que queda,
¡Es un personaje de comic book inventado! ****

Grant Morrison

CONCLUSIONES

Sumidos en un mundo envuelto en la cultura, donde la tecnología avanza desmesuradamente, los medios de comunicación presentan y resignifican hechos tomados de la vida real y apelan a las emociones e imaginación del espectador, provocando que sus mensajes mediáticos (con todas sus significaciones) puedan introyectarse con mayor eficacia gracias a la empatía e identificación generada en los públicos.

El *comic* ha sido por mucho tiempo subestimado en el estudio serio de la comunicación, segregado dentro de los cánones de la cultura popular, aunque en últimas fechas ha recobrado un alto impacto de popularidad en su consumo debido, en parte, a las propuestas cinematográficas que han llevado a la gran pantalla a muchos de los protagonistas que estelarizan las viñetas, ganando con ello nuevos adeptos, como ejemplos recientes *Batman: The Dark Knight Rises* y *Man of Steel* para *DC Comics* y *The Avengers* y *Iron Man 3* para *Marvel Comics*, que en su conjunto han recaudado millones de dólares en todo el mundo.

Como asiduo seguidor de este arte secuencial desde muy pequeño, con el pasar de los años he logrado apreciar como la concepción del *comic* ha ido evolucionando, pasando del estigma que se le tenía al catalogarlo como un producto dirigido puramente al sector infantil, a ser una forma simbólica, instrumento comunicacional convertido en un mecanismo capaz de tener injerencia en algunas posturas respecto a los temas de actualidad, cual termómetro social, incluso como medio propagandístico, tal y como lo refleja su propio origen, al cumplir con funciones como entretener, informar, educar y persuadir.

No obstante, para esta investigación las peculiaridades gráficas y discursivas del *comic* representaron ser positivas como medio de comunicación, pues al ser una forma simbólica, su base icónica lo dota de matices ricos de amplia funcionalidad, en primer lugar por conformarse como un lenguaje estructurado a través de dos

vías: la palabra y la imagen; en segundo por manifestar su propia iconografía, y finalmente, como un aparato factible para transportar ideologías, pudiendo estar al alcance de cualquier persona. En este sentido, puedo afirmar que el medio del *comic* es un componente mixto, característica biunívoca, como signo, con dos grandes sistemas de significación (texto e imagen) convergentes para construir un sistema global de significado, ajustado siempre a necesidades específicas según el contexto de su producción.

Además, a través de este trabajo logré reafirmar la importancia que tiene la aplicación de la semiología en un objeto de estudio para concebir su evolución, siendo una herramienta enriquecedora en materia de elementos de significación para el estudio del *comic* de superhéroes; pues como una determinante incidencia encontramos en él un medio suficientemente maduro que encierra en su hecho cultural y social, aspectos significativos actuales y fundamentales de nuestro mundo, que van modificándose a través del tiempo.

Vivimos en una sociedad permeada por la cultura de la imagen, donde los sistemas de producción condicionan nuestros imaginarios, llámense *comics*, televisión, radio, prensa, cine, revistas, discos, publicidad, internet, redes sociales, etc., de origen massmediático en donde predominan signos de seducción, fantasía y con un alto grado de contenidos simbólicos. Por lo anterior, puedo advertir la necesidad de introducir como materia desde la educación básica, una cultura semiótica y semiológica con el fin de contrarrestar, así como apreciar críticamente las imágenes, discursos y contenidos ideológicos expuestos en los medios a través del imperio de los signos. Personalmente considero que como objeto de estudio, los signos al final, sean analizados desde la corriente europea o anglosajona, comunican y condicionan según su contexto y uso, siendo efectivos recursos de persuasión en la intencionalidad de los mensajes; como lo apunta Charles Sanders Peirce, quien controla los signos, tiene el poder.

El *comic*, como parte de las formas simbólicas, es un medio por el cual los productores de sentido construyen realidades a partir de mensajes que

aprovechan todos los recursos que ofrece el lenguaje verbo-icónico. Es a través del imaginario colectivo que las nuevas generaciones adhieren a su vida y sentido seres de la mitología del *comic*, tales como *Superman*, *Spiderman*, *Batman*, *Iron Man*, *Wonder Woman*, *The Avengers* y por supuesto los *X-Men*, entre otros; superhéroes que se actualizan, tal y como lo arroja el estudio diacrónico de este trabajo, muy de acuerdo con la época en la que se proyectan, creando a su vez un plano hiperrealista que busca ser más verosímil a la realidad.

En la producción de mensajes nada es gratuito, hablando de los terrenos de la fantasía que impera en el *comic* de superhéroes, no puede ser coincidencia encontrar a un grupo de éstos acudir al auxilio de los ciudadanos de Nueva York tras los atentados de las Torres Gemelas del 2001, visualizar historietas en donde *Spiderman* es el salvador del recién presidente reelegido Barack Obama, por quien se pronuncia a favor abiertamente; o encontrar a los *X-Men* manifestarse contra problemáticas sociales de intolerancia que fungen como paralelismo de la Proposición 8 de la Ley California, regulación que criminaliza los matrimonios entre personas del mismo sexo.

En los medios todo producto comunica y tiene una intención de la cual el mundo de las viñetas no es la excepción. Aspectos como éste fueron suficientes para despertar en mí el interés por realizar de esta investigación un estudio diacrónico, y aunque existen numerosas fuentes de información referentes a la estructura y funcionalidad del *comic*, me enfrenté con la realidad de observar las pocas fuentes de información que aluden específicamente al análisis semiológico del *comic*, si bien es verdad que existe bibliografía enfocada a la descripción y conceptualización del medio, son escasos los casos metodológicos en donde se revisa al *comic* desde un aspecto puramente funcional de significado y crítica.

Sin embargo, este inconveniente pudo ser sorteado al desarrollar este trabajo a partir de todos los recursos posibles brindados por el propio objeto de estudio, materiales audiovisuales, publicaciones virtuales (libros y revistas), páginas web

que abordan el tema en internet, entrevistas de los creadores y los parámetros que brinda la propia semiología; siendo un aporte importante de esta tesis la propuesta metodológica para la aplicación del análisis a un medio de narración secuencial mediante imágenes fijas, para a su vez entender que este medio puede ser un instrumento ideológico-informativo que puede aprovecharse en distintos ámbitos como la política, la educación, el mundo laboral, etcétera.

El caso de los *X-Men* representó para mí un reto particular, primeramente porque tuve que deslindarme del papel de seguidor para adoptar una postura crítica y que me permitiera profundizar en el enfoque sociocultural que exigía este trabajo; posteriormente, para poder indagar en los diversos paralelismos a los cuales hacen alusión, siendo los personajes más metafóricos encontrados en el mundo de los superhéroes. Los *X-Men* son mutantes, rechazados por la sociedad, estigmatizados bajo apelativos peyorativos como fenómenos, rarezas de la naturaleza, accidentes genéticos, terroristas, etc., que aluden a temas difíciles de discriminación, tópico abordado ampliamente por analistas del discurso en la prensa como Van Dijk, siendo uno de los aportes de esta investigación el trabajar también este tópico dentro de este tipo de comunicación.

Los *X-Men* a su vez manejan un tono romancista, al manifestarlos como seres incomprendidos por naturaleza, sumidos en la desgracia, renegados de la sociedad pero a la vez aventureros y dispuestos a ayudar o sacrificarse por aquéllos que les temen.

El análisis diacrónico también me permitió descubrir que son expuestos como superhéroes atípicos al modelo tradicional de muchos otros, en sus historias se manejan temas, aunque maquillados, delicados si es entendido su trasfondo, donde existen analogías continuas con temas de índole social aún vigentes como el racismo, el terrorismo, la política, el feminismo, la homofobia, las tribus subculturas, entre otros, pero de los que va modificándose su tratamiento con el pasar del tiempo.

Gracias a la ejecución del análisis diacrónico se me permitió indagar en lo expuesto hasta este momento, y abordar con ello, el objetivo general planteado en esta investigación, el cual se concretó satisfactoriamente: Analizar y dar a conocer la ideología que el *comic X-Men (Hombres X)* como medio de comunicación masivo, ha difundido a los lectores a través de sus números con el paso del tiempo.

Al respecto, puedo apuntar que los tópicos abordados a lo largo del tiempo dentro de sus páginas están ligados por antonomasia a situaciones de discriminación, aunque en últimas fechas este aspecto se debilita. A nivel visual, por ejemplo, la utilización de imágenes y códigos visuales refuerza la formación ideológica, se nos presentan superhéroes con trajes excéntricos y características físicas muy particulares del héroe tradicional pero que a su vez, pueden asociarse con personas de cualquier origen, mientras que sus acciones, retomadas como signos, exponen a individuos con temores, ideales, cuestionamientos morales, cualidades y debilidades, pero sobre todo, seres humanos.

Estos superhéroes podrían someter con facilidad a la raza humana usando sus poderes, sin embargo se abstienen de ello, y en cambio los utilizan en beneficio de la humanidad, una cualidad moral típica del arquetipo heroico. Los *X-Men* exigen aceptación, o al menos ése es su principal objetivo. Se les etiqueta con expresiones de odio y se enfatiza su distinción, en donde el lector puede ver en cada una de sus etapas, una disyuntiva de bandos: los mutantes que defienden el pacifismo, los que buscan el sometimiento de la raza humana y la humanidad misma que rechaza a los dos grupos anteriores.

Entonces, definiendo su ideología, el auténtico tema que los *X-Men* han retomado con el paso del tiempo es la discriminación, en donde héroes y villanos son el vehículo que transporta las posturas, mientras se reconoce a la “sociedad” como el verdadero némesis que refleja y propicia la intolerancia que ha aquejado al mundo en su historia y actualidad, como artífice de las problemáticas sociales.

De la misma manera se cumplió con los objetivos particulares de esta propuesta metodológica del análisis en donde:

- a) Se identificó y describió las características de los códigos visuales que el *comic X-Men* expone en su estructura.
- b) Se realizó un análisis diacrónico de la evolución del *comic X-Men* en sus códigos visuales, estructura narrativa del discurso e ideología.
- c) Finalmente, se analizó cómo el *comic X-Men* retoma elementos significativos de la realidad para transferir posturas ideológicas con respecto a sus tópicos.

Los resultados específicos de cada objetivo me facilitaron la revalorización de cada uno de los aspectos que guiaron el enfoque de este trabajo, mismo que a continuación detallo:

- En relación con el inciso a) pude concebir que los códigos visuales empleados son los característicos de cualquier *comic*, empleándose elementos tradicionales como la viñeta, las onomatopeyas o los bocadillos que mantienen sus mismas funciones, confirmando con esto que muchos de sus códigos son inherentes al medio, pues son componentes propios de su estructura que, desde sus inicios a la fecha, en el *comic X-Men* colaboran para su caracterización y distinción de cualquier otro medio de comunicación colectivo, como el cine o la televisión, en los cuales también han intervenido.
- En cuanto al inciso b) debo decir que el estudio diacrónico arroja que, tal y como los elementos propios del cine, la prensa o la televisión; el *comic X-Men* se ha renovado en la forma de representar sus propios códigos, adoptando características exigidas por la cultura de la imagen para dotar de dinamismo, complejidad y atractivo sus relatos, visiblemente halladas hoy en día en la variedad de sus planos y ángulos, la ejecución gráfica de sus códigos cinéticos o la omisión de elementos que hoy día pudieran resultar

obvios para los lectores como las onomatopeyas y los cartuchos, con lo que comprobé que su estructura ha pasado de ser un lenguaje sistemático a ser a-sistemático, en el cual un *comic* es completamente diferente a otro, y donde influye mucho el productor.

Por su parte, la estructura narrativa del discurso en los *X-Men* a nivel diacrónico, no comprendió alguna evolución significativa, los elementos argumentativos se hallan presentes en todo el estudio, y otros tantos como el *splash page* y el *flash back* se adecuan según las necesidades de los propios relatos; dependiendo de la intencionalidad y estilo narrativo de los productores.

Ideológicamente, el estudio diacrónico contempla que la idiosincrasia del equipo de superhéroes es manifestada con el mismo propósito desde sus inicios hasta nuestros días, en donde su mayor objetivo es: “Concretar un mundo mediante la vía pacífica en el que puedan coexistir humanos y mutantes, y donde no haya cabida para las distinciones de ningún tipo”; sin embargo, la forma de ejecutar ese ideal se mira plasmado de diferentes maneras, siendo evolutivo el proceder para lograr concretarlo, algunas veces a través de la lucha contra los suyos y otras tantas enfrentando a los humanos que se oponen, pero siempre en aras de abogar por la no discriminación y la tolerancia a las diferencias.

- Con el inciso c) descubrí aquellos elementos visuales y discursivos que impregnaban al *comic* de cierta significación según el contexto en el que se desenvolvían, siendo claras alusiones a las problemáticas sociales y tópicos con influencia directa en ellos. La apropiación de ciertos aspectos de la realidad facilitó la adaptación y construcción de los temas, considerando que el *comic X-Men* se centra en la intolerancia, cualquier hecho de la vida real referente al tema, puede verse como un paralelismo, y por tal motivo, una resignificación en el contexto de los mutantes.

Con la realización de los objetivos, pude comprobar según el supuesto inicial de este trabajo que: *El comic X-Men (Hombres X) es un título transportador de ideología que refleja la realidad social respecto a su época de publicación, exponiendo como ideología la propuesta de un mundo de igualdad y no discriminación entre las personas, asimismo, aspectos propios del héroe clásico y moderno.*

Según el estudio semiológico estructuralista, el resultado de esta investigación acredita el supuesto inicial, el *comic X-Men* recurre a temas de interés social para apropiarse de una postura, específicamente aquéllos que enaltezcan la tolerancia y la no discriminación. Se transmite a través de aspectos característicos del héroe clásico la exaltación de valores como la valentía, la hermandad, la tolerancia; y otros tantos, personificados en estos héroes al concebirlos como personas comunes que anhelan vivir vidas normales y dejar de ser señalados por la sociedad a causa de sus diferencias.

Éste y los demás aspectos abordados en este trabajo son los que proporcionan un variado y profundo panorama informativo a lo largo del tiempo, siempre manifestándose como un reflejo de la realidad social en la que vivimos. Uno de los mensajes más insistentes hallados con esta investigación comprueba que los *X-Men* como personajes mediáticos, actúan como conexiones de identificación para las víctimas de discriminación –mutantes en los *comics*–, como lo puede ser si tú eres hombre, mujer, adolescente, de raza negra, judío, homosexual, minusválido, indígena, latino, árabe, etc., encontrarás afinidad con la idiosincrasia que motiva a los *X-Men* a ser superhéroes, discurso que no es unívoco.

Con este trabajo reafirmo la importancia del superhéroe y del *comic* como objeto de la semiología; su trascendencia cultural y social, y por supuesto ideológica, que siempre se halla cimentada en el contexto de su época de publicación, como lo demuestra este análisis. El constante discurso paternal del *Profesor X* a sus pupilos contribuye en la prefabricación de una postura, aquélla que adoptan los héroes, figuras morales tradicionales, y que por tanto, de acuerdo con su

enunciación y acciones es la correcta. En este sentido, sus historias evidencian algunas críticas a situaciones del entorno sociohistórico pertenecientes a cada época de su evolución. La forma de contarse y su estructura se ven sujetas a las necesidades tanto sociales como del propio mercado al que se dirigen.

En tanto representación de la cultura de las sociedades, las hazañas del superhéroe manifiestan virtudes morales positivas para jóvenes y adultos, como lo representa Fernand Comte “Los héroes representan valores. Encarnan ambiciones, proveen de imágenes los sueños imposibles. Son la expresión ideal de una civilización, ideal del cual muestran a la vez la proximidad y el alejamiento”.³⁴⁰ Por tal motivo, puedo aludir que los *X-Men* son representaciones no sólo de la cultura estadounidense sino del mundo al exponer a través de sus códigos un mensaje positivo.

En suma, a su vez puedo aportar con este trabajo una serie de puntos que basados en la realización de mi estudio, me permitió descubrir y cuestionar, aspectos que este equipo de superhéroes pasa por alto y que me resultan importantes para culminar esta tesis, reflejo de mi formación académica y por tanto crítica ante los fenómenos de comunicación de nuestro entorno.

En primer lugar, debo acusar la atemporalidad con que los personajes son expuestos, característica compartida con muchos otros superhéroes del medio, pero que resta verosimilitud, considerando que cada día los *comics* buscan apegarse más a la realidad. Los *X-Men* en ningún momento envejecen, o al menos de la misma forma que nosotros, surgidos en los años 60, siempre son contemplados como adultos jóvenes, rejuveneciendo en lugar de envejecer con el pasar de los años.

Los personajes mueren, pero no por siempre, ¿estrategia comercial?; *Phoenix*, *Cyclops*, *Nightcrawler*, *Colossus*, *Psylocke* son sólo algunos personajes que han muerto y han revivido, existiendo desde mi punto de vista una contradicción: el

³⁴⁰ Fernand Comte, *op. cit.*, pág. 118.

temor de perder personajes emblemáticos para la mercadotecnia es más fuerte que la necesidad de crear historias verosímiles para el lector. Esta característica no sólo es cuestionable en sus personajes sino en el propio medio del *comic*, cuya estructura narrativa es siempre infinita, las situaciones se repiten constantemente y no se resuelven por completo. Los conflictos del superhéroe se actualizan, mitos y valores deben reconstruirse, no así sus tópicos que podrán contarse de múltiples maneras.

Aunado a lo anterior, el *comic* de *X-Men* aboga a la no discriminación, sin embargo, ¿en nuestra realidad estos personajes serían verdaderamente estigmatizados? Salvo algunos casos, y como se concibe dentro de la industria cultural, el *comic* también reproduce determinados prototipos de belleza en sus héroes, como si fuera un sinónimo de lo bueno.

La estética de estos superhéroes los expone como sobrehumanamente atractivos, respondiendo a estándares de la belleza caucásica, los hombres son fuertes, altos y musculosos mientras que las mujeres tienen cuerpos esculturales y rostros hermosos, ¿superhéroes o modelos? Los villanos por el contrario, se miran desencajados, más viejos y en algunos casos, amenazantes. Por tal motivo, los *X-Men* cumplen con modelos preestablecidos del héroe tradicional, aspecto que debilita el discurso que sostienen, al replantearse a sí mismos como seres rechazados por la sociedad, “diferentes”, incluso cuando su mutación no es percibida en todos los casos, al menos a simple vista.

Como creaciones de los años 60, presentan conductas contraculturales en su forma ideológica de proceder, una concepción liberal de la sociedad donde no se sienten legitimados por el sistema que los rodea, actúan por su propia convicción e incluso se autoproclaman defensores de los oprimidos, criticando las injusticias hacia ellos, sin embargo, ¿quién les otorga este poder?

Los *X-Men* apelan en su discurso a la armonía entre humanos y mutantes por medio del diálogo antes que emplear la fuerza física, sin embargo, se les ve

peleando en todas sus historias, no pueden deslindarse de las batallas en ningún caso, el superhéroe es bélico por naturaleza, y los mutantes se ven obligados constantemente a persuadir más con sus poderes que con el diálogo.

Lo anterior es un valor agregado que adopta el superhéroe moderno, la capacidad de aplicar justicia por sus propias manos, abriéndose un claro debate entre la delgada línea del héroe como figura moral para intervenir en temas como la paz, la justicia, la guerra o la discriminación. Esto no es explicado en el *comic* y responde a cualidades no propias sólo de los *X-Men*, aunque como superhéroes, reafirmo, son estandartes de valores con cargas morales positivas.

Como superhéroes, los *X-Men* se manifiestan como personas comunes y corrientes que en un inicio no estaban destinados a ser héroes, y por el contrario, tuvieron que aprender a serlo, estando sus historias escritas de una forma que cualquiera de nosotros pudiera ser alguno de ellos. El trasfondo de esto mutantes es enseñar a los lectores a ser mejores personas, arquetipos imitables por los jóvenes, pues a pesar de sentir miedo, enfrentan las adversidades al subordinar sus propios intereses a los de los demás, peleando por la no discriminación.

También pude encontrar que los discursos son dirigidos por personajes que representan ser la tesis central de la serie y la antítesis como parte opositora. Charles Xavier y *Magneto* son los portavoces de la ideología pacifista y radical, mientras que los *X-Men* se suscriben a este planteamiento, siendo sólo seguidores que pelean por el “Sueño de Xavier”, no objetando y definiéndose como un colectivo que acepta pluralmente el objetivo impuesto por su mentor. Con el tiempo este rol se desempeña por otros personajes como *Cyclops*, o *Storm* de los *X-Men*, o *Bastion* y *Cassandra Nova* de lado de los villanos, pero siempre apoyándose en los líderes.

Finalmente, encontramos un elemento adherente a su ideología, lo que los convierte en *X-Men*, aquello que les ha dado popularidad y éxito a nivel mundial y que hoy día pareciera debilitarse al exponerlos dentro de una utopía, se trata de

su rol como “renegados”, un grupo de rebeldes perseguidos por el Estado, los *Robin Hood* de la modernidad. Guiados por un principio contracultural o de “izquierda”, es este elemento lo que hace “cool” a los mutantes; se encuentran fuera de la legalidad pero al mismo tiempo son parte del sistema, convirtiéndose en un producto rentable, comercial e importante para la industria.

Mi formación en la opción terminal de publicidad me proporcionó las bases para entender lo anterior, los productos contraculturales a la larga se convierten en marcas comerciales. Como lo apuntan Joseph Heath y Andrew Potter, “rebelarse vende”, y el mostrarnos superhéroes con la etiqueta de renegados cumple un propósito, que como producto de la industria cultural también debe vender.

El tema de la discriminación se ve agotado a últimas fechas gracias a un mundo cambiante en su forma de pensar, que no afirma que el problema de la discriminación esté resuelto porque no es así, pero que le permite dar cabida a otros temas de interés mundial, evolucionando con ello la figura estereotipada y arquetípica de los *X-Men*.

Detalles que en conjunto comulgan con un buen producto. Así, a modo de conclusión, el objetivo ideológico de la serie *X-Men* invita a la tolerancia, el pluralismo, la diversidad cultural y rechazar en cualquiera de sus formas la desigualdad que dejó en mal a las personas con mayor tendencia a ser marginadas, actuar que los convierte en figuras positivas de representación social en el imaginario colectivo de las personas.

El *comic X-Men* no está dirigido particularmente a un público infantil, más bien a uno adolescente y adulto, capaces de comprender claramente aspectos de la realidad a los que alude esta historieta. Al respecto, puedo dejar al aire las siguientes interrogantes, permitiéndome abrir posibilidades para futuras líneas de investigación: ¿Todos los *comics* de superhéroes reflejan la realidad social buscando un efecto alienador?, y lo que es mayor, ¿cualquier producto de comunicación como forma simbólica manifiesta la intención de imprimir

pensamientos ideológicos? Dependerá de nuestro papel como comunicólogos indagar en los productos sociales concebidos con el fin de fomentar una postura crítica frente al constante bombardeo por parte de los medios de comunicación, llámense *comics*, programas de radio y televisión, campañas publicitarias o discursos políticos, entre otras formas simbólicas.

La educación no es un tema que se enseñe solamente a través de la familia, la escuela o los libros, sino también por los medios de comunicación y el estudio de casos. Actuar conforme a ello de forma responsable transmitiendo ese conocimiento a otros es fundamental también desde nuestra posición como constructores de dichos mensajes, no sólo encaminándonos a abogar por la responsabilidad social sino por la ética misma de nuestra labor.

El análisis semiológico y discursivo que realicé del *comic X-Men*, suscrito a un estudio diacrónico, sólo es el principio de estudios a futuro, indagar la forma y evolución en que las personas reciben estos contenidos de acuerdo con las teorías de la recepción es materia para otro estudio: ¿Cómo han interpretado las personas el discurso de discriminación de estos superhéroes a lo largo del tiempo y bajo que roles los identifican?, por mencionar tan sólo un ejemplo.

Lo cierto es que si bien los *X-Men* conllevan un trasfondo social y cultural, estos personajes y los superhéroes en general, por su inherente mitología heroica, antes que ser instrumentos alienadores de la propaganda, la mercadotecnia, la crítica o el realismo, tienen una función más fuerte para la sociedad, y eso es que son una fuente, que nos guste o no, busca inspirar a las personas, ¿qué persona no ha soñado con ser un superhéroe en su vida cotidiana?, con salir avante ante las adversidades, ser reconocido socialmente por sus buenas acciones o simplemente creer en la construcción de un mundo mejor. Como lo menciona el guionista de *comics* Grant Morrison en su *All Star Superman*, “*el único hombre auténticamente moral, auténticamente bondadoso que queda, ¡Es un personaje de comic book inventado!*”

ANEXOS



**** Portada del X-MEN VS AVENGERS ****

John Romita Jr.

ANEXOS

A. APLICACIÓN DEL ANÁLISIS SEMIOLÓGICO

1. CASO 2: DÍAS DEL FUTURO PASADO (*DAYS OF FUTURE PAST*)

/ *UNCANNY X-MEN* # 141 a 142

Análisis de la historia "*Días del futuro pasado*"

CUADRO. 25	CATEGORÍA: CÓDIGOS VISUALES
I. Viñetas	<p>La conformación de la historia según el estilo de John Byrne se halla estructurada de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 234 viñetas distribuidas en 44 páginas. • Los detalles son más prominentes en el diseño de los personajes, aunque en algunas viñetas se sigue optando por ahorrar espacio en la escenografía. • La saturación de elementos en algunos casos es solucionada con fondos de un solo color, empobreciendo el ambiente, ya que algunos detalles de la escenografía se pierden debido a esto.
A) Continentes	<p>Como en el análisis del <i>comic</i> anterior los continentes son un rasgo significativo en lo general, al respecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todo es uniforme a excepción de un par de viñetas donde alguna parte del personaje en turno rebasa, aunque si bien discreta, el margen otorgado. • Hay uniformidad en la forma de encuadrar las viñetas siendo márgenes con formas apaisadas y oblongas, pero conservando su aspecto ortogonal.
B) Planos y ángulos	<p>Entre la generalidad de aquéllos encontrados dentro del cuerpo de ambos números aparecen:</p> <p><i>Plano general (Long shot):</i> Algunos muy bien caracterizados, principalmente en las primeras páginas o en aquellas que requieren un cambio de ambiente.</p> <p>Esto es muy notorio cuando en el relato se da el traslado de futuro a presente o viceversa, pues el guión requiere del recurso utilizando toda la página para representar los planos generales, que si bien son notorios, el dibujante John Byrne no abusa en demasía de ellos.</p> <div data-bbox="533 1440 1054 1787"> </div> <p><i>Plano americano (American shot):</i> Al presentarse a lo largo de la historia un gran número de personajes, actuando principalmente en grupos, se recurre constantemente a este plano para mostrar diálogos o escenas de acción, encerrando en una sola viñeta a varios personajes.</p>

Fig. 285. Dos viñetas pequeñas, pero que encuadran un plano general que ambienta el presente y futuro del relato. En ambos casos se nos ubica en los lugares donde se desarrollarán las acciones (Washington D.C. y New York, en estos casos).



Fig. 286. El corte de los personajes es a la altura de las rodillas. Se aprecian más Los cuerpos de los personajes que sus expresiones, en este caso utilizado para el entable de diálogos.

Plano medio (Medium shot): Recurrente a lo largo de la historia, pues en su mayoría engloba las conversaciones.



Fig. 287. Encuadre de la cintura hacia arriba. Quizás es el más utilizado en los diálogos, enfatizando más las expresiones de los personajes.

Primer plano (Close up): Se destaca el encuadre en la historia por presentar rasgos característicos de los personajes, resaltando sus expresiones donde mantienen un diálogo interiorizado. Ejemplos de esto con nuestros siguientes diálogos y encuadres:

Mystique: “¡Ya Basta, todos ustedes! [...] No soy Magneto, pero si me traicionas como sea, aprenderás que puedo ser tan implacable y mortal como el amo del magnetismo nunca lo ha sido”.

Storm: “Xavier tuvo fe en mí al nombrarme lideresa del grupo; pero mi debut ha resultado un fracaso. Cyclops hubiera actuado mejor. Pero Cyclops no está aquí”.



Fig. 288. Encuadre que permite introducirnos en el personaje de *Mystique*, acentuando su expresión de enojo en el rostro. Se busca crear tensión en la escena al dirigir toda nuestra atención hacia los rasgos faciales de la villana.



Fig. 289. Se da prioridad al personaje de Storm, encuadrando la viñeta que va desde la altura de los hombros hasta el rostro, poniendo especial interés en su diálogo interno.

Picada: Común en los encuentros que los X-Men del futuro tienen con los Sentinels, pues éstos tienden a ser más grandes y mirarlos hacia abajo.



Fig. 290. Viñetas que introducen al lector en las escenas de acción. Se añade dramatismo al puro estilo del cine, viendo desde la perspectiva de un Sentinel el ataque de los X-Men, haciendo participe al lector como observador.

Contrapicada: Este ángulo se encuentra muy presente en las viñetas donde salen los denominados Sentinels, ya que son robots gigantes, las escenas son plasmadas con esta angulación para acrecentar su tamaño y superioridad.



Fig. 291. Esta viñeta se ilustra con el fin de hacer ver a los robots gigantes omnipotentes para los X-Men, quienes al verse más pequeños connotan vulnerabilidad inferioridad y debilidad.

C) Tipos de viñeta

Por **tamaño** se encuentran en proporciones similares, sin embargo, logran destacarse algunas más grandes o de mediano tamaño. Las más reconocidas como excepción a la regla son las que están replegadas en la totalidad de una página. La importancia de las mismas se da según el grado de tensión o progresión de la historia.

En cuanto a su **forma** siguiendo el patrón con el que se acostumbraba dibujar las viñetas clásicas, se encuentran con un margen cuadrado (es decir ortogonal), habiendo salvedades sólo cuando se evoca algún recuerdo o *flash back*, en este caso las esquinas de los continentes son redondeados.

D) Página

Al ser constituidas la mayor parte de las páginas por cuadriláteros, éstas no pierden uniformidad en su secuencia, cada una de las composiciones presentadas van desde las tres hasta las siete viñetas por hoja, encontrando ligeras excepciones.

E) Portada

Si bien el ritmo de lectura es adecuado para que se observen los detalles, el tamaño de las viñetas en algunos casos ejerce mayor agilidad. El patrón de distribución es equitativo pues su inclusión depende por completo del ritmo marcado por el guionista y dibujante. En escenas de acción hay menos viñetas, mientras que en aquellas donde se brinda información relevante para la trama es donde se tienden a saturar un poco más.

Ambas portadas, como en la mayoría de los casos, están constituidas por una sola viñeta. Las dos contienen el logotipo de *Uncanny X-Men*, y una franja arriba con el texto *Marvel Comics Group*. La primera portada está compuesta por una sola imagen, se muestra a *Wolverine* y *Shadowcat* del futuro en un plano general, siendo alumbrados por una luz circular que corresponde a los reflectores de los *Sentinels*, creando una tensa situación en donde el par de mutantes se ven acorralados por los robots cazamutantes.

En el segundo ejemplar la imagen está conformada por una escena de acción donde un *Sentinel* asesina a los *X-Men* *Wolverine* y *Storm* del futuro, dejando entrever con ello un cruel desenlace para la historia en curso relatada en el interior del *comic*. Encerrado en un cartucho aparece el texto "*This Issue: Everybody dies!*" (¡En este número: Todos morirán!).

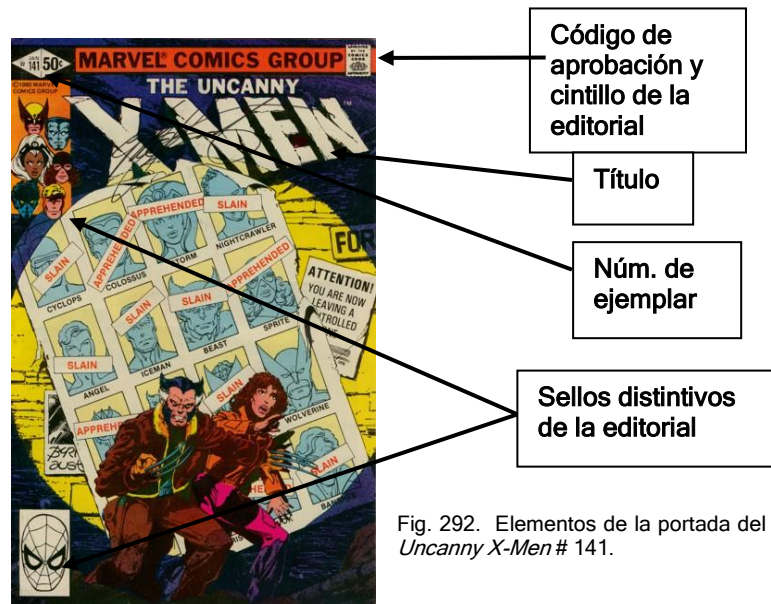


Fig. 292. Elementos de la portada del *Uncanny X-Men* # 141.

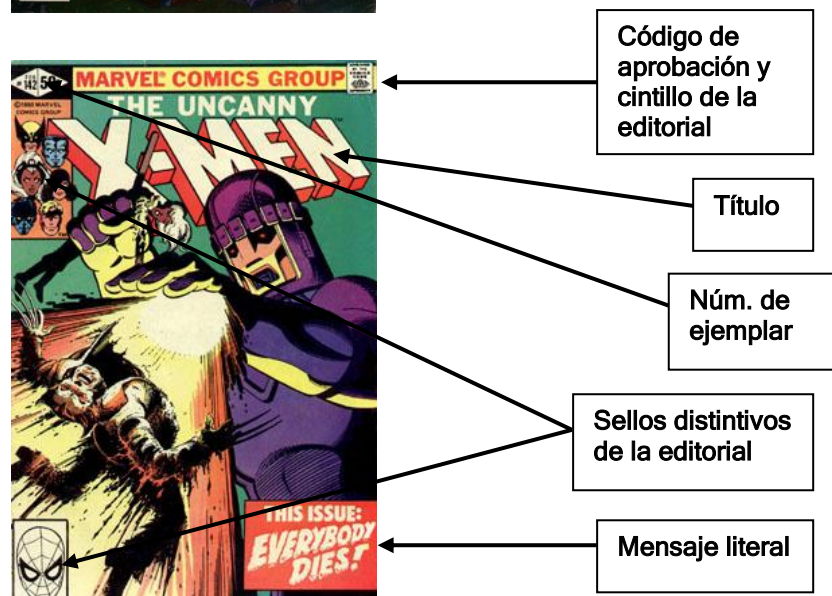


Fig. 293. Elementos de la portada del *Uncanny X-Men* # 142.

En ambos números aparece el sello del Código de aprobación, en la parte superior izquierda un recuadro con los rostros de los *X-Men* de esta saga y en la inferior el sello editorial con la máscara de *Spider-man* (ambos sellos distintivos de todas las publicaciones de *Marvel Comics*, siendo emblemas clásicos de las historietas de la época).

En estos *comics* lo presentado en las portadas guarda relación con el posible contenido de la revista, sirviendo de cierta forma para anclar a los posibles lectores, manteniendo el mismo arte encontrado en los interiores. La tipografía no varía mucho, pues exceptuando el nombre del título, el texto es mínimo en exteriores; el logotipo de los *X-Men* sufrió cambios de la primera etapa a ésta, ilustrándose en diagonal, con un efecto que resalta las letras fuera de sus dos dimensiones.

II. Bocadillos, delta y tipografía

Los tipos de bocadillo encontrados a lo largo de la historia son cinco, y pueden ejemplificarse con las siguientes imágenes: en primer y segundo lugar se observan los globos normales de diálogo y los de pensamiento, utilizados en toda la historia, y los cuales no varían de las representaciones mostradas en el primer capítulo.

Fig. 294. *Angel*.



Fig. 295. *Shadowcat*.



Globo tradicional y de nubecilla para enmarcar diálogos y pensamientos.

En tercer lugar encontramos el globo alusivo a los gritos, se caracterizan por mostrar una figura estrellada que indica cuando algún personaje alza el volumen de su voz, además de que otorga intencionalidad a las palabras en situaciones de tensión. Algunos ejemplos son:

Fig. 296. *Colossus vs Blob*.



Un *balloon* de pensamiento seguido por uno de grito. Este cambio acentúa la intensidad de la escena.



Fig. 297. *Storm vs Sentinel*.

En este ejemplo cambia la tipografía y color del bocadillo.

Finalmente, el cuarto globo es el utilizado por aparatos eléctricos, sean comunicadores, teléfonos, televisores, etc., en este caso son los robots vivientes llamados *Sentinels* los que emplean dichos globos de diálogo, pues son seres inanimados. La única diferencia de este *balloon* con la del globo normal es que el elemento delta termina con forma de trueno.



La forma del bocadillo es igual al resto, sólo que la delta termina en trueno.

Fig. 298. *Sentinel vs Wolverine.*

También se ubican globos cuyo contorno se encuentra conformado por líneas guías y algunos otros con elementos combinados. Son empleados durante conversaciones claves para el relato, como elemento que connota el hablar en voz baja y de forma telepática.



Un contorno marcado por líneas segmentadas indica que el tono de voz es bajo.

Fig. 299. *Moira, Charles y Kelly.*



Algodonado y con delta en trueno, el bocadillo es signo de la telepatía de Xavier.

Fig. 300. *Storm y Xavier*

Los anteriores son los bocadillos manejados a lo largo de la historia, mismos en los que no hay tanta redundancia entre texto-imagen, aunque sigue existiendo saturación de diálogos muy marcado en todo el ejemplar, lo cual disminuye la velocidad de lectura. La tipografía es igual en ambos números, cambiando particularmente en algunos bocadillos de grito y en las onomatopeyas, siendo estilada diferente para representar algunos diálogos de los *Sentinels*.

III. Cartuchos

La predominancia está contemplada en las cartelas de anclaje por sobre las de relevo, aunque estos últimos están justificados en el desarrollo de los dos planos temporales (presente y futuro) lo cual facilita la lectura.

Ambas funciones pueden localizarse inclusive en un mismo recuadro y su característica singular a pesar de no tener una lógica clara, es que son presentados en colores llamativos como el azul, el naranja y el amarillo en ambos ejemplares.

A) Relevo

Al tratarse de una historia donde se salta constantemente de futuro a presente y viceversa, resulta interesante el empleo dado a los textos de relevo. No sólo marcan una temporalidad lineal, sino que ejercen saltos en el tiempo muy grandes de una viñeta a otra, utilizando incluso fechas específicas que sitúan al lector en el momento preciso en el cual ocurren las acciones y no sólo con el uso de frases. Algunos ejemplos hallados son "*antes de darse cuenta...*", "*viernes, octubre 31, 1980...*", "*de pronto...*", "*después de explorar...*", "*en el futuro...*".



Fig. 301. En estas viñetas se indican saltos temporales relativamente cortos. En el primer caso una cartela es suficiente para el texto de relevo, mientras que en el segundo, está inmerso en el cartucho de anclaje.

B) Anclaje

Entre los cartuchos de anclaje predominan aquéllos que emiten información adicional sobre los lugares y ambientación, desarrollando las secuencias, sin embargo, cabe recalcar que en el caso de los *comics* de mutantes, se tienden a describir las habilidades especiales de los superhéroes y villanos mediante estas herramientas, pues con la imagen por sí misma, no siempre son fáciles de entender cuando no se es un lector fiel al este *comic*.

Fig. 302. En este texto de anclaje se describen las habilidades de *Wolverine*, enaltecendo su carácter de héroe, quien ataca a un *Sentinel* en esta viñeta.



Caso particular de otro tipo de anclaje que sirve para captar la atención del lector, es aquél en donde algún personaje mantiene un diálogo con otros personajes, relatándoles hechos o acontecimientos de algún momento dado en el pasado, como en nuestro siguiente ejemplo:

“La hermandad lo mató para enseñar a la humanidad a temer y respetar el poder del homo superior. Su plan fracasó y los mutantes fueron objeto de miedo y odio. Pensamos que la histeria paranoica pasaría, pero no fue así”. “[...] En el proceso, también destruyeron a los superhéroes no mutantes... tanto a héroes como a villanos. Al final del siglo el continente norteamericano estaba completamente bajo su control”.



Fig. 303. En la primera viñeta *Shadowcat* hablando con los *X-Men*, en la segunda se ilustra sólo el rostro de la mujer y los cartuchos cambian a anaranjado, es en la tercera donde se torna amarillo y uno de ellos prescinde de un margen divisorio. En este caso la funcionalidad del texto de anclaje da continuidad a un diálogo, aun cuando el personaje no está a cuadro.

IV. Onomatopeyas

Resulta interesante anotar que la frecuencia con que se utilizan las onomatopeyas en esta ocasión es mínima, en comparación con el análisis anterior, limitando su uso a las escenas de acción o donde se desarrollan peleas entre personajes, sin embargo, aquéllas que se han podido encontrar son muy visibles y atractivas al ojo del lector.



Fig. 304. Ejemplos de onomatopeyas encontrados en el cuerpo de la historia. Las características más notables de las mismas es que son grandes y prescinden de colores llamativos, siendo emulados en escenas de acción.

V. Códigos cinéticos

La variación de los códigos cinéticos no cambia mucho con respecto al análisis anterior, o a lo estudiado en el primer capítulo, su funcionalidad se ve encuadrada por líneas de trayectoria que marcan el paso de algún personaje u objeto, así como el impacto logrado cuando existe un choque de cuerpos.



Las líneas definen el movimiento de brazo del personaje.

Fig. 305. Con líneas en blanco y azul se define el ataque de las garras de *Wolverine*.



Los códigos cinéticos curvos recrean ondas de choque.

Fig. 306. Invisibles para los personajes, los poderes mutantes de *Avalanche* recurren de los códigos cinéticos para emular vibraciones sísmicas.



Los códigos cinéticos son recurrentes en personajes que vuelan, pues esto marca su movimiento en las alturas.

Fig. 307. Las líneas de dirección marcan el paso de *Angel*, quien escapa del monstruo de fuego.



Código cinético estrellado utilizado para mostrar el lugar del impacto

Fig. 308. Este código es frecuente en las peleas, tal y como se muestra en ésta, en donde se aprecia como *Nightcrawler* golpea a *Mystique*, quien ha tomado la apariencia del mutante azuloso.

EJEMPLOS DE PÁGINA



Vector de lectura en "Z".



Formación uniforme de las viñetas.



Formas ortogonales en los continentes. Uno de ellos se ilustra roto.



Proporción de 3 a 7 viñetas por página.

Fig. 309. Algunos ejemplos de las características de la página. El vector de lectura se realiza de izquierda a derecha en orden descendente. La composición y orden de las viñetas es uniforme en cuanto a su distribución, en este caso son formas cuadriláteras, donde hay algunas excepciones en que los personajes rebasan el margen divisorio. La tendencia de viñetas por hoja es más variada, teniendo un rango más amplio en su número.

CUADRO. 26	CATEGORÍA: ESTRUCTURA NARRATIVA DEL DISCURSO
<p>I. Elementos argumentativos</p> <p>A) Planteamiento</p> <p>B) Desarrollo</p> <p>C) Conclusión</p> <p>D) Obertura</p>	<p>Guionizado por Chris Claremont, el argumento del relato se narra en dos ejemplares, siendo una saga relativamente corta en la cual se desarrolla la historia de un futuro apocalíptico gobernado por robots caza-mutantes y la forma de cómo evitarlo alterando el presente en el que viven los héroes. <i>Días del futuro pasado</i> está impresa y constituida por 44 páginas con 234 viñetas en su totalidad.</p> <p>Es presentado en las primeras 14 páginas del primer número, en él se inicia describiendo el panorama general del holocausto en el que viven los mutantes de un futuro probable, y la exposición del plan a ejecutar por parte de las versiones futuristas de los <i>X-Men</i> para evitarlo. Siendo relativamente sucinto en proporción al resto de la historia.</p> <p>La mente de Kate Pryde alias <i>Shadowcat</i> es transportada al cuerpo de su igual en el presente, la joven inexperta y más reciente adquisición de los <i>X-Men</i> "Kitty Pryde", para contar a los <i>X-Men</i> del presente acerca del holocausto por venir. Pudiendo evitarlo solamente al impedir el asesinato del senador Robert Kelly, hecho que desembocará en el trágico futuro. A través de 81 viñetas acontece el planteamiento, mismas en las que se justifica y argumenta el objetivo de la historia, explicando al lector el contexto de la trama.</p> <p>Ubicado en 27 páginas del total de la historia, en este espacio se da seguimiento a la trama, después de darse a conocer el conflicto a resolver, en esta sección se pone en marcha el cumplimiento del plan. Cómo se especifica en el primer capítulo de este trabajo, según Andres Lomeña en su curso en línea sobre el guión del <i>comic</i>, abarca más del 50% del contenido.</p> <p>A lo largo de 138 viñetas se da paso al desarrollo de la estructura narrativa, lo cual involucra la evolución psicológica de los personajes, lo sucedido en el futuro donde los <i>X-Men</i> sobrevivientes son acosados y perseguidos por los <i>Sentinels</i>. Se da presentación a la nueva alineación del grupo de villanos conocido como la <i>Brotherhood Evil of Mutants</i> (terroristas mutantes quienes idean el plan de asesinar al senador Robert Kelly), y su confrontación con los <i>X-Men</i> del presente, quienes intentan evitarlo con las fuerzas militares y el gobierno como espectadores.</p> <p>El arribo de los <i>X-Men</i> del presente a Washington, D.C., para proteger e impedir el asesinato de Robert Kelly y su pelea contra la <i>Brotherhood Evil of Mutants</i> es de lo más trascendente, generando la solución del conflicto. Sin dejar atrás la desoladora presentación de un futuro en ruinas el cual les espera de fallar. Los dos puntos de vista explotados del contenido, vistos desde las acciones de los protagonistas del futuro y el presente, son dos relatos cuyo seguimiento ocurre de forma simultánea.</p> <p>El desenlace de la historia se ve narrado en 16 viñetas, y sólo tres páginas, se concluye con la intervención de Kitty Pryde quien impide a <i>Destiny</i> (miembro de la <i>Brotherhood</i>) el asesinato de Kelly al hacer que falle su tiro de gracia. Se detiene a los villanos y como epílogo se muestra el plan del gobierno, autorizado desde las sombras por el propio presidente de los Estados Unidos, para crear <i>Sentinels</i> mejorados (dejando en interrogante la respuesta de si se pudo o no evitar el apocalíptico futuro). Como lo acota Andres Lomeña, la conclusión vuelve a ser breve con respecto al resto del contenido, el conflicto se resuelve en unas cuantas viñetas y se da un final abierto al lector, cumpliendo lo expuesto en el primer apartado de esta tesis.</p> <p>Este elemento puede encontrarse en las primeras seis páginas del <i>comic</i>, como parte del planteamiento, se da un vistazo rápido al desagradable futuro por el que pasan los mutantes, creando un ambiente desolador y tétrico. Se trata de un pequeño previo que muestra el contexto</p>

E) *Splash page*

por el que se pasa, siendo interesante la forma de introducir al lector a la historia por su estructura narratológica atemporal (relatándose el futuro primero), dejando de lado el tradicional montaje lineal.

Se pueden encontrar varios *splash page* a lo largo de la historia, significando que el uso de este elemento se ha vuelto más común. Una de ellas aparece en la primera página del número inicial, esta viñeta cubre toda la página mostrando a los Estados Unidos devastados y en ruinas, incluso el título de la historia “*Days of Future Past*” forma parte de este desenchajado escenario.



Fig. 310. Primera página que ilustra el título del *comic*, historia y créditos. Se adentra al lector en un ambiente desolador para presentar el futuro; apoyada la imagen del destruido Nueva York por cartuchos de anclaje que provocan impacto en el lector.

El segundo aparece en ese mismo número, para situarnos en el cambio temporal futuro-presente en el que se ve inmersa a una Kitty Pryde sorprendida frente a la sesión de entrenamiento de sus compañeros en el llamado “*Danger Room*” (Cuarto del peligro).



Fig. 311. Una página en plano general nos sitúa en la primera escena relatada en tiempo presente. Se nos presenta al equipo de los *X-Men* desde los ojos de *Shadowcat*, creando asombro y espectacularidad.

El último ejemplo aparece en la primer página del segundo número, en él se ve la silueta de Kitty Pryde dividiendo los escenarios del presente y el futuro, retomando las acciones de los *X-Men* dejadas en suspenso desde el número anterior.



Fig. 312. Otro ejemplo del *Splash Page* para dar inicio al segundo número de la historia, funge como resumen de los acontecimientos anteriores.

El objetivo del uso del *splash page* es la tensión y expectativa creada con el fin de atraer al lector a la historia. Mostrando con ello un cambio argumental o la presentación del ambiente y tiempo, caso de los primeros ejemplos o alguna síntesis visual de lo que ocurre en ese momento, como en el tercer caso.

F) Detonante

Los factores que fungen como detonantes en la construcción del relato son:

- El relato de Kate Pryde inmersa en el cuerpo de Kitty, alias *Shadowcat*, a los *X-Men* del presente sobre el futuro inminente que les espera de no evitar el asesinato del senador Robert Kelly, factor que cambiará el futuro de los mutantes.
- La aparición de la nueva *Brotherhood Evil Mutants* como autores intelectuales del maligno plan, quienes buscarán a toda costa eliminar al senador Kelly.

G) Clímax

El punto clave de la historia se da en el momento de la confrontación entre los *X-Men* del presente con la *Brotherhood*, luchando por el destino de los mutantes, la acción es desarrollada de tal forma que ambos grupos parecen estar en igualdad de condiciones. Por su parte, en el futuro los *X-Men* sobrevivientes luchan por su vida en contra de los *Sentinels*, buscando destruir su centro de control, sin embargo, éstos no logran ser suficientemente fuertes y son asesinados en el intento.

H) Ley de conflictos

Los conflictos hallados en los *comics* que conforman la historia y que fungen como obstáculos para los *X-Men* pueden enlistarse de la siguiente manera:

- Las barreras que deben atravesar los *X-Men* del futuro para lograr transportar la mente de Kate Pryde al presente y con ello impedir la devastadora crisis, y su estado como fugitivos en un mundo poblado por robots asesinos.
- La condición de los *X-Men* como mutantes, objeto de rechazo ante una sociedad que les teme, su acercamiento y protección al senador Kelly, personaje cegado por el odio y el temor sobre la situación mutante en los Estados Unidos.
- La aparición de una renovada *Brotherhood Evil of Mutants* a la que deben enfrentarse los *X-Men* y el impedimento de su maligno objetivo.

I) Subtramas

La paradoja temporal del impedimento del atentado orquestado en el presente para el apocalipsis del futuro, ubicando las acciones de los *X-Men* del presente como la trama principal (debido a que, como protagonistas de *comic*, el resultado de sus acciones modificará la historia).

Por lo tanto, sí se puede encontrar una subtrama, aquella formada a partir de los sucesos ocurridos en el futuro probable (donde los *X-Men* sobrevivientes luchan por sus vidas en un intento desesperado por evitar una guerra mundial). Pese a ser relevante para la trama principal, conforme avanza la historia va perdiendo importancia, restando importancia al desenlace que no afectará el rumbo de la historia, llegando a considerarse como una subtrama que favorece el dramatismo como paradoja del viaje en el tiempo.

El epílogo final funciona como subtrama pues desencadenará futuros conflictos para los *X-Men*, en ella el Presidente de los Estados Unidos autoriza el Proyecto Despertar, encargado del diseño y construcción de una nueva serie de *Sentinels*, cuestión que deja en entredicho el esfuerzo de los pupilos de Xavier por evitar el holocausto mutante.

II. Tipos de personajes

Algunos de los personajes son dinámicos, ya que existen casos como los de *Shadowcat*, *Wolverine*, *Storm* y *Colossus*, quienes presentan versiones futuras de sí mismos, ilustrando notorias diferencias en su aspecto físico, así en la evolución de sus características psicológicas. El resto de los miembros de los *X-Men*, la *Brotherhood* y el candidato Kelly, son personajes estáticos, ya que no presentan cambios físicos o psicológicos. La adecuación de los roles al modelo propuesto y adaptado para esta tesis que ejerce Andres Lomeña de acuerdo con Vladimir Propp es la siguiente:

Héroe: Kate Pryde, pues es la heroína enviada (o al menos su mente) para solucionar el problema planteado dentro del cuerpo de su alter ego juvenil, en este caso cambiar el futuro, siendo al final ella quien logra impedir el asesinato y cumplir su misión.

Destinador: Los *X-Men* sobrevivientes del futuro, quienes envían a Pryde para impedir el asesinato de Robert Kelly, y con ello salvar su futuro.

Objeto o personaje buscado: El senador Robert Kelly (se trata del personaje por proteger).

Destinatario: La comunidad mutante en general, ya que dependiendo del éxito logrado al impedir o no el asesinato del senador, serán los beneficiados o perjudicados en presente y futuro, según lo indica la trama.

Oponente: La *Brotherhood Evil of Mutants* (pues representan la amenaza a detener y los provocadores del conflicto).

Ayudante: Los *X-Men* del presente, ellos ayudarán a Kate Pryde a detener el asesinato y a sus autores intelectuales. Son las personas que recurren al auxilio de la heroína y colaboran con ella hasta el final, sin ser ellos quienes resuelven el problema y fungen sólo como aliados.

III. Tiempo

Los espacios entre una viñeta a otra en un mismo periodo de tiempo son cortos, sin embargo, al tratarse de una trama desenvuelta en dos tiempos (futuro y presente), la ilustración de los encuadres y su elipsis es prolongada para situarnos en ambas épocas, haciendo constantes saltos temporales, pero siempre justificados y con una secuencia lógica.

Los elementos utilizados para no confundir al lector y justificar dichos cambios de tiempo se ven representados por los cartuchos, donde se coloca la fecha y tiempo exactos de cada línea temporal: "2013, Ciudad de Nueva York u octubre 31...", "1980...", "Washington, D.C...", por poner algunos ejemplos encontrados en la historieta.

Recursos como el *flash back* son bien representados al momento de referir a un recuerdo, los de Kate Pryde por ejemplo, quien recuerda acontecimientos ocurridos de su futuro (la noción de esto es ligeramente ilustrada con puntas curvadas en las esquinas de las viñetas que evocan a estos recuerdos).



Los continentes tienen puntas redondeadas para separarse del resto.

Fig. 313. Las viñetas de *flash back* se identifican al contar con cartuchos de apoyo. En esta viñeta los recuerdos de Kate Pryde de su futuro.

IV. Tópicos

Los temas encontrados en el relato implicados considerablemente para efectos de la trama son:

- Racismo
- Antisemitismo
- Diversidad
- Terrorismo y nacionalismo
- Adolescencia

CUADRO. 27

CATEGORÍA: IDEOLOGÍA

I. Personajes

Siguiendo la aplicación de los planteamientos abordados por Roland Barthes y Michael Pêcheux a los personajes, este análisis se limitará a abordar aquéllos con mayor relevancia dentro del relato, pues al ser un número considerable, por falta de espacio sería imposible retomar a todos, cuya relevancia es menor para efectos de la historia.

A) *Shadowcat*
/ *Sprite*



Fig. 314. *Shadowcat* / Katherine Pryde.

Plano denotativo

En su versión futurista, Kate Pryde-Rasputin es una mujer de 47 años de edad aproximadamente, físicamente tiene el pelo de color café, amarrado, ojos cafés, piel clara, complexión delgada y estatura media. Su vestimenta se compone de una camisa (la cual lleva una "M" marcada a un costado y en la espalda), pantalón verde militar, botas y collar anaranjados y una playera negra.

Plano connotativo

Como Kitty Pryde en el presente, es una joven de aproximadamente 14 años de edad, cabello chino al hombro de color café, ojos cafés, complexión delgada y de baja estatura. Tiene un traje completo con mallas negras, calzoncillos, botas y guantes en amarillo, playera de manga larga en ambos colores, una máscara negra y un cinturón en rojo cuya hebilla está marcada por una "X" negra encerrada en un círculo amarillo.

Como Kate Pryde-Rasputin, cuya vida se establece en un futuro probable, usa de vestimenta un uniforme completo muy similar a los que portan los reclusos. Al vivir en un mundo donde los mutantes son considerados esclavos y por ende la clase más baja de su sociedad, este uniforme con una 'M' de mutante connota esclavitud. El rostro maduro y demacrado connota la difícil vida que lleva el personaje tras años de esclavismo. El collar de metal que porta funciona como anulador de sus poderes, lo cual hace ver al personaje indefenso, en un estado inferior y vulnerable, connotativamente hablando.

En el papel de la inexperta Kitty Pryde, importante seña es el traje que la identifica como un miembro de los *X-Men*, cabe señalar que este equipo a diferencia del original (del título *X-Men* de 1963) no portaba el mismo modelo de uniforme, lo cual aboga a la individualidad de cada miembro, pero se sigue manteniendo un diseño muy similar a los usados por los héroes de la época (con vestimentas ajustadas y máscaras que esconden su verdadera identidad).

La "X" marcada en su cinturón connota la pertenencia dentro del grupo de héroes mutantes (rasgo particular, pues es la única con este emblema, detalle que en los *X-Men* originales sí era presente). Su diseño juvenil connota de inexperiencia, inocencia y vulnerabilidad, pues mantiene rasgos más finos y menos detallados que los demás, ilustrándola como una adolescente.

Formación imaginaria-ideológica

La mujer Kate/Kitty Pryde mantiene el papel de heroína, pues alrededor de sus acciones y su punto de vista es que se desarrolla el hilo narrativo. Más como Kate que como Kitty la concepción del personaje es de una mujer madura y fuerte que busca a toda costa cambiar el destino de millones de mutantes, al considerarse a sí misma su última esperanza, sin importar su propia vida (sacrificio notorio en el clásico héroe que no teme de su seguridad a cambio de salvaguardar a otros).

Valores como valentía, tenacidad, nobleza, perseverancia, y amistad, el amor que siente por *Colossus* en el futuro, son encontrados en el personaje, siendo un contraste significativo con su alter ego juvenil (quien no tiene una participación activa como tal, pues su personalidad no se encuentra presente en casi todo el relato) siendo más insegura, inexperta, ingenua e inocente. Con dicho contraste el *comic* se logra de un personaje dinámico, marcando con ello la posible madurez que alcanzará Kitty Pryde como personaje base de la continuidad normal de la serie de los *X-Men*.

B) *Wolverine*



Fig. 315. *Wolverine* / Logan.

Plano denotativo

El *Wolverine* del futuro es un hombre de aproximadamente 70 años de edad, delgado, piel clara, ojos cafés, cabello negro azulado con líneas blancas en las patillas, velludo y de estatura baja. Porta una chamarra y guantes cafés, playera negra, pantalón y botas azules. En algunas viñetas es

presentado con tres cuchillas en cada puño de la mano.

El personaje en su versión del presente mantiene características muy similares a la versión anterior, sólo que con una edad aproximada de 30 a 35 años, pelo negro azulado en su totalidad y porta una vestimenta ajustada compuesta por mallas anaranjadas, botas y guantes cafés, una playera de manga corta y una máscara con picos en forma de antifaz (cuando la tiene puesta sus ojos son blancos y sus pupilas no se observan), ambos en los colores ya mencionados, además de un cinturón rojo. Porta al igual que su alter ego tres cuchillas en cada puño.

Plano connotativo

En su versión futurista, *Wolverine* es el único que no usa uniforme de prisionero, lo cual acentúa el hecho de que se trata de un fugitivo, con ello connota rebeldía y la personalidad de un sujeto peligroso difícil de capturar, las franjas blancas no son otra cosa que canas que refuerzan la apariencia de un hombre viejo, así como un rostro demacrado y con notorias arrugas. En el presente el personaje porta un traje enmascarado, como muchos héroes de ese tiempo, debían mantener su identidad en secreto, el hecho que sus ojos sean sólo blancos cuando usa la máscara lo hace ver más amenazante.

En ambos casos las garras que emergen de sus puños como poder mutante, son un signo que connota violencia y peligrosidad, pues podrían compararse con armas blancas (algo no muy típico en los héroes de la época quienes no tendían a portar armas, bajo excepciones como *Punisher* o *Spawn* quienes mantenían el rol de antihéroe). En cuanto a su nombre código, *Wolverine* hace referencia a un animal salvaje, en México la traducción se hizo como Glotón en los *comics* y Guepardo en la serie animada, aunque se le puede relacionar con el término "wolve" otra forma de llamar al lobo, por lo que connotativamente hace referencia a un animal salvaje.

Formación imaginaria-ideológica

El personaje de *Wolverine* es un personaje de origen canadiense, con personalidad agresiva (reafirmado por el hecho de contar con garras retractiles en sus puños que pueden cortar prácticamente cualquier cosa), podría considerarse como un antihéroe que no duda ni manifiesta culpa al matar a su enemigo. En su versión joven se trata del miembro rebelde del grupo que la mayoría de las veces actúa por su cuenta y pone objeción a las órdenes que se le dan, sin embargo, en el fondo es un hombre comprometido y leal a los *X-Men*, llegando a ceder y controlar sus impulsos, resultando ser un elemento importante dentro del grupo gracias a sus habilidades.

La evolución ideológica del personaje es evidente en su versión futura, pues mantiene un lazo de fraternidad con sus amigos, arriesgando su propia vida con tal de defenderlos, como un hombre maduro, con suficiente control de sus actos y ejerciendo el papel de líder.

C) *Storm*



Fig. 316. *Storm* / Ororo Monroe.

Plano denotativo

La *Storm* del año 2013 es una mujer de 50 años aproximadamente, con líneas en el rostro, de piel oscura, estatura media, pelo corto de color blanco, en algunas viñetas sus ojos son completamente blancos. Utiliza una vestimenta que incluye chamarra y pantalón verdes, con una "M" marcada en

ambos lados de la chaqueta, botas anaranjadas y una playera negra.

Ororo Monroe del año 1980, es una mujer de 20 años aproximadamente, piel oscura, pelo largo, lacio, color blanco; ojos azules (en ocasiones aparecen completamente blancos) labios pintados de rojo. Su vestimenta está compuesta por un traje blanco, que deja ver su cintura y piernas al descubierto, botas largas de igual color, una capa con franjas amarillas y una piedra roja que sujeta la misma; grilletes amarillos en ambas muñecas y una tiara negra en la cabeza.

Plano connotativo

Nuevamente el uniforme que porta su versión futurista, por un lado, connota esclavismo en manos de los *Sentinels*; por el otro, heroísmo. El color de su piel connota su origen afroamericano, y por ende el que no existe discriminación en los *X-Men* por cualquier motivo, en este caso raza o nacionalidad. Su versión anciana cuenta con arrugas y menor cantidad de pelo, lo cual connota el pasar de los años. Su versión juvenil mantiene facciones más finas, se haya maquillada y su vestimenta connota sensualidad, pues es un vestuario que deja entrever sus atributos físicos. El color blanco y su cabello pueden representar el clima frío que ella misma puede controlar, cuando utiliza sus poderes, en ambas épocas, sus ojos se vuelven completamente blancos, de ahí la connotación dada a su nombre código de *Storm (Tormenta)*, vinculándose el significado a sus poderes mutantes.

Formación imaginaria-ideológica

Ororo Monroe como *Storm*, mantiene el papel de líder, tanto en el futuro como en el presente. En su versión madura se trata de una mujer de carácter fuerte que se ha hecho dura debido a la condición esclavizante que le ha tocado vivir, esto se refuerza en el *comic* con uno de sus diálogos "*Toda mi vida he volado junto a la muerte. Yo, que alguna vez jure nunca matar... he matado. Y mataré de nuevo, si debo hacerlo. A mi manera me he vuelto dura, implacable y despiadada como Wolverine [...]*". Aún con ello es un emblema de esperanza para sus compañeros a quien mira como hermanos. La joven "Mujer-X" es más sensible, insegura por dentro pero firme en las decisiones que toma ante sus compañeros, muestra valores como la valentía, honor, amistad, tenacidad, sensibilidad y confianza, esta última virtud indispensable para sus amigos, quienes la seguirán sin dudarlo.

D) *Colossus*



Fig. 317. *Colossus / Peter Rasputin*.

Plano denotativo

El personaje del futuro porta el mismo traje que sus compañeros en color verde; es de estatura alta, complexión robusta, piel clara, pelo negro azulado con franjas blancas en los costados de la cabeza. En el presente tiene características físicas similares, exceptuando su cabello, que es completamente negro azulado, porta un chaleco con hombreras rojo con amarillo, botas, pulseras y calzoncillos rojos y una piedra del mismo color como hebilla de su cinturón. En ambos casos y en gran parte de las viñetas, aparece con piel plateada cubierta por líneas horizontales negras.

Plano connotativo

Bajo la misma línea temporal alterna que el resto de los *X-Men*, se trata de un prisionero prófugo,

Formación imaginaria-ideológica

las señas de la edad son más maduras de igual forma, siendo notorias por las canas que el artista del *comic* utilizó para acentuar los rasgos de vejez, connotando madurez, experiencia e inteligencia. Sus pocas palabras en el relato connotan que se trata de un hombre reservado, frío y duro. En la continuidad habitual porta un traje que deja ver sus músculos en brazos, piernas y pectorales, con ello se destaca su poder de cambiar su piel en metal, connotando fuerza e invulnerabilidad, el diseño de su piel metalizada se cubre de un color y textura similar al hierro o la plata, dotándolo de cualidades físicas como resistencia, dureza y brillo.

Peter Rasputín es un hombre ruso en apariencia frío, sin embargo, pese a no relucir sus emoción dentro de la historia, el sólo manifestar su amor por su esposa Kate en el futuro probable lo identifica como una persona gentil. Mantiene la convicción de luchar junto a sus compañeros y su dureza se justifica (consolidada también por la apariencia que le da su poder mutante), por los ratos difíciles que ha vivido. Gracias a su abordaje en el pasado. Se aprecia que en batalla busca el bienestar de los suyos, por ello se puede entrever que es un personaje reservado con valores como la valentía y nobleza, que guardaba un alma bondadosa hasta que los *Sentinels* aniquilaron a sus amigos e hijos, volviéndolo duro con el tiempo, aprendiendo a odiar. En el siguiente texto esto se percibe claramente:

[...] Siempre fue [refiriéndose al Peter del pasado] un hombre amable, pacífico, un hombre que -como la mujer que sostiene en sus brazos- pensaba que el regalo de la vida era el más precioso, y el amor, la celebración más preciosa de ese regalo [...] sus manos, rojas por la sangre de ella. Grita, y momentos después, cuando siente que le aprieta una furia asesina, comparable a la de Wolverine: le da la bienvenida.

E) *Nightcrawler*



Fig. 318.
Nightcrawler
/ Kurt Wagner.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 20 años de edad, estatura baja, complexión delgada, cubierto de pelo azul, cuenta con tres dedos en pies y manos, cabello chino y corto color azul, ojos amarillos, con colmillos, orejas puntiagudas, tiene una larga cola picuda. Porta un traje color negro con rojo, con hombreras; calzado y guantes blancos.

Plano connotativo

Nightcrawler es un mutante cuya apariencia no puede pasar desapercibida como la del resto de sus compañeros, pues parece un demonio (idea concebida a partir de sus características físicas como sus ojos, colmillos, color de pelo, orejas y cola similar a un tridente), y adoptando las posibles connotaciones dadas al respecto como maldad, violencia y oscuridad. Siendo así, es el integrante que pudiera representar el más grande temor de la sociedad. Su vestimenta de superhéroe es única en el equipo, con lo que se refuerza la idea de personificación que tienen los *X-Men*. *Nightcrawler* se traduce como *Oruga Nocturna*, reforzando la noción de ser un mutante que utiliza las sombras a su favor, siendo sigiloso como una oruga y cuya carga connotativa expresa misterio.

Formación imaginaria-ideológica

Kurt Wagner, es la representación del dicho de que la apariencia es lo que menos cuenta cuando se tienen buenos valores. Se trata de un personaje sensible, noble, valiente y de buenos

sentimientos, él teme el rechazo de aquéllos que quiere debido a su apariencia y sus principios lo llevan a confiar plenamente en la convicción de ser un *X-Men*, anhelando un futuro donde ya no deba esconderse más. Este personaje no cuenta con una versión futurista, pues es uno de los caídos durante el holocausto mutante, expuesto con su nombre grabado en una de las tumbas del campo de exterminio.

F) *Angel*

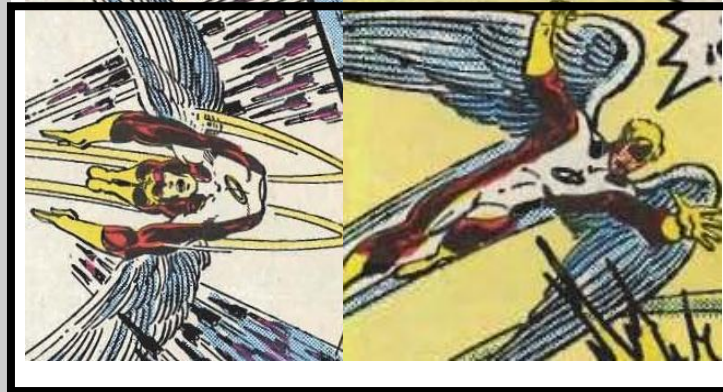


Fig. 319. *Angel* / Warren Worthington.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 20 años, alto, de piel clara, pelo rubio, de la espalda le brotan alas de color blanco. Porta un traje ajustado que cubre todo su cuerpo, con un color blanco en la parte central de la vestimenta y rojo en los extremos, guantes y botas amarillas; en el pecho de su atuendo tiene dibujado un aro amarillo inclinado.

Plano connotativo

Como se analizó en el *comic* de 1963, Warren representa un ángel, sin ser propiamente uno, el hecho de tener alas, es la característica que lo convierte en mutante y asemeja a uno, creando a su alrededor connotaciones como religiosidad, espiritualidad, divinidad, libertad o paz. Esta similitud se ve reafirmada por la figura que lleva en el pecho, una aureola, la cual simboliza un ángel, destacando sus cualidades individuales, aspecto detallado en los *X-Men* de la originales, quienes vestían uniformes de superhéroes similares entre sí.

Formación imaginaria-ideológica

En esta historia, *Angel* es una persona más madura que en los inicios del equipo, tendiendo a pensar antes que actuar y razonar por los intereses del grupo. Utiliza el dinero que tiene, herencia de su familia a para beneficio de los *X-Men*, una causa altruista a favor de sus creencias. Por esta razón, es el único miembro del equipo cuya identidad se ha vuelto pública, quedando al descubierto como un mutante y no temiendo de lo que el resto piense, en otras palabras, “está fuera del closet”.

G) *Sentinels*



Fig. 320. *Sentinels*.

Plano denotativo

Máquinas de metal con gran tamaño en forma humanoide, las piernas brazos y cabeza son de color guinda; el peto, las manos y pies en morado, en el pecho tienen marcado un triángulo invertido. Su cara es de color rosa, con ojos blancos circulares y boca con forma cuadrangular.

Plano connotativo

Por la forma humanoide y tamaño en desproporción en el cuerpo se pueden identificar como robots con apariencia humanoide, los cuales, por los colores y apariencia, están conformados de metal, con gran inteligencia artificial, connotando frialdad, dureza y omnipotencia. Otros rasgos que los connotan como robots es la forma de su rostro, ya que todos los *Sentinels* son gráficamente idénticos, no cuentan con expresiones individuales o algún tipo de sentimiento, sólo obedecen a su objetivo de programación con el que fueron creados, connotando falta de individualidad, mecanización, irracionalidad, artificialidad e inhumanidad. El nombre de *Sentinel* se traduce como *Centinel*, lo cual nos remite a “guardianes”, aquél que lleva este nombre mantiene la misión de vigilar y realizar prácticas de reconocimiento, un velador que actúa por las noches como vigía o policía cuyas connotaciones nos llevan a la figura de autoridad.

Formación imaginaria-ideológica

Al tratarse de máquinas puede pensarse que no mantienen algún tipo de ideología, más que su propia misión como asesinos cazamutantes, sin embargo, algo curioso encontrado en el comic es lo que se narra cuando *Wolverine* ataca a uno de ellos: “[...] y no es de extrañar que estos robots, carentes de emoción, le tengan respeto y casi le teman”; y después, mientras enfrentan a *Colossus* “los gritos de los robots suenan espantosamente humanos [...]”, dejando abierta la sugerencia de que pueden sentir dolor también. Ideológicamente no son más que la representación del odio hacia los mutantes, creación del ser humano en aras de destruir a otros seres vivos debido al repudio o temor que les ocasionan. Asesinos e inteligencia artificial carente de cualquier signo de emoción, culpa o piedad ante sus víctimas.

H) *Brotherhood Evil of Mutants*



Fig. 321. *Destiny, Avalanche, Mystique, Pyro y Blob.*

Plano denotativo

Grupo de cinco personas compuesto por tres hombres y dos mujeres. De acuerdo con la imagen anterior de izquierda a derecha ubicamos como primer personaje a una mujer de piel blanca, estatura media, lleva puesto un traje parecido a un traje de baño, con botas, guantes, capa y una capucha azul cielo, con los antebrazos y muslos desnudos, lleva una máscara amarilla. El segundo personaje porta un traje ajustado al cuerpo color gris, sobre de él lleva una armadura blanca, con guantes, botas, cinturón, peto y casco, tiene el área de la boca descubierta, de complexión robusta, musculoso, estatura media y tez blanca.

La tercera es una mujer alta, de piel color azul, ojos amarillos y pelo lacio rojo; utiliza una túnica, botas y guantes blancos, un cinturón con calaveras, en la frente lleva otra de menor tamaño. Le sigue un hombre rubio, piel clara, lleva un traje de mallas y guantes amarillos, lleva un peto rojo con un rombo amarillo en el pecho, botas rojas, y en su espalda carga dos cilindros con mangueras unidas a sus guantes. Usa máscara con ojos de forma elíptica y playera anaranjada. El último miembro es un hombre de complexión robusta de grandes proporciones, piel clara, estatura alta, cabello café, utiliza calzoncillos y camiseta negra, descalzo, alrededor de la cintura tiene marcada una franja amarilla.

Plano connotativo

La *Brotherhod Evil of Mutants* es una agrupación de criminales, esto se percibe, ya que sus atuendos están detallados con máscaras y una apariencia intimidatoria para las personas. La traducción literal es “*Hermandad de mutantes malignos*”, connotando a partir de la palabra

Formación imaginaria-
ideológica

hermandad valores como la solidaridad y apoyo entre integrantes, sin embargo, la palabra maldad adjudica al grupo de una connotación negativa, contraste interesante dado que es un grupo terrorista cuyo código interno apela a la defensa de los suyos. Sus integrantes de izquierda a derecha se identifican como *Destiny*, *Avalanche*, *Mystique*, *Pyro* y *Blob*, de los que se puede explicar:

Destiny es una mutante que puede predecir el futuro, porta un traje que la semeja a un fantasma, por color y forma, evocando la relación de ser un ente espiritual o místico y ligando su nombre código a su poder. Aunque es una mujer invidente de edad avanzada, que podría llevarnos a connotaciones como debilidad, vulnerabilidad o enfermedad, es peligrosa y usa una máscara que oculta sus expresiones faciales, ocultando su desventaja y connotando misterio.

Avalanche cuenta con el poder de crear vibraciones en la tierra, provocando terremotos. Su poder tiene relación clara con su nombre código, apropiando el nombre de un fenómeno natural y reforzándolo con el color de su traje connotando al ecosistema de la tundra, lugar cubierto de hielo en donde se manifiestan fenómenos como las avalanchas de nieve, siendo un signo connotador de desastre, devastación y algo imparabile.

Mystique (Raven Darkholme), fundadora y líder de la agrupación, mantiene una escalofriante apariencia debido a su color de piel y los ojos intimidantes con los que se dibuja, como la clásica *femme fatal* de los *comics*, porta un vestido que ilustra figura femenina, provocando el contraste entre connotaciones como maldad y monstruosidad, así como sensualidad y feminidad. Al tener el pelo rojo, color de fuerza que culturalmente se liga a la agresividad, se le atribuyen calificativos aunados a la violencia; las calaveras en su atuendo nos remiten a muerte o peligro, pues son símbolos que convencionalmente adquieren esta interpretación. Su nombre connota misticismo, relacionándola por tanto con el misterio. Debido a que es una metamorfa (o cambia aspecto) nunca se sabe cual es su verdadera forma; en este *comic*, por ejemplo, adopta la forma de una secretaria, policía y también de los *X-Men Storm* y *Nightcrawler*.

El nombre de *Pyro* y sus poderes nos remiten al fuego, su poder es controlar mentalmente las llamas, más no producirlas, connotativamente esto nos lleva a interpretaciones como calor, ardiente, violencia, etc. Los colores que porta en su traje refieren a este elemento y su pelo también tiene forma de flama, reforzando la connotación; el personaje carga en su espalda con dos tanques con sustancias inflamables, las cuales usa para el control de las llamas. Su máscara esconde su identidad (connotando misterio y anonimato) y al tratarse de un personaje delgado connota cierta debilidad. Finalmente, *Blob* nos connota fuerza, peso, invulnerabilidad, poder, pero a su vez nos indica lentitud, pereza y cierto grado de torpeza. Se trata del personaje menos explotado y elaborado en diseño, pues la connotación gráfica del personaje resulta obvia al catalogar sus cualidades físicas en la fuerza bruta.

Esta agrupación representa la oposición ideológica a los *X-Men*, pues se tratan, como su nombre lo indica, de mutantes malignos que basan sus principios, acciones y formas de proceder en los actos terroristas y el uso de violencia como vía para conseguir sus fines, en este caso proclamándose como la especie evolucionada que debe gobernar a los humanos a través del fascismo. Como su nombre lo manifiesta, es una hermandad que basada en la maldad realizarán todo tipo de fechorías en su nombre. Su agrupación representa la facción por la cual el ser humano normal tiene razones para temer y odiar a los mutantes. La ideología marcada en el grupo consiste en lograr el dominio de la raza mutante por sobre el hombre común, usando sus habilidades para infundir miedo y respeto forzado a los que consideran una raza menor y más débil.

1) *Robert Kelly*



Fig. 322. Senador Robert Kelly.

Plano denotativo

Hombre maduro de aproximadamente 40 años, alto, piel blanca, ojos cafés, con líneas de expresión y arrugas en el rostro, pelo café quebrado y con canas, complexión media. Utiliza un traje de vestir color morado y gris, camisa blanca, corbata negra y anteojos.

Plano connotativo

El atuendo refleja a un hombre cuya profesión exige la formalidad, en este caso se trata de un político, los rasgos maduros connotan la experiencia, seriedad y preparación que pudiera tener dentro del campo. Kelly es una figura pública y su aspecto sobrio se ve unificado con el papel de respeto que debe infundir.

Formación imaginaria-ideológica

Como senador que es, Robert Kelly es una figura pública, por tanto, representante de la ciudadanía y el sistema político estadounidense. Kelly busca hacerse de una reputación favorable ante la problemática mutante, y como todo político, despierta en la sociedad connotaciones a favor o en contra, ilustrando a través del personaje, una fuerte crítica al sistema, mostrando a un hombre conservador preocupado por el pueblo, pero además intolerante y discriminador. Su postura se funda en el miedo hacia los mutantes, pretendiendo tener control sobre ellos, y que para el hombre común, representa ser un salvador que los protegerá, mientras que para los mutantes encarna la viva imagen de un enemigo que busca condenarlos. Robert Kelly es la autoridad política que tiene el poder para ejercer los actos que considera correctos, pero que mantiene cierta intolerancia e incomprensión ante los grupos minoritarios.

Como punto aparte, debe decirse que *Magneto*, el mayor enemigo de los *X-Men*, también aparece en el relato del futuro. Sin embargo, su papel no tiene tanta importancia, su aparición se limita a unas cuantas viñetas antes de ser asesinado fuera de cuadro por los *Sentinels*. Lo anterior significa que incluso las facciones mutantes han desaparecido a causa del holocausto mutante, formándose la resistencia.

Los papeles del *Profesor X* y la Dra. Moira Mactaggert también son secundarios, convocados por el Senado como especialistas del tema mutante, siendo opuesta su postura a la de Kelly, defendiendo a los suyos. Charles Xavier sigue ejerciendo el papel de maestro para los *X-Men*, aunque en esta ocasión no funge como aquel que los dirige, dejando notar la independencia con la que actúa este nuevo equipo, y Mactaggert sólo es la acompañante, no teniendo mayor ingerencia dentro del argumento.

II. Ambientación

La generalidad mostrada en la historia *Días del futuro pasado* muestran tres lugares que funcionan como escenografía:

A) Nueva York (año 2013)



Fig. 323. Viñeta que ilustra una ciudad devastada por el holocausto.

Plano denotativo

Situado en el la Gran Manzana de Nueva York del año 2013, se visualiza una ciudad en ruinas donde sólo hay edificios abandonados, tumbas y paredes rayadas con grafitis. Los colores de la ambientación son oscuros y pese a aparecer en una gran cantidad de viñetas, no se muestran detalles concretos, ya que los fondos presentan un solo color.

Plano connotativo

Escenario de un futuro probable en el que una de las ciudades más importantes de Estados Unidos ha sido devastada por los *Sentinels*, dibujando un paisaje desolador que connota esclavismo y muerte para los mutantes. En este pedazo del mundo sólo existe el desastre causado por el holocausto mutante, reflejo de otras partes del país. Las escenas que transcurren en esta época del futuro ocurren de noche, de ahí el uso de colores oscuros que acrecientan el catastrófico escenario, connotando oscuridad, tristeza, soledad y devastación.

B) Instituto Xavier para Jóvenes Dotados



Fig. 324. Encuadre del área de entrenamiento de la base de operaciones de los *X-Men*, conocido como el “Cuarto del peligro”.

Plano denotativo

Teniendo su asentamiento en Westchester, Nueva York, se presenta el Instituto Xavier en el año de 1980, presente en el que transcurre la continuidad del *comic*. En concreto se muestran dos escenarios en sus interiores, en primer lugar, aquél que sirve de entrenamiento, donde se observan trampas como disparadores de dardos y rayos láser, robots con cierras, muros móviles, tentáculos, y un área de computo donde se controla todo esto. El segundo es una enfermería que tiene una camilla y algunos monitores.

Plano connotativo

El Instituto Xavier continúa siendo la base de operaciones de los *X-Men*, en esta historia destaca el *Danger room* (Cuarto del peligro), en el que ponen a prueba sus habilidades y entrenan para mejorarlas, cuyo nombre por sí solo connota peligro, dificultad y prueba. Las armas y la peligrosidad de éstas a su vez refuerzan la eficacia de los *X-Men* como superhéroes, pues salen de estas pruebas victoriosos, insinuando que deben mantenerse preparados ante cualquier adversidad presentada, así mismo brindan al lector una dosis de acción gracias a que la secuencialidad de las viñetas es ágil. La enfermería sólo es utilizada para otorgar contexto a la historia connotando salud, bienestar y el riesgo latente que los *X-Men* deben afrontar.

C) Washington D.C.



Fig. 325. Dibujo que muestra el Senado de los Estados Unidos, lugar en donde se desemboca una de las batallas de la historia.

Plano denotativo

El Washington de 1980, muestra como escenarios una construcción con cinco lados iguales, un edificio que alberga un gran número de personas con grandes mesas y tribunas, las calles de aquel lugar y sus alrededores.

Plano connotativo

Las edificaciones mostradas en las viñetas son el Pentágono y el Senado de los Estados Unidos, claramente símbolos patrióticos de la nación estadounidense, destacando su poderío militar y su estructura política bien cimentada como principales cargas connotativas. Al ser lugares representativos es notoria su importancia en la historia, pues son construcciones que connotan elementos de poder, organización y estructura política, nacionalismo y a Estados Unidos como país primer mundista.

Al ser atacado el Senado, se están representando los actos terroristas de los cuales siempre se consideran víctimas los estadounidenses, una declaración de guerra en la que deben intervenir las fuerzas militares, en este caso contra los mutantes, a quienes consideran una amenaza sin importar bandos, connotando la violenta e intolerante postura del gobierno. El papel de los *X-Men* como salvadores del senador Kelly es representado como un acto heroico, sin embargo, su papel como mutantes no se diferencia para el gobierno de los terroristas.

III. Diálogos

Tomando como guía los tópicos antes descubiertos en la categoría de mensaje narrativo, por orden de aparición a continuación se enlistan algunos diálogos retomados como huellas discursivas que los ejemplificarán:

VOZ EN OFF: En la Norteamérica del año 2013 existen tres clases de personas: H, se refiere a los humanos normales: libres de genes mutantes con permiso de reproducción. A, los humanos anormales: personas comunes con potencial genético mutante, prohibiendo la reproducción. M, son los mutantes, la clase más baja, marginados y convertidos en parias por la enmienda de control mutante de 1988, perseguidos y, salvo raras excepciones... asesinados sin piedad [...]

- Se pone al tanto de la división de clases de la que se constituye este futuro, rompiendo con toda noción de coexistencia pacífica, colocando a los mutantes en lo más bajo de la pirámide, se explica el trato que reciben por esta condición, dando a entender que deben ser erradicados.

SHADOWCAT: "La Hermandad lo mata [Robert Kelly] para que la humanidad tema y respete el poder del *Homo Superior*. Su plan sale al revés, Los mutantes se vuelven objeto de miedo y odio. [...] en 1984, un rabioso candidato antimutante es elegido presidente [...] La administración responde reactivando a los *Sentinels*. Los robots tienen programa abierto, con amplios parámetros de fatalidad para eliminar la amenaza mutante de una buena vez".

- Se expone el por qué los mutantes llegaron a vivir dentro de un futuro apocalíptico. Se plantea un mundo intolerante de dominación, esclavismo y muerte para ellos, a causa del odio y miedo.

ROBERT KELLY: Enfrentamos situaciones y amenazas que generaciones anteriores ni siquiera imaginaban. Eso pasa con la aparición de los Homo Superior. ¡Los Mutantes! Carne de nuestra carne, sangre de nuestra sangre, aunque con poderes y habilidades que los colocan... algunos dirán por encima del resto de la humanidad.

- Se da ejemplo de la intolerancia hacia los mutantes, (aunque se reconoce que son parte de la sociedad y son hermanos de sangre del humano promedio), debido a su condición evolutiva, reflejo del miedo por parte de las autoridades máximas del gobierno. Al tratarse de una figura pública su opinión es mayor ante la sociedad.

DRA. MOIRA MACTAGGERT: Si me preguntas, Charles, este tipo ya decidió: registro de mutantes hoy, cámara de gases mañana.

PROFESOR X: Sé flexible Moira, tiene miedo. Tenemos que demostrar que su miedo es infundado.

- Se hace una clara analogía con el periodo del holocausto orquestado por Hitler, justificando su conducta con el miedo, se expone que este sentimiento no tiene fundamento.

ROBERT KELLY: Me pregunto si... En un mundo con seres como el *Dr. Doom, Magneto, Los Cuatro Fantásticos, Los Avengers* y Dios sabrá Dios cuantos más... hay lugar para el hombre y la mujer comunes. Me pregunto también si el último Neandertal no se hizo la misma pregunta respecto al primer Cromañón.

- Se lanza al aire la pregunta de si es posible vivir en coexistencia pacífica junto a personas que son diferentes y cuál sería el papel que desempeñaría el ser humano normal ante la evolución del hombre. Se reflejan en el diálogo las creencias religiosas de los políticos en tanto postura conservadora. Como figura pública se predica un discurso demagógico.

MYSTIQUE: Mis compañeros y yo integramos la Hermanidad de Mutantes Malignos. Humanos: somos su futuro. Resístanse bajo su propio riesgo. [...] Al senador Kelly le gusta hablar de la amenaza mutante. ¡Mis colegas y yo somos esa amenaza encarnada! Como ejemplo de nuestro temible poder, como lección para quienes se nos oponen... pensamos matarlo.

- Postura radical y fundamentalista del sector discriminado que sólo deja entrever un discurso cargado de violencia en donde se busca el control con base en el miedo, acción comparada con el terrorismo.

ROBERT KELLY: ¡Es monstruoso! Fenómenos, ¿cómo se atreven a convertir el Senado de Estados Unidos en un campo de batalla.

- Se enfrenta a la violencia con más violencia a través de un discurso ofensivo. (Racismo)

ROBERT KELLY: Con mi muerte no resolverán nada. La gente sentirá el mismo miedo por los mutantes que por los terroristas, pero no permitirán que ese miedo los detenga. Van a responder. ¡Van a destruirlos!

- Se ilustra la postura radical contraria al proponer la eliminación total de los mutantes. Se compara a los mutantes con terroristas.

STORM: Como en las personas, hay mutantes buenos y malos. Sería bueno que lo recordara, senador, antes de condenarnos a todos.

- Los *X-Men* manifiestan su desacuerdo con la postura en donde por unos cuantos tienen que pagar todos, se pide tolerancia.

PRESIDENTE DE LOS E.U.A: Leí tu reporte Robert, tiene recomendaciones peligrosas que

pueden ser inconstitucionales, incluso criminales... una actitud draconiana para alguien que debe la vida a los *X-Men*.

ROBERT KELLY: **Una vida inicialmente amenazada** por la *Brotherhood Evil of Mutants*, señor presidente. **De no haber mutantes mi vida nunca habría estado en peligro.**

SEBASTIÁN SHAW: También está el asunto de seguridad nacional, señor. Un **grupo antigubernamental** de seres superpoderosos, **mutantes o de cualquier tipo** [...] **representaría una grave amenaza para nuestro país.**

PRESIDENTE DE LOS E.U.A.: Me doy cuenta de eso, por el momento nuestras acciones tendrán confidencialidad y serán encubiertas, el nombre clave de la operación será Proyecto Despertar, permítanme presentarle al hombre que la coordinara.

HENRY PETER GYRICH: [...] Así será, señor. Y cuente con mi palabra, esta controversia mutante será resuelta. **Si vemos que son una amenaza para las personas, para el mundo, una amenaza para la raza humana, nos encargaremos del problema de manera permanente.**

- Se percibe a los mutantes y a los *X-Men* como una amenaza, un problema que debe ser detenido, no importando los métodos o la forma de hacerlo, aún si se atenta en contra de los derechos humanos. Todo ello con el apoyo del gobierno y las instituciones que nuevamente muestran actos de intolerancia hacia las minorías.

2. CASO 3. GÉNESIS MUTANTE (*MUTANT GENESIS*) / X-MEN # 1 a 3

Análisis de la historia “*Génesis mutante*”


CUADRO. 28	CATEGORÍA: CÓDIGOS VISUALES
<p>I. Viñetas</p> <p>A) Continentes</p> <p>B) Planos y ángulos</p>	<p>Sobre los diseños de viñetas de Jim Lee encontrados en “Génesis Mutante” se puede acotar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La historia se argumenta en 409 viñetas distribuidas en 81 páginas. • Este elemento inherente al <i>comic</i> es dinámico, siendo más veloz el ritmo de lectura que en casos anteriores. • Se encierra más información en las viñetas, y éstas son más numerosas en cada página, sin ser precisamente iguales. • Existe cierto amotinamiento, reduciendo los espacios en blanco. • Las formas halladas y tamaños son más coherentes a la intención de cada escena. • El medio es a-sistemático al mostrar variedad de escenografías. <p>Con respecto a este elemento se puede puntualizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Surgen nuevas formas para delinear las viñetas, que si bien en su mayoría continúan siendo de trazo uniforme y totalmente simétricas, se da la opción por dejar sin este carácter a varias de las viñetas, quedando elementos en los espacios en blanco. • El margen divisorio adquiere un mayor grosor en negro o dejan de ser completamente lineales (esto se ve en las escenas de acción, donde pareciera que el continente estalla desde adentro). • Se rompe con lo ya establecido por Luis Arrieta Endorzain, dejando de lado la sistematización en el aspecto de las viñetas, donde cada página mantiene organizaciones diferentes. <p>Los planos y ángulos encontrados con mayor predominancia son:</p> <div data-bbox="497 1169 1145 1626" style="display: flex; align-items: center;">  <div data-bbox="1161 1169 1481 1496" style="margin-left: 20px;"> <p>Fig. 326. Una toma de este tipo es utilizada para presentar al antagonista de la historia. La primera aparición de <i>Magneto</i> en esta historia ocupa dos páginas donde se muestra gran detalle del espacio y acción donde se desarrolla la historia: el espacio exterior mientras ataca a una tripulación de astronautas.</p> </div> </div> <p><i>Plano general (Long shot):</i> Sumamente utilizado en cualquier situación, desde la presentación de los personajes, una conversación, batalla o el panorama de los lugares donde se desarrollan las acciones, los cuales en esta historia son numerosos. Algo nuevo es que ya no sólo se destaca en viñetas grandes (aunque en éstas prevalece), sino en aquellas de menores proporciones.</p> <p><i>Plano americano (American shot):</i> Como en casos anteriores el uso de esta toma se plasma para encerrar varios personajes. El texto es el principal anclaje de la historia que vincula al lector con la trama.</p>



Fig. 327. Phoenix, Banshe y Forge en una toma la cual mantiene como principal función una conversación entre ellos.

Plano medio (Medium shot): A diferencia de los casos antes analizados, esta toma no tiene tanta frecuencia, pero siguen teniendo utilidad en los diálogos de dos o más personajes ubicados en un mismo campo de visión.



Fig. 328. Los diálogos de algunos de los personajes de esta imagen son presentados en esta toma, asumimos ilustra al segundo equipo de X-Men que enfrentara a Magneto.

Primer plano (Close up): En todos los números que componen este relato el uso de este encuadre está presente en múltiples ocasiones. El dibujante Jim Lee se caracteriza por mostrar las expresiones de sus personajes, a través de rostros estéticos y detallados, tanto en conversaciones como en escenas de acción.



Fig. 329. Seriedad, maldad y miedo son algunas emociones plasmadas en los rostros de Phoenix, Magneto y Rogue, y las cuales se ven expresadas a través de los close up

Primer gran plano (Big close up): Al haber una gran cantidad de viñetas, aquellas encuadradas bajo esta toma también son constantes, localizando varias ejemplificaciones de su tipo. Su inserción se halla después de tomas más abiertas o después de un close up.

Fig. 330. Se enfatiza en rasgos particulares de cada personaje, como en estos ejemplos donde se muestra a un enfurecido *Wolverine*, una sonrisa cínica de *Fabian Cortes* o una mueca de *Cyclops*, o en sus acciones como el beso entre *Psylocke* y *Cortes* en la cuarta viñeta.



Plano detalle (Tight shot): Existen algunos ejemplos en los que se encuadra alguna parte del cuerpo del personaje o los objetos, con el propósito de acentuar las acciones y dar importancia a lo que se hace.



Fig. 331. La imagen de una fotografía nos transporta al pasado, a su vez que nos muestra la perspectiva de *Phoenix* viendo a los antiguos alumnos del Instituto Xavier. El segundo ejemplo es una secuencia que enfatiza el momento en el que *Wolverine* saca sus garras frente a su mentor, el hecho de encuadrar sólo su puño y cuchillas destaca la acción.

Picada: El uso de este ángulo no mantiene tanta frecuencia como las demás tomas, aunque su empleo es acertado en las viñetas donde se llega a utilizar; las escenas tomadas desde un punto alto justifican la selección de este encuadre.



Fig. 332. Esta viñeta encierra al grupo de asalto B, integrado por *Wolverine*, *Psylocke* y *Gambit*, los cuales son capturados durante su sesión de entrenamiento. Una picada los hace ver sigilosos mientras avanzan por el drenaje.

Contrapicada: A la inversa, esta angulación plasma una perspectiva área, en los dibujos realizados por Jim Lee, el artista tiende a utilizar este encuadre para mostrar escenas de acción donde se mira a los protagonistas cayendo desde el cielo.



Fig. 333. Dos contrapicadas ilustradas en puntos diferentes de la historia, muestran a los X-Men en dos escenas de combate viéndose desde abajo mientras caen, otorgando agilidad y acción a la secuencia.

A lo anterior se puede decir que los encuadres son muy abiertos, proporcionando una buena cantidad de información, o muy cerrados, donde se enfatiza en los rasgos y expresiones de los personajes, el detalle. Existe bastante versatilidad en cómo se usa cada encuadre y bajo que intención, haciendo de una lectura agilizada, cargada de bastante acción.

C) Tipos de viñeta

Por tamaño el medio es a-sistemático debido a la variabilidad de esta característica respecto al resto de los encuadres. Algunas cubren una página completa, mientras otras son más pequeñas en relación a las demás. En cuanto a la forma, la globalidad es encontrar cuerpos cuadriláteros, rasgo que las vuelve oblongas, apaisadas y ortogonales; pero siempre respetando la constitución de cuatro puntos laterales por cada viñeta.

D) Página

En cuanto a la distribución de las viñetas, su conformación se ubica dentro de su propio sistema de organización, donde cada página es diferente una a la otra considerando ser un claro ejemplo de a-sistematización, que el autor otorga para evitar una composición repetitiva. Si bien todas las formas son cuadradas, el número de encuadres ocupado por hoja es dispar, encontrando como media aproximada de 5 a 7 viñetas por carilla.

E) Portada

Génesis mutante es una historia desarrollada en tres números, por tanto la lógica nos lleva a inferir que tendrá tres portadas, sin embargo, caso especial es que por ser el primer lanzamiento de un título, las portadas de un ejemplar que debuta tiende a tener variaciones para los coleccionistas, caso de este ejemplo:

Fig. 334. Elementos de las portadas de X-Men # 1.



Portada 1. Por ser un número especial que proyecta el título *X-Men # 1*, se publicaron cuatro portadas distintas las cuales en su conjunto forman una sintaxis visual (material coleccionable que forma un póster).

En este caso se nos presenta la alineación completa de *X-Men*, la cual también debuta en este número, siendo conformada la serie (de izquierda a derecha) por *Phoenix*, *Profesor X*, *Storm*, *Archangel*, *Beast*, *Colossus*, *Gambit*, *Rogue*, *Psylocke*, *Cyclops*, *Wolverine* y *Iceman*. La cuarta portada presenta a *Magneto* (antagonista de esta saga que regresa también después de varios números). Todas las portadas conforman una enorme viñeta que como secuencia plantea a los pupilos de Xavier atacando al “Amo del magnetismo”.

Entre los elementos de estas portadas se encuentran el logotipo de la editorial *Marvel Comics*, el Código de Autoridad. Número y fecha de la publicación, nombre del título, *copy* del primer número (el regreso de una leyenda), y el sello que festeja los 50 años de la creación del *Capitán América*.



Fig. 335. Elementos de las portadas de *X-Men # 2*.

Portada 2. Muestra a *Magneto* sujetando al *Profesor X*, éste amarrado con cables y tubos de metal; los *X-Men Cyclops*, *Rogue*, *Wolverine*, *Psylocke* y *Gambit* se encuentran convertidos en piedra, tirados y petrificados. Al analizar en forma global la careta, se aprecia que el mayor enemigo de nuestros héroes se muestra victorioso, siendo una portada impactante y atractiva que ilustra la derrota de los protagonistas. En este caso sí se muestra a manera de previo parte de lo que ocurre y se espera de la historia.

Todo ello se ve reforzado con un mensaje literal: “*Magneto triumphant*” (“Magneto triunfante”). Se mantienen los mismos elementos que en portadas anteriores, sólo que en la parte superior izquierda como sello aparece la imagen del denominado Equipo Azul de los *X-Men* y varía el sello inferior en el que ahora se festejan los 30 años de creación de los *Fantastic Four*.

Portada 3. Quizá la portada más llamativa de esta historia, en su totalidad por la imagen mostrada, *X-Men vs X-Men*, en concreto la división del Equipo Azul enfrentando al Dorado. No se ubican imágenes adicionales pues el propio dibujo comunica por si solo, representando parte de lo que se encuentra en el interior del *comic-book*. Conserva los mismos elementos que en la portada anterior.



Título

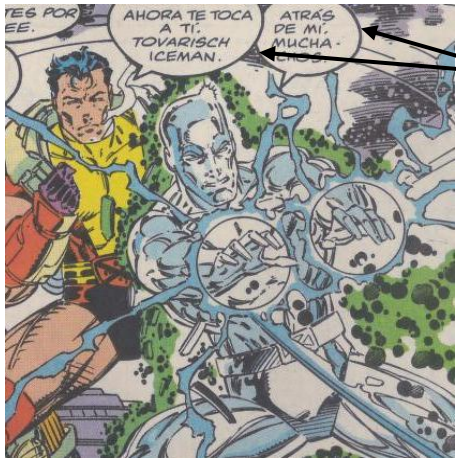
Código de aprobación y número del ejemplar.

Sellos distintivos de la editorial

Fig. 336. Elementos de las portadas de X-Men # 3.

II. Bocadillos, delta y tipografía

El número de bocadillos empleados se unifica a lo largo del relato según la circunstancias y lo que se quiere comunicar a través de los personajes, en este caso encontramos los siguientes:



Globo tradicional que encierra todos los diálogos

Fig. 337. Colossus y Iceman.

Tradicional: empleado por cualquier personaje en todos los diálogos.



Fig. 338. Rogue.

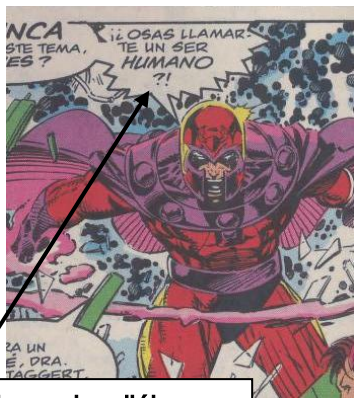


Fig. 339. Magneto.

Globos de grito incluidos en los diálogos anteceditos por los tradicionales.

Grito: Se nos muestra un globo y deltas estrellados en su contorno.

Fig. 340. Archangely Storm.



El globo electrónico es utilizado en esta escena, donde los personajes se comunican a través de sus trajes espaciales.

Electrónico: Usado para cualquier equipo de comunicación, se ejemplifica estrellado con los espacios entre cada pico del contorno más reducidos.

Fig. 341 y 342. Psylocke y Cyclops.



Para expresar el pensamiento, se utiliza el globo algodón tradicional en el cual se encierra el sentir de los personajes



Pensamiento: Con forma de nubecilla, no difiere en demasía de los antes ejemplificados.



Se resalta el nombre del personaje con una tipografía más grande, los colores y plasticidad tienen similitud con la forma de las onomatopeyas.

Fig. 343. Magneto.

La diferencia en las tipografías, además de encontrarse distinta en elementos donde es común esto con en los créditos y títulos, también se torna personalizada cuando se escriben algunos nombres de los personajes, como si fuera un logotipo.

III. Cartuchos

El uso de los cartuchos o didascalias es preponderante en toda la estructura de las historietas, siendo utilizadas sus dos funciones, aunque los textos de anclaje son mayormente explotados.

A) Relevo

En 81 páginas se pueden encontrar este tipo de texto, cubriendo periodos de tiempo muy pequeños que en su mayoría se ven inmersos dentro de los cartuchos de anclaje.

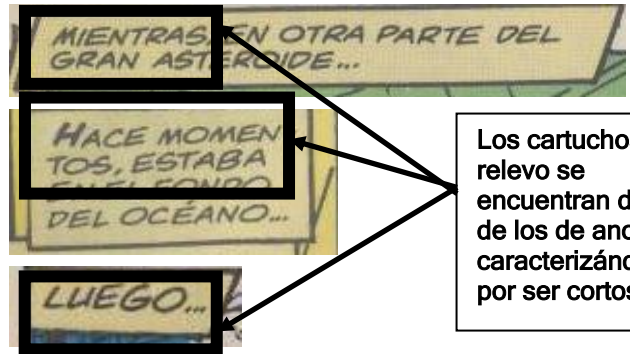


Fig. 344. Los lapsos de tiempo son relativamente cortos

Los cartuchos de relevo se encuentran dentro de los de anclaje, caracterizándose por ser cortos.

B) Anclaje

Principalmente se centran en la descripción de los lugares donde se desarrollan las acciones, pero son utilizados de igual manera para dar información adicional sobre otros aspectos.

Por ejemplo: se añade información cultural sobre el ambiente o momento histórico, se describe a los personajes y sus habilidades, y se da continuación al diálogo del protagonista de la viñeta, pese a que éste ya no se encuentre a cuadro.



Los cartuchos describen el lugar, dando información de éste para dar presentación de los X-Men.

Fig. 345. Los cartuchos aparecen en las primeras páginas de la historia para adentrarnos a ella.



En este ejemplo se describe la acción de Gambit al ejecutar sus poderes mutantes.

Fig. 346. Este elemento sirve de apoyo en la descripción de los poderes y personalidad de cada uno de los personajes, explica aquello que visualmente sólo ocurre.

En cuanto a su representación gráfica, no todos son cuadrados o rectángulos, encontrando algunos con forma de pergaminos, en este caso se utilizan para enmarcar los lugares.



Cartucho que sirve como presentación de la historia "Génesis Mutante".

Fig. 347. Un cartucho en forma de cintillo sustituye los rectángulos.

IV. Onomatopeyas

Encontrado con frecuencia, este recurso torna su característica plástica, presente con frecuencia en las escenas de peleas, explosiones, golpes, gritos, entre otras peripecias que requieren ilustrar gráficamente el sonido producido.



Fig. 348. Las onomatopeyas son utilizadas con predominancia en las escenas de acción, peleas entre los personajes y ruidos causados por los estragos de las batallas, adquiriendo formas plásticas y coloridas con tipografías variadas.

V. Códigos cinéticos

Bastante utilizados en estos ejemplares, los movimientos de trayectoria pueden ilustrarse en la medida que existe un desplazamiento veloz en los personajes u objetos, los poderes mutantes y las batallas.

A continuación se ilustran aquellos códigos cinéticos encontrados en el cuerpo gráfico del *comic*, de acuerdo a su utilidad en los eventos más comunes.



Línea de trayectoria que marca el paso del personaje

Fig. 349. Con colores cálidos se ilustra el poder del villano, mismo que funge como código cinético.



Líneas curvas y en color amarillo refuerzan la tensión causada por el impacto del golpe.

Fig. 350. El ataque de *Magneto* en contra de *Beast* es una escena de acción que se apoya de este tipo de códigos.



El código cinético de estrella y el uso de la onomatopeya enfatizan el punto de choque de un ataque.

Fig. 351. El impacto de las descargas ópticas de *Cyclops* definen un código cinético estrellado al hacer impacto.



La representación de los poderes mutantes es gráficamente expuesta por códigos cinéticos.

Fig. 352. La cuchilla psíquica y los residuos de su poder, son características gráficas de las habilidades de *Psylocke*.

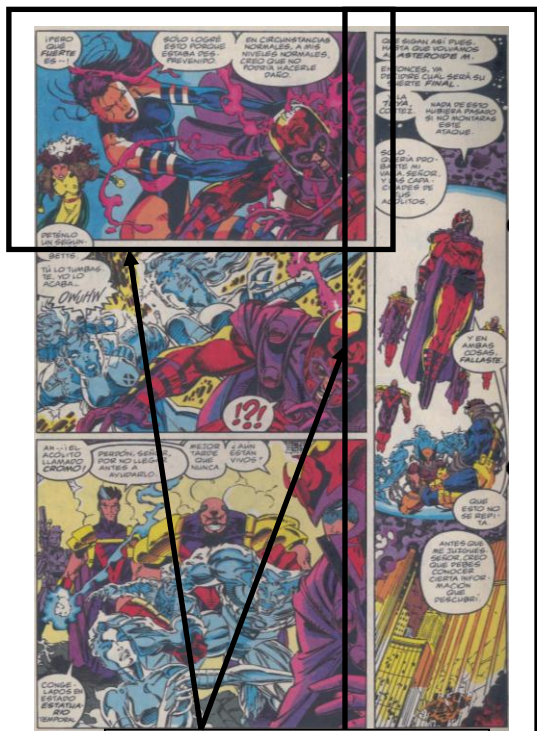
EJEMPLOS DE PÁGINA



Vector de lectura en "Z".



Formación uniforme de las viñetas.



Formas ortogonales en los continentes.



Proporción de 5 a 7 viñetas por página.

Fig. 353. Entre los aspectos que se pueden enmarcar de la página, sobresale el vector de lectura en "Z", el cual cumple con las reglas establecidas en la forma de leer un *comic*. La distribución de las viñetas se encuentra sistematizada, donde todas éstas son cuerpos cuadrados y rectangulares. El número de viñetas por páginas va de 5 a 7 viñetas, siendo aleatorio el tamaño y orden en el que se exponen en cada página.

CUADRO. 29	CATEGORÍA: ESTRUCTURA NARRATIVA DEL DISCURSO
<p>I. Elementos argumentativos</p> <p>A) Planteamiento</p> <p>B) Desarrollo</p> <p>C) Conclusión</p>	<p>Todos los elementos argumentativos se hallan plasmados a lo largo de tres ejemplares por Chris Claremont, en el que se desarrolla la historia: la presentación de una alineación más numerosa de <i>X-Men</i>, el enfrentamiento contra <i>Magneto</i>, como primera misión del grupo, y el desenlace que culmina con la derrota del villano. La narrativa del relato se distribuye en 409 viñetas ilustradas en 81 páginas.</p> <p>Se plasma en las primeras 20 páginas del cuerpo total de la historia, a través de 84 viñetas se muestra en primera instancia al antagonista de la historia, el “amo del magnetismo”; se presenta la nueva alineación de <i>X-Men</i>, conformada por el <i>Profesor X</i>, <i>Cyclops</i>, <i>Storm</i>, <i>Phoenix</i>, <i>Wolverine</i>, <i>Rogue</i>, <i>Gambit</i>, <i>Beast</i>, <i>Iceman</i>, <i>Colossus</i>, <i>Psylocke</i>, <i>Archangel</i>, <i>Forge</i> y <i>Banshee</i>, durante una sesión grupal de entrenamiento, en la cual manifiestan sus habilidades mutantes.</p> <p>Se da un vistazo rápido de la trama al presentar a todos los personajes de la historia, como lo acotó Andres Lomeña. En este espacio también se plantea el conflicto de la historia, <i>Magneto</i> ha regresado y construido una fortaleza en el espacio nombrada el Asteroide M, esta vez se encuentra seguido por nuevos mutantes que lo influncian y empujan a atacar al hombre común.</p> <p>El desarrollo de la historia se aprecia a lo largo de 51 páginas y 267 viñetas, en las que se ilustra un primer encuentro entre el equipo azul de <i>X-Men</i> y <i>Magneto</i> a mitad del océano atlántico, desenfrenando una batalla entre ambos frentes.</p> <p>La confrontación concluye cuando <i>Magneto</i> escapa con varios misiles, y son hechos explotar por el mismo cuando es perseguido por <i>Rogue</i> y las fuerzas armadas soviéticas. <i>Rogue</i> es rescatada y llevada a Genosha, isla en la que la principal población se encuentra conformada por mutantes. Dicha nación es atacada por los <i>Acolytes</i> de <i>Magneto</i>, quien sin conocimiento del mismo, acude al apoyo de sus esbirros; al lugar llegan los <i>X-Men</i> quienes logran rastrear a su compañera hasta ahí, liberando un enfrentamiento contra los <i>Acolytes</i> y <i>Magneto</i>.</p> <p>Esta vez el equipo azul de <i>X-Men</i> es vencido, capturado y llevado al Asteroide M, fortaleza del “Amo del magnetismo”. <i>Magneto</i> regresa a la Tierra y vuelve prisiones también al <i>Profesor X</i> y Moira Mactaggert. Con la ayuda forzada de esta última, el villano lava el cerebro del equipo azul de Xavier volviéndolos sus aliados, quien tras el asombro de esto no tiene otra opción más que quedarse encerrado en una celda.</p> <p>En el Instituto Xavier, el equipo dorado de <i>X-Men</i>, liderado por <i>Storm</i> descubre, gracias a la conexión telepática entre Jean Grey y <i>Cyclops</i>, que sus amigos ahora están en su contra y planean un ataque, sin embargo, combatir contra el equipo azul, los <i>Acolytes</i> y <i>Magneto</i> es demasiado para ellos. Finalmente reciben una llamada de las naciones unidas por parte de un aliado, quien les informa que se ha decretado un estado de guerra en contra de <i>Magneto</i> y deben sacar a Xavier y sus compañeros del Asteroide M antes de que los gobiernos disparen un cañón de energía el cual podría perforar planetas, <i>Storm</i> y su equipo deciden asumir el riesgo.</p> <p>Viajando al Asteroide M en un planeador a prueba de sensores electrónicos y ópticos, y con las habilidades mutantes de <i>Storm</i> y <i>Phoenix</i> el equipo dorado se infiltra en la base de operaciones de <i>Magneto</i>, sin embargo, el equipo de <i>Cyclops</i>, los <i>Acolytes</i> y <i>Magneto</i> los estaban esperando, iniciando una batalla.</p> <p>La solución del problema se relata a través de 51 viñetas englobadas en 10 páginas. La confrontación entre los equipos de <i>Storm</i> y <i>Cyclops</i> continúa, en medio de la batalla la fuerza de</p>

voluntad de aquéllos cuyas mentes fueron ultrajadas resulta ser más fuerte y uno a uno va recobrando conciencia de sí. *Magneto* estalla en un ataque de cólera y recrimina los actos de Xavier, mientras se da cuenta que Fabián Cortes, su principal acólito lo ha traicionado y escapado en medio del alboroto.

Es en ese momento que el rayo de energía, a consecuencia del miedo de los gobiernos de la Tierra, ha sido disparado en contra del Asteroide M. Con sus poderes *Magneto* logra proteger a todos, incluyendo a los *X-Men*, sin embargo, la fuerza devastadora del ataque destruye poco a poco la base espacial. El villano aclara que siempre verá por sus hermanos mutantes por los que permite el escape de Xavier y sus discípulos. El Asteroide M explota debido al ataque, con *Magneto* y los *Acolytes* dentro del él, dejando en misterio su verdadero destino, y a un *Profesor X* lastimado por la pérdida de un viejo amigo.

La conclusión es más breve que el propio planteamiento, resolviéndose el conflicto en una cantidad menor de páginas y viñetas. Las últimas páginas plasman la oposición que tienen ambos discursos (el de *Magneto* y Xavier), en su manera de cómo afrontar la situación mutante; la penúltima viñeta muestra a Xavier y sus discípulos, manifestando que el sueño por el cual luchan es un ideal que seguirán buscando, justificando su existencia como héroes a ello.

D) Obertura

Mostrada en las primeras cinco páginas del relato, es en éstas que se da presentación al antagonista de la historia: *Magneto*. Se da un previo que hila con el eje central de la trama, pues la intervención del villano al secuestrar un trasbordador espacial sobre cielo ruso, desembocará la ofensiva de las fuerzas estadounidenses y soviéticas, desarrollando el conflicto.

E) *Splash page*

A lo largo de los tres ejemplares se pueden apreciar varios *splash page*, los cuales cubren dos páginas, y de los que se destacan dos por su disparidad, al anunciar visualmente al antagonista y a los protagonistas en cada caso. Otras muy similares aparecen en el resto de la narrativa.



Fig. 354. El primer ejemplo se ubica en la segunda y tercera página del cuerpo total del relato, su función es introductoria, se presenta por primera vez a *Magneto*, además de plasmar los créditos y título del capítulo.



Fig. 355. A diferencia del ejemplo anterior, esta *splash page* se encuentra antecedido por la obertura de la historia, y se nos presenta por primera vez a los *X-Men* de Jim Lee, dibujante de esta entrega.

Ambos dibujos, y el resto de los hallados en el cuerpo del relato, mantienen la característica de ser llamativos y ubicarse en las primeras y última páginas, enfatizando lo expuesto por Andrés Lomeña en el primer capítulo de este trabajo.

F) Detonante

- El detonante más importante dentro de esta historia ocurre en el primer instante en el que *Magneto* aparece, anunciando con ello el regreso del enemigo más peligroso de los *X-Men*, pues al mantener una postura radical y diferente a la de los héroes es inevitable una confrontación. Por su parte los héroes enlistan una nueva alineación y se encuentran preparados para hacer frente a cualquier amenaza.

G) Clímax

Transcurre entre el desarrollo y la conclusión, ilustrado en tres páginas y 21 viñetas. Este elemento se da cuando *Magneto* detiene tajantemente la batalla entre sus esbirros y los *X-Men*, para concentrarse en Xavier y comenzar un debate de posturas entre jaloneos.

Es en ese instante los gobiernos estadounidense y soviético disparan una poderosa arma en contra del Asteroide M, Magneto debe dejar escapar a Xavier y sus discípulos y quedarse en el caos desatado dentro de su base de operaciones.

H) Ley de conflictos

Enlistando la sucesión de conflictos a lo largo de Génesis Mutante encontramos los siguientes:

- El regreso de *Magneto*, mutante opositor más poderoso de los *X-Men*, lo cual desencadena un inevitable enfrentamiento.
- La aparición de los *Acolytes*, grupo de mutantes terroristas que apoyan y fortalecen la ideología de *Magneto*, actuando como sus fieles seguidores.
- La superioridad en poder con la que cuenta *Magneto*, y su aventajamiento al tener como apoyo a los *Acolytes* y posteriormente a parte de los *X-Men* bajo control mental, lo cual dificulta la victoria de los héroes.
- La intervención y proceder extremista de gobiernos como el estadounidense y soviético, producto del miedo y desesperación ante el megalómano, lo cual reduce el tiempo y ejerce presión en los *X-Men*.

I) Subtramas

Dentro de nuestro relato central se puede encontrar una subtrama, misma que es desarrollada en números posteriores del mismo título. Dicho esto, tal relato es presentado como un prólogo y

	<p>aparece en el segundo ejemplar del que se relata la historia principal, cubriendo gran parte de una página y una muy pequeña de la siguiente, ilustrada con sólo nueve viñetas.</p> <p>Esta subtrama se desarrolla en las Islas Sakhalin, entre la Unión Soviética y Japón. A consecuencia del pulso electromagnético que <i>Magneto</i> detonó durante su enfrentamiento con los <i>X-Men</i>, logró averiar nodos militares que resguardaban un arma secreta, misma que fue hurtada por un grupo de militares rusos.</p> <p>Dichos militares siguieron órdenes de Matsuo Tsurayaba, aparentemente un nuevo villano quien traiciona a sus aliados rusos y se adueña del arma de nombre <i>Omega Red</i>, con dudosos fines. En este sentido se deja abierto un hilo argumental que creará una nueva trama principal para futuras entregas del título.¹</p>
<p>II. Tipos de personajes</p>	<p>Los personajes a lo largo de esta historia se muestran estáticos y dinámicos en el caso del equipo azul, quien sufre cambios a nivel psicológico por el lavado mental. Las funciones halladas en su manera de proceder, según la adaptación de Vladimir Propp al <i>comic</i>, se distinguen:</p> <p>Héroe: Los <i>X-Men</i> (quienes parten del Instituto Xavier en busca del villano, lograr resolver el conflicto presente y salir abantes ante las pruebas que les pone el mismo).</p> <p>Destinador: Los gobiernos de los Estados Unidos y la Unión Soviética (los cuales de manera indirecta, a través de uno de sus agentes, informan a los <i>X-Men</i> de la situación y asignan al grupo mutante la detención de <i>Magneto</i> antes de que ellos realicen el cometido bajo su propia mano).</p> <p>Objeto o personaje buscado: <i>Magneto</i> (ya que son sus acciones las que se buscan impedir, para prever daños colaterales).</p> <p>Destinatario: La humanidad en general, pues son los beneficiados de las acciones de los héroes. En específico en esta historia, son los gobiernos de Estados Unidos y Rusia los que reciben el fruto por la intervención de los <i>X-Men</i>, ya que ambas fuerzas militares se ahorran una devastadora guerra.</p> <p>Oponente: <i>Magneto</i> y sus <i>Acolytes</i> (pues son quienes interfieren con la misión de los héroes, oponiéndose a ellos y dificultando su cometido por alcanzar la paz entre humanos y mutantes)</p> <p>Ayudante: Los gobiernos de Estados Unidos y la Unión Soviética (ya que son los que intervendrán en la batalla si los <i>X-Men</i> fallan en su misión, además de encontrarse al igual que los héroes en contra de la ideología y las acciones terroristas de <i>Magneto</i>).</p>
<p>III. Tiempo</p>	<p>La forma de llevarse el tiempo se da a través de elipsis obligatorias que nos trasladan del cambio de escena a otra, por lo regular acompañadas de cartuchos explicativos, de modo que estos saltos temporales quedan resueltos y justificados en buena manera.</p> <p>La utilización del <i>flash back</i> como recurso es poco utilizado, limitándose a sólo una viñeta aunque ésta no representa en gran medida de un eje conductor importante para entender la historia de forma que su omisión no afectara el resultado del producto.</p>
<p>IV. Tópicos</p>	<p>Entre los tópicos abordados por los personajes, o por el mismo eje de la trama, marcados en el <i>comic</i> destacan:</p>

¹ Dicha subtrama es desarrollada en las páginas de *X-Men* # 4-7, argumento titulado *La resurrección y la carne*, donde hace aparición un nuevo villano, proveniente del pasado de *Wolverine*, llamado *Omega Red*.

	<ul style="list-style-type: none"> • Racismo. • Antisemitismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Subcultura. • Diversidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terrorismo y nacionalismo.
--	--	--	--

CUADRO. 30 **CATEGORÍA: IDEOLOGÍA**

I. Personajes
Siguiendo con la aplicación de nuestro análisis es de suma importancia abordar a los personajes presentes en esta historia. Antes de ello debemos señalar en lo particular a esta historia que abordaremos de manera general su composición desde el plano denotativo como connotativo, de modo que las ilustraciones no representan esa generalidad sino un ejemplo de la misma.

Con relación a esta historia, debemos mencionar que señalaremos únicamente aquellos personajes pertenecientes a las facciones del *Profesor X* y *Magneto*, de modo que los personajes representantes del gobierno no serán analizados en este punto, así como algunos X-Men que integran las fuerzas reservistas como *Banshee* y *Forge*.

A) *Profesor X*



Fig. 356. *Profesor X* / Charles Xavier

Plano denotativo
Un hombre de aproximadamente 40 años de edad, tez de piel clara, calvo, estatura media, delgado, labios delgados, ojos claros y cejas arqueadas. En las primeras viñetas de la historia se encuentra con un traje café, camisa blanca y corbata azul con rayas blancas; en escenas posteriores viste un traje compuesto por pantalón y chamarra estilo gabardina en color café llevando por estampado un par de círculos rojos en cada brazo con una "X" en negro; debajo de éste lleva puesta una camiseta negra. El personaje se encuentra postrado en una silla voladora color amarilla, con una cobija roja con líneas negras cubriendo sus piernas.

Plano connotativo
Este personaje a través de su apariencia física connota experiencia y seguridad, el traje que porta en un inicio muestra cierta sobriedad y madurez en su actuar, aunque en viñetas posteriores también demuestra ser un hombre capaz de afrontar los peligros junto con sus pupilos. El hecho de encontrarse en una silla connota cierta discapacidad para poder caminar, lo cual también deja entrever cierta vulnerabilidad. El rasgo de su calvicie y sus cejas arqueadas connotan inteligencia y ser una persona calculadora como estratega.

Formación imaginaria-ideológica
Al igual que en sus inicios, Charles Xavier continua siendo el guía y líder del equipo, aquel que coordina a los *X-Men* y los hace reflexionar sobre sus acciones, el personaje considera que la mejor solución para alcanzar la paz es la coexistencia entre humanos y mutantes, un mundo quizá utópico al que no renunciara y por el que luchará siempre. El personaje es un modelo de inspiración y ejemplo de fortaleza, por su tenacidad e ideología pacifista, el clásico profesor que busca el bienestar en los suyos y busca dejar un legado importante para las futuras generaciones.

B) *Cyclops*



Fig. 357. *Cyclops* / Scott Summers

Plano denotativo

Un hombre de aproximadamente 30 años de edad, tez de piel clara, alto, fornido, cabello lacio color café, boca delgada, cejas gruesas. Durante toda la historia porta un traje pegado de látex en todo el cuerpo color azul; botas, bandas en las piernas, calzoncillos, cinturón, guantes, y un arnés cruzado en el torso, todo ello en color amarillo. En el cinturón como hebilla tiene un cuadro y en el arnés un círculo que une el mismo, ambos accesorios en color rojo con una "X" negra. Además, el personaje en algunas viñetas utiliza unas gafas rojas y en otras un visir amarillo con un lente único en rojo.

Plano connotativo

El personaje porta un clásico traje de superhéroe basado en tela elástica con broches distintivos que lo identifican como un *X-Men*, por lo tanto un mutante. El color azul, porte, físico y del personaje connotan fortaleza, seguridad e inteligencia. Las gafas rojas le permiten controlar a voluntad los rayos ópticos que tiene por poder con un visor que simula un solo ojo, tal y como ocurría con los ciclopes, bestias mitológicas con un solo ojo cuyo aspecto le da precisamente el nombre a este personaje.

Formación imaginaria-ideológico

Scott Summers es el líder del flaco "Azul" de los *X-Men*, por tal motivo se trata de un hombre seguro de sí mismo, confiable y un excelente estratega en el campo de batalla. Scott carga sobre sus hombros el ideal del *Profesor X*, mismo en el que cree al buscar un mejor mundo para los mutantes, y por tanto, la responsabilidad de dirigir a su equipo por el camino que mejor considere conveniente, y por tal motivo es que lleva consigo la confianza de su mentor para llevar a cabo las misiones más difíciles. Su equipo lo seguirá y confiará en él sin dudar las circunstancias, demostrando ser un superhéroe con tintes bélicos que lo hacen temible


C) *Wolverine*



Fig. 358. *Wolverine* / Logan

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 45-50 años de edad, tez de piel clara, estatura baja, pelo lacio color

	<p>negro azulado, velludo en brazos y pecho, con colmillos, cejas arqueadas, labios delgados. Porta un traje de látex en todo el cuerpo, conformado por pantalones anaranjados, parte del torso de este mismo color, botas, guantes, y parte del pecho y los hombros en café; lleva una máscara en naranja con una especie de antifaz café, la parte de la boca queda descubierta. Utiliza un cinturón rojo con una "X" marcada como hebilla. De sus puños emergen tres garras de metal.</p>
<p>Plano connotativo</p>	<p>Logan es un personaje que por sus características físicas connota agresividad y peligrosidad, si bien se trata de un superhéroe rompe con el estereotipo clásico del mismo, viéndose más avejentado y temible. Las garras en sus manos son parte de su poder mutante, y fácilmente podría vincularse con criaturas de la naturaleza como los felinos o perros salvajes, quienes tienden a responder a su instinto más que a la razón, tal y como su nombre en inglés lo indica, el hecho de verse más grande que los demás miembros connota experiencia y fortaleza.</p>
<p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>El personaje de Logan es concebido como el rebelde del grupo, aquél que actúa conforme a sus sentidos y deja el razonamiento en segundo lugar, si bien al formar parte de los <i>X-Men</i> cree en la posibilidad de un mundo mejor para los mutantes, también considera que para llegar a esa meta pueden existir métodos más drásticos. Si bien el personaje actúa como un típico antihéroe, a sí mismo se considera un héroe y al final siempre es su razón la que termina por dominar a la parte bestial, teniendo en el fondo un corazón noble que estará para sus compañeros cada que lo necesiten.</p>
<p>D) <i>Rogue</i></p>	 <p>Fig. 359. <i>Rogue / Anna Marie</i></p>
<p>Plano denotativo</p>	<p>Mujer de aproximadamente 25-28 años de edad, tez de piel clara, complexión delgada, pelo rizado color café con un mechón blanco, ojos verdes, labios gruesos pintados de rojo, cejas delgadas. Se encuentra vestida con un traje de látex completo color amarillo con verde, botas y guantes amarillos, y una banda en la cabeza, además cuenta con una chamarra café con estampados que forman la "X" encerrada en un círculo.</p>
<p>Plano connotativo</p>	<p>Como <i>X-Men</i>, <i>Rogue</i> es una mujer que connota sensualidad y belleza, su atuendo y voluptuosa figura la convierten en una heroína clásica de comics que la hacen ver fuerte y segura. Debido a su condición mutante, no puede tocar con la piel desnuda a ninguna persona, por lo que se ve obligada a cubrir la mayor parte posible de su cuerpo con guantes y telas elásticas que le permitan mayor movilidad. Su poder de vuelo y fuerza también hacen ver al personaje como alguien libre y capaz de cuidarse por sí misma.</p>
<p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p><i>Rogue</i> es una mujer cuyo poder la hacen fuerte y temible, sin embargo, también expresa una gran sensibilidad y vulnerabilidad en el interior. Siempre tratará de mediar las cosas antes de llegar a la violencia o cuando menos encontrar un punto de razonamiento en sus compañeros para evitar la pelea. Si bien el personaje mantiene cierta simpatía por el antagonista de la historia, buscando convencerlo de desistir sobre sus acciones, al final no dudará en usar su fuerza si así lo considera conveniente. Al lado de los <i>X-Men</i> busca un mundo pacífico en el que deje de ser rechazada y</p>

dejar de ser temida por el hombre común y corriente.

E) *Beast*



Fig. 360. *Beast* / Henry "Hank" MacCoy

Plano denotativo

Es un hombre de aproximadamente 30-35 años de edad, complexión robusta, pelaje azul rey, con ojos rasgados amarillos, orejas puntiagudas, colmillos u uñas largas en pico. Lo único que lleva como vestimenta es un calzoncillo de color azul marino con una franja roja que funge como cinturón y la cual lleva una "X" negra con fondo rojo.

Plano connotativo

Beast es un hombre fuerte y musculoso que connota fortaleza y agresividad, físicamente es una bestia imponente muy similar a un felino u oso. De su apariencia física es que se deriva su nombre código, característica que lo hace más temible ante sus oponentes. El color azul connota elegancia y templanza. La "X" en su calzoncillo lo vincula al grupo, llevando este estampado como signo distintivo de la agrupación.

Formación imaginaria-ideológica

Pese a ser físicamente un mutante temible, lo cierto es que *Beast* es un intelectual que antes de reaccionar a sus instintos bestiales utiliza el raciocinio para actuar. Debido a su gran inteligencia es que este personaje se ha convertido en un miembro clave del equipo, preocupándose y ayudando a sus compañeros cada que sea necesario, al mismo tiempo resulta para *Cyclops* alguien capaz de ayudarlo para mantener estable a un equipo compuesto por los *X-Men* más rebeldes, y por tanto personaje de confianza que comparte el sueño de un mundo pacífico para todos.

F) *Gambit*



Fig. 361. *Gambit* / Remy Lebeau

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 26 años de edad, alto, complexión delgada, cuerpo marcado, color de piel clara, cabello lacio café, ojos rojos. Lleva puesto un pantalón expansivo negro, con rectángulos estampados en cada lado de las piernas; utiliza un traje ajustado al torso color rosa mexicano, una especie de arnés alrededor del cuello hasta el pecho y un cinturón (ambos color azul rey), usa guantes negros que dejan al descubierto sus dedos índice, pulgar y meñique. Lleva puesta una gabardina café claro y una máscara negra que deja al descubierto su rostro, orejas y pelo, cubriendo sólo los laterales de la cabeza, frente y nuca.

Plano connotativo

Gambit es un hombre atlético y ágil cuya habilidad en combate se ve respaldada por su excelente

Formación imaginaria-ideológica

físico, gracias a ello connota ser un personaje sigiloso, hábil y escurridizo. Su vestimenta poco usual de un superhéroe tiene connotaciones similares a las de un detective o ladrón. El hecho de que el personaje no tenga estampados con el logotipo de la "X" en su vestimenta connota cierta independencia por su parte, mientras que sus ojos rojos y barba entresacada lo hacen ver un poco temible y desalineado.

Remy es un ladrón por naturaleza, con ciertos aires de arrogancia y vanidad, al ser uno de los miembros más recientes durante esta publicación no se le haya tan vinculado emocionalmente al resto de sus compañeros, ganando cierta independencia y al mismo tiempo no siendo un miembro tan confiable dentro del equipo. Pese a estas características Remy se encuentra en el equipo siguiendo sin reprochar las órdenes de su líder, y al mismo tiempo haciendo frente a villanos en pro de los *X-Men*, por lo que se puede intuir, comparte la misma visión de crear un mundo pacífico tanto para humanos como para mutantes.

G) *Psylocke*



Fig. 362. *Psylocke* / Elizabeth "Betsy" Braddock

Plano denotativo

Mujer de aproximadamente 27 años de edad, alta, complexión delgada, color de piel clara, ojos rasgados, pelo largo y lacio color púrpura, cejas depiladas y labios rojos. La mujer porta botas y un traje en expandes similar a un traje de baño, usa guanteras a los codos con los dedos de las manos descubiertos, cintas en antebrazos y piernas (todos estos elementos en color azul marino). Lleva amarrada a la cintura una cinta como cinturón rosa mexicano y aun costado de la misma lleva grabada una "X" negra encerrada en un cuadro rojo.

Plano connotativo

Elizabeth es una mujer asiática experta en artes marciales, por lo que sus habilidades de combate la hacen una mujer letal que connota belleza pero al mismo tiempo peligrosidad. Su vestimenta y voluptuosa figura connotan sensualidad, y al mismo tiempo sus expresiones faciales la dotan de cierta frialdad y gallardía. Al ser una mujer atlética connota agilidad, destreza y velocidad y el color de uniforme le dan al personaje una connotación de misticismo y espiritualidad. La "X" a su costado la vincula a los *X-Men*, y por tanto como una mutante.

Formación imaginaria-ideológica

Psylocke además de ser una heroína es una guerrera, le encanta la adrenalina que resulta tener un combate físico frente a un oponente, lo cual la convierte en un personaje frío y calculador que no dudará en asestar su mejor golpe en el momento indicado. Si bien Betsy es impulsiva y muestra ser una mujer de carácter fuerte, lo cierto es que como *X-Men* comparte el ideal de sus compañeros y luchará a su lado sin importar lo peligrosos que sean las misiones, siempre en aras de un mundo más pacífico entre humanos y mutantes.

H) *Storm*



Fig. 363. *Storm* / Ororo Munroe

Plano denotativo

Mujer de aproximadamente 28-30 años de edad, tez de piel oscura, complexión delgada, alta, cabello largo ondulado color blanco, labios rojos, ojos azules y en algunas viñetas blancos sin pupila. Lleva puesto un uniforme en su totalidad, con hombreras, botas largas y guantes, se distingue una franja amarilla como cinturón y de la misma desciende de forma vertical, de la cintura al cuello del lado derecho de su torso. Porta una capa larga unida de su espalda a las muñecas con bordes amarillos. Arriba de ambos senos lleva dos broches rojos con forma circular en los que se visualiza una "X" negra; asimismo usa aretes amarillos con forma de trueno.

Plano connotativo

Storm como su nombre lo indica representa la fuerza de la naturaleza, connotando con ello fortaleza, inteligencia, sabiduría, severidad y peligrosidad. El blanco de su traje tiene una carga connotativa de pureza y al mismo tiempo la dota de ser una mujer espiritual y pacífica. El blanco de su pelo le da madurez y experiencia y su color de piel oscura remite a la raza a la que pertenece, y por tanto a sus raíces nativa de África. El personaje transmite seguridad, tenacidad y liderazgo con sus acciones y las "X" en su vestuario la vinculan directamente con los *X-Men* y como una mutante más del ensamble.

Formación imaginaria-ideológica

Ororo cumple un papel fundamental dentro del equipo de los *X-Men* como la lideresa del equipo "Oro", por tal motivo, al igual que *Cyclops*, lleva consigo la responsabilidad de ser estratega y tomar las decisiones del equipo cada que sea necesario y no importando la letalidad de sus enemigos. Ororo es un ser pacífico muy vinculada con la naturaleza y la espiritualidad, por lo que en este relato se le ve más madura y consciente de las medidas que toma. Uno de los personajes más vinculado con el sueño de Xavier en el que pueda reinar la armonía para todos.

I) *Phoenix*



Fig. 364. *Phoenix* / Jean Grey

Plano denotativo	<p>Mujer de aproximadamente 28 años de edad, alta, complexión delgada, tez de piel clara, pelirroja, pelo lacio largo, ojos verdes, labios rojos. Lleva puesto un pantalón ajustado de los pies a la cintura color naranja, un traje expandes del mismo color con una franja de la cintura a los hombros azul, hombros de este mismo color; usa un calzoncillo en el área del bikini del mismo color, guantes naranjas y muñequeras azules, un par de parches del mismo color en el antebrazo. Porta una máscara azul que deja al descubierto su rostro, orejas y cabello, ésta cubre sus laterales, nuca y frente, en donde se puede apreciar un emblema con forma de pentágono invertido; tiene una "X" negra encerrada en un círculo grande rojo, que en conjunto funciona como hebilla.</p>
Plano connotativo	<p>Jean Grey es una heroína cuyo aspecto físico connota belleza, sensualidad y dulzura, al poseer poderes telepáticos y telequinéticos utiliza una máscara que enfatiza esa habilidad con un pentágono invertido en su frente, connotando también con ello inteligencia. El color azul y anaranjado en concordancia connotan equilibrio y sobriedad, pero el color rojo de su largo pelo hacen del personaje alguien fuerte e intrépido. Al igual que al resto la "X" de su traje la etiqueta como una mutante y <i>X-Men</i>.</p>
Formación imaginaria-ideológica	<p>Jean Grey es una mujer dulce que funge como la conciencia del grupo, gracias a su templanza transmite seguridad y armonía a los suyos, pero al mismo tiempo demuestra ser fuerte y una experta en el dominio de sus poderes mutantes. Gracias a este relato se puede apreciar la cercanía que tiene con Xavier y por ende el compartimiento de ideologías, en donde ella al igual que el resto busca lo mejor para la humanidad no importando las amenazas que haya que combatir con tal de conseguir cumplir el sueño de los mutantes.</p>
J) <i>Archangel</i>	<div data-bbox="539 1025 1362 1393" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1385 1093 1439 1370" data-label="Caption"> <p>Fig. 365. <i>Archangel</i> / Warren Worthington III</p> </div>
Plano denotativo	<p>Hombre de aproximadamente 25-28 años de edad, alto, cuerpo atlético delgado, piel azulada. Porta un traje spandex color azul, con franjas color rosa en las piernas y torso, lleva puesta una capucha con ambas tonalidades dejando al descubierto su rostro. De su espalda emergen dos grandes alas metálicas.</p>
Plano connotativo	<p>Warren es un mutante el cual utiliza el seudónimo de <i>Archangel</i> como nombre código, aludiendo al ente bíblico conocido como el ángel de la muerte. Por tal motivo se destacan del personaje sus alas de metal, la cual se muestran afiladas connotando agresividad, violencia y sobrenaturalidad, como oposición a su representación anterior de un ángel (la cual como principal connotación destacaba el ser un ente celestial). El color de su piel azulada nos remite al estado blanquecino o azulado que adoptan los muertos al ponerse pálidos, con esto se connota frialdad y una vez más muerte.</p>

K) *Iceman*



Fig. 366. *Iceman* / Robert "Bobby" Drake

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 25 años de edad, estatura media, cuerpo atlético delgado, color de piel clara, pelo lacio corto, color castaño claro,. En la mayoría de las viñetas aparece con el cuerpo completamente blanco, distinguiendo sólo algunos rasgos y facciones de su cara y cuerpo, Porta sólo unas botas y un calzoncillo con una "X" grabada en la hebilla.

Plano connotativo

Robert es un mutante cuyo nombre código connota inmediatamente frío y al cual se relaciona directamente con el hielo. Con la habilidad de controlar las bajas temperaturas puede transformas su cuerpo en hielo. El hielo blanco de su cuerpo con tonalidades azules nos remite a la nieve y al frescura, mientras que el hecho de que se encuentre semidesnudo nos permite apreciar la apariencia que tiene al transformar su cuerpo en hielo. A pesar de ello, mantiene un símbolo de identificación con el grupo al cual pertenece por lo que la "X" funciona como un indicativo de esto.

L) *Colossus*

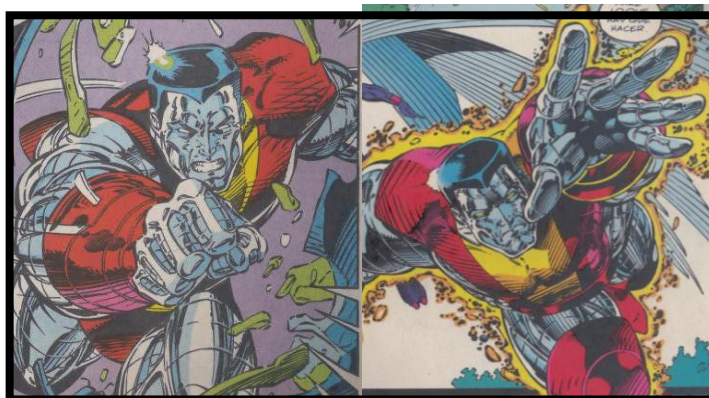


Fig. 367. *Colossus* / Piotr "Peter" Rasputin

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 25 años de edad, alto, cuerpo musculoso, pelo negro azulado corto, piel clara, ojos azules. En algunas viñetas aparece con color de piel blanca con tonalidades en azul, con múltiples líneas horizontales en piernas, brazos, manos y torso, ojos amarillos. Porta botas, calzoncillos, peto y muñequeras rojas. Lleva una franja vertical amarilla vertical en el pecho. Un cinturón amarillo con un cuadro como hebilla que encierra una "X" sobre un fondo rojo.

Plano connotativo

Peter es un mutante que adopta el nombre código de *Colossus* (Coloso), que puede aludir a algo impresionante, gigantesco o colosal. Debido a que tiene la habilidad de transformar su piel en metal, en la mayoría de las viñetas expuestas en el *comic* adquiere las cualidades y propiedades de este material, lo cual lo hace verse más grande connotando poder, fortaleza e invulnerabilidad.

Formación imaginaria-ideológica de *Archangel*, *Colossus* y *Iceman*.

Warren, Bobby y Peter actúan en esta historia como seguidores, es decir, no mantienen diálogos importantes o participación importante que destaque su individualidad, que si bien existe, en este relato no se ve plasmada, por lo que sus ideales se resumen en la búsqueda de la paz.

M) *Magneto*



Fig. 368. *Magneto*
/ Eric Lensherr
Magnus

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 50-60 años de edad, alto y musculoso, ojos azules, cabello rizado color blanco platinado. Lleva por ropaje un traje ajustado con manga larga y pantalón color rojo; botas, guantes, calzoncillos, peto y una capa color morado. Lleva un casco color rojo con franjas discontinuas moradas similares a un trueno y con la parte frontal al descubierto, y una especie de hoz en la parte superior del mismo (ocultando su cabello).

Plano connotativo

El aspecto físico de *Magneto* connota maldad, fortaleza y violencia, culturalmente el color rojo grita agresividad y comunismo, este último aspecto se ve reflejado con la figura de hoz incrustada en el casco. Connota superioridad y poder frente a sus rivales, connotando ser uno de los enemigos más poderosos de los *X-Men*, Su estilo clásico (capa, casco y armadura) lo vincula fácilmente con villanos de décadas anteriores e incluso con los caballeros medievales, connotando a su vez vulnerabilidad. Las franjas en su casco hacen referencia a los campos magnéticos que él mismo controla.

Formación imaginaria-ideológica

Eric es el villano más poderoso al que han enfrentado los *X-Men*, su concepción respecto a la situación mutante es radical, pues él busca el aislamiento total de su especie e incluso convertirse en la siguiente raza dominante. Sus acciones simulan parte de lo que él anteriormente odia, el racismo entre especies, pues no vacilará con tal de cumplir sus planes y oponerse a la postura pacifista que tienen los *X-Men* y su mentor y amigo Xavier.

N) *Acolytes*




Fig. 369. *Acolytes*

Plano denotativo

Un grupo de personas con un rango de entre 30 y 40 años de edad, en concreto tres hombres y una mujer. El primero de ellos de estatura media, tez de piel clara, complexión delgada, cabello pelirrojo amarrado en forma de cola de caballo. El segundo es un hombre corpulento de gran estatura, musculoso, con bigote y poca barba, tez de piel clara, y calvo. El tercero es un hombre de

<p>Plano connotativo</p> <p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>pelo lacio color negro azulado y con un mechón blanco en su costado, de compleción delgada, tez de piel clara. La mujer es de estatura media, delgada, pelo azul claro y corto y tez de piel clara. Los cuatro se encuentran uniformados con un traje ajustado color morado con una franja que forma una "V" en el pecho y una armadura con hombreras color amarillo. También utilizan un aparato o especie de manoslibres en la cabeza.</p> <p>Los <i>Acolytes</i> son una agrupación de mutantes terroristas, los cuales además de sus habilidades mutantes utilizan armas de fuego, su vestimenta y armadura connotan invulnerabilidad y a su vez cierta peligrosidad. En conjunto se encuentran uniformados de manera casi idéntica lo cual connota unidad y homogeneidad como grupo al cual pertenecen. Los acólitos son llamados de esta manera por ser seguidores, ayudantes y sirvientes obedientes, en este caso de <i>Magneto</i>, a quien seguirán sin importar las consecuencias, todo en pro de la ideología extremista que predicán.</p> <p>Lo <i>Acolytes</i> como su nombre lo indica son seguidores, sirvientes de <i>Magneto</i>, y por tal motivo, están de acuerdo con predicar la ideología del radicalismo respecto a la situación mutantes, al manifestar que como mutantes son una raza superior que debe someter al ser humano y adueñarse del mundo. Su principio se basa en el odio al <i>Homo Sapiens</i> y están dispuestos a enfrentar a sus opositores y servir a la causa de <i>Magneto</i> sin titubeos.</p>
<p>II. Ambientación</p> <p>A) Instituto Xavier para Jóvenes Dotados</p> <p>Plano denotativo</p> <p>Plano connotativo</p> <p>B) Isla Nación de Genosha</p> <p>Plano denotativo</p>	<p>En este relato existen tres lugares importantes en los cuales las acciones son desarrolladas por los personajes, y las cuáles para este análisis son importantes retomar para su análisis.</p> <div data-bbox="549 922 1150 1196"> </div> <p>Fig. 370. Instituto Xavier para Jóvenes Dotados.</p> <p>Se trata de un gran establecimiento rodeado por amplia vegetación y áreas verdes, en su interior pueden encontrarse todo tipo de muebles, cuadros, escaleras, estancias y cuartos. Una parte del lugar se encuentra construido por paredes de metal, y en otras áreas se pueden encontrar un número considerable de monitores y pantallas de gran tamaño. La fachada se divide en tres casas con techo triangular y ventanales alrededor del cimiento.</p> <p>El Instituto Xavier para Jóvenes Dotados es una gran mansión la cual funge como base de operaciones de los <i>X-Men</i>, desde este lugar se dirigen las misiones, reciben sesiones de entrenamiento con el fin de perfeccionar sus habilidades y sirve de hogar para los mismos. Es una especie de refugio para los mutantes en el que pueden operar libremente. La escuela es una fachada institucional para la sociedad quienes sólo la perciben como tal, una especie de orfanato.</p> <div data-bbox="675 1608 1098 1944"> </div> <p>Fig. 371. Isla Nación de Genosha.</p> <p>Es una gran porción de tierra cubierta por grandes edificios y construcciones, cuenta con servicios como hospitales y lugares de comercio en general. Se pueden encontrar muchas piedras y ruinas</p>

<p>Plano connotativo</p> <p>C) Asteroide M</p> <p>Plano denotativo</p> <p>Plano connotativo</p>	<p>aun en sus cimientos, sin embargo se observan un gran número de casas alrededor.</p> <p>Genosha es una isla ficticia en la que habita un gran número de mutantes, hoy ya una nación independiente guarda como historia un trágico pasado de esclavismo y opresión en contra de los mutantes, incluso anteriormente podría compararse con los campos de concentración nazi durante el Holocausto. Hoy yace como un país que busca redimir su pasado e iniciar nuevamente en colaboración con los mutantes, una especie de premisa de lo que podría ser el sueño de Xavier, en donde humanos y mutantes puedan coexistir pacíficamente.</p>  <p>Fig. 372. Asteroide M.</p> <p>Una roca de gran tamaño que se encuentra flotando en el espacio, está construida a base de piedra y metal, en la parte frontal de la misma se ubica un gran ventanal. En su interior se pueden encontrar muebles, corredores e incluso una alberca. Cuenta con un arsenal en el que se hayan guardados misiles y armas de alto calibre en general.</p> <p>El Asteroide M funge como una fortaleza y base de operaciones de <i>Magneto</i> y los <i>Acolytes</i>, el mismo amo del magnetismo lo considera un refugio para los mutantes en el cual puedan habitar lejos de los humanos y en donde no puedan ser molestados, sin embargo, para las Naciones Unidas el contar con un asteroide orbitando el planeta representa un acto hostil. Para lo <i>X-Men</i>, en cambio significa huir a la realidad vivida en la Tierra y no es más que una presión flotante que destierra a los mutantes de su derecho a vivir junto al resto de la humanidad.</p>
<p>III. Diálogos</p>	<p>A continuación se procederá con el análisis de los diálogos, en los cuales se buscarán aquellos preconstruidos culturales que fortalezcan los tópicos ya establecidos con anterioridad. Recordemos que según lo planteado por Michael Pêcheux se tendrá especial énfasis de nuestro objeto de estudio el papel de <i>A</i> (encontrado como el medio [<i>comic</i>] en turno, producido por la Editorial <i>Marvel Comics</i>) con respecto a su punto de vista de <i>R</i> (los temas a tratar dentro del relato).</p> <p>PRESIDENTE DE E.U.A.: [...] Sobre todo porque aquellos transbordadores que destruyó eran estadounidenses. Estoy en el entendido de que los terroristas [<i>Acolytes</i>] que secuestraron nuestro vehículo lo ven [<i>Magneto</i>] como su inspiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Importante señalar que el personaje que se manifiesta es la máxima autoridad de los Estados Unidos, quien considera a los agresores (mutantes) como terroristas y ven a <i>Magneto</i> como un estandarte que defiende su causa por medio de la agresión y violencia. <p>VOZ EN OFF: La Escuela para Jóvenes Dotados, del Profesor Charles Xavier. Una escuela muy especial para gente muy especial. Mejor conocidos como los <i>X-Men</i>. Parte de lo que los hace especiales es que son mutantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se enfatiza la idea de que los <i>X-Men</i> por ser mutantes son personas especiales, en este sentido ser diferente al resto de la sociedad te hace único y especial. <p>PROFESOR X: Todas nuestras obras, nuestro esfuerzo, me mantuve con la esperanza de que el mundo respondiera y se transformara en un lugar más amable y tolerante, que construyera puentes</p>

entre la humanidad y su descendiente mutante. [...] observo mi mundo, y no puedo evitar preguntarme si mi sueño aún posee validez.

- Se nos presenta la cosmovisión de que aún falta un largo camino en la formación de un mundo tolerante y pacífico en el que humanos y mutantes puedan vivir en armonía, sin embargo, son los *X-Men* aquellos que se esfuerzan y trabajan para cumplir ese objetivo.

CYCLOPS: El mundo ha cambiado, gente. Los riesgos son mayores y el peligro es más grande. Tenemos que ser igual que ellos.

- Se pone de manifiesto que los mutantes corren con más dificultades y discriminación que antes, por lo que es necesario ser más fuertes ante las adversidades.

FABIAN CORTEZ: Para lograr que esto sea creíble debe ser transmitido en términos que los **no dotados** puedan entender. Aquellos callejones genéticos sin salida que no fueron bendecidos con nuestras habilidades mutantes.

- Se expone la discriminación e intolerancia que también posee la facción mutante, al referirse de mal modo a aquellos que no o son, muestra de odio y racismo.

MAGNETO: El presidente estadounidense se considera un hombre prudente, quien tal vez ruega por lo mejor, aunque siempre está listo para lo peor. Yo no soy diferente.

- Hay una comparación entre los ideales del antagonista con el presidente de los Estados Unidos, respecto a su papel ante aquellos que lo siguen, justificándose en que siempre se procede por el bienestar de su pueblo.

ROGUE: *Magneto*, casi todos te conocen como el terrorista mutante más importante en el mundo. Eres el Coco que ha hecho que el mundo nos tema. Actuando como lo haces ahora ¡demuestras que tienen razón!

- Se atribuye al antagonista el adjetivo de terrorista, el causante que por sus acciones ha fomentado el odio y temor hacia aquellos que son diferentes.

MAGNETO: Intenté cambiar, hice mi mejor esfuerzo para seguir por el camino que Xavier propuso para una coexistencia pacífica entre el Homo Sapiens y el Homo Superior. [...] ¡Ahí está tu respuesta, niña, y la mía! Cualquier cosa que decidamos, el mundo nunca nos aceptará. ¡Ellos sólo quieren nuestra destrucción, como individuos y como especies!

- Se plantea a través del antagonista que su método para afrontar la situación mutante es la vía que se necesita, implicando que el camino de Xavier ha es fallido.

FABIAN CORTEZ: Saben que en el mundo no cabe tu visión y la de ellos. Sólo una puede prevalecer eliminando totalmente a la otra. Amo, la transformación de la que hablas es la reanudación de tu verdadero destino como líder de la especie mutante. Eso, Xavier y sus *X-Men*, nunca lo permitirán. Ellos han tomado su decisión. Pronto llegará el momento para que tomes la tuya.

- A través del personaje de *Fabian Cortez* se refuerza que el único camino posible es el que *Magneto* propone, la aniquilación de la humanidad e incluso los mutantes opositores.

FABIAN CORTEZ: Nosotros apostamos por la única causa que da a nuestra gente una esperanza decente de sobrevivencia, *X-Men*. ¡Y es la supremacía mutante! Somos la siguiente generación de la humanidad, ¡Y no permitiremos que nos priven de la herencia que nos pertenece!

- Se expone la tesis de la supremacía mutante justificada en la herencia genética que los privilegia como los más fuertes.

MAGNETO: Leyes escritas por humanos para humanos, *Wolverine*. Tan pasadas de moda como la raza que las creó. Una nueva generación está naciendo, y con ella, debe llegar un nuevo orden mundial.

Toda mi vida he visto a **gente masacrada** al por mayor sólo por **adorar a su deidad**, o por el **color de sus piel...** o por la **presencia de un gen extra y especial en su ADN**. Yo no puedo cambiar el mundo pero sí asegurarme de que **mi raza nunca más vuelva a sufrir** por el **miedo y prejuicio** de ustedes.

- El antagonista manifiesta que la era del ser humano ha caducado y es necesario darle paso a otra especie, que por sus genes debe ser considerada superior, como ideología extremista sobre la situación mutante.

CYCLOPS: Tal vez sus **medios son un poco extremos**. Pero creo que podemos temprarlos. Lo principal, creo, es que mientras su sueño de una integración pacífica fue lo correcto en su momento, **los tiempos han cambiado. Tenemos que cambiar** para encajar en ellos. **Magneto es el hombre correcto para esta era**, señor, y pretendemos estar a su lado hasta el fin.

- El líder de los *X-Men* (tras un lavado de cerebro) decide optar por la visión de *Magneto* como la mejor elección, manifestando que es necesario cambiar conforme los tiempos se han vuelto más duros.

JEFE ANDERSON: ¡**Esta es una guerra**, embajador Kamanev! O la ganamos totalmente, o nos **rendimos junto con la humanidad**, ¡Hasta convertimos en los **esclavos de Magneto!** Eso permitirá que nos gobierne como si fuera algún Dios antiguo del Monte Olimpo. Sí, habrá gente que sufra y que tal vez muera, como sucedió con mis paisanos aquí, en Genosha, que han sufrido y muerto a manos de ese **mutante loco y sus mascotas terroristas...** pero en ocasiones ese es el precio que requiere la **sobrevivencia. ¡Y la libertad!**

- La visión de los humanos es que la contienda en contra de los mutantes no es más que otra guerra, para ellos el *Homo Sapiens* merece ser libre y considera a los mutantes como terroristas y un peligro para la especie humana.

FORGE: Están **asustados** señorita Grey. En maneras que no podemos siquiera imaginarnos, porque... aún cuando **los X-Men somos los buenos... somos quienes provocan que estén asustados**. [...] Mutantes, superseres, dioses, alienígenas... Por un lado, un tipo que se adhiere a los muros; por el otro, una criatura que come planetas; cada vez que uno de éstos se aparece, consideran que poco a poco se minimiza al resto de la humanidad, al *Homo Sapiens*. El futuro que ellos ven, Jean, es uno en el que **están condenados a ser víctimas perpetuas** [...].

- Se manifiesta que el equipo correcto y bueno es el de los *X-Men*, ellos mismos se catalogan como los héroes del relato, pero al mismo tiempo se destaca el papel de mártires que representan y el temor que siente la sociedad por ellos.

MAGNETO: Debí saber que no existe poder alguno que pueda atar a los *X-Men*... **La fuerza interna de su personalidad es demasiado fuerte...** aún cuando es para el bien de ustedes...

CYCLOPS: **¿Bien?** Señor, ¿usted no conoce el significado de esa palabra!

- Se plantea que la fuerza de voluntad y bondad de los *X-Men* es muy fuerte, al tratarse de los héroes del relato se exaltan sus virtudes.

PROFESOR X: ¿No lo ves? Tras todos estos años ¿sigues sin entender? Cuando todo esté dicho y hecho, **tu sueño, Magneto, no perdurará porque por siempre estará contaminado, ¡por la sangre de aquellos que sacrificaste en el camino!** E igualmente envenenado por la rabia que te llevó a tomar esas vidas. Con el pretexto de que era necesario. Un individuo, un equipo... tal vez nuestra raza entera... que debe **ser masacrada ¡para lograr la salvación!**

- Se manifiesta en voz de Xavier que el camino de *Magneto* no es el indicado, atribuyendo connotaciones negativas al discurso del villano.

WOLVERINE: El juego acabo, tipo. Hora de partir.

MAGNETO: Entonces, adelante, *Wolverine*. Haz tu día. Cumple con el papel para el que naciste, el

de ejecutor. Yo no puedo detenerte.

WOLVERINE: Estoy tentado. **Pero nosotros somos héroes.** Aunque duela, **debemos creer en algo.** Y **me detengo ante el asesinato.**

- Se enfatiza a través de *Wolverine* (el miembro más rebelde y violento del grupo) que su papel, es el de los héroes que necesita la sociedad.

MAGNETO: Mi vida fue formada por fuerzas y eventos que ninguno de ustedes tiene la posibilidad de entender. **Ustedes invocan lo mejor de la humanidad. Yo he tenido que soportar lo peor.** Imagínense la **realidad del Holocausto**, de los **campos de concentración nazis**. Yo crecí en uno de ellos. Tal vez, como ustedes lo han dicho, **estoy contagiado por la sangre y la rabia... y la muerte.** Pero quizás, igualmente, esa sangre, rabia y muerte componen la armadura que me sostendrá... y que sostendrá a aquéllos que permanecerán a mi lado durante el orden que está por venir. El pasado es el prólogo, mi viejo amigo. **Y el futuro que vislumbro para ti es la guerra.** [...] Cualquier cosa que venga, no nos llevará a los míos y a mí como ovejas al matadero... sino que nos encontrará como tigres.

- Se trastoca el caso del Holocausto como antecedente de la raza humana en el tema del odio racial y la intolerancia, manifestándose por el antagonista como un hecho atroz que no estás dispuesto a vivir nuevamente.

PROFESOR X RECITANDO LAS ÚLTIMAS PALABRAS DE MAGNETO: "**Los he salvado, X-Men,** porque esa es mi tarea en la vida: **salvaguardar a mi gente...** el *Homo Sapiens Superior...* **la raza mutante...** de aquellos que desean hacernos daño. Y esas fuerzas son legión. En eso, y sospecho que en eso nada más, **Charles, somos parecidos. Yo he sobrevivido a un holocausto,** no puedo tolerar otro. Y **no toleraré a quien -por accidente o decisión- desee traer uno nuevo**".

"No busco desanimarte, viejo amigo, o a tus estudiantes, a menos que desees oponerte a mí. Entonces no tendré más opción que **contarte entre mis enemigos.** No me ilusionaré en lo contrario. Tal vez lo mejor es que esto acabe de esta manera, Charles. **Es mejor que mi sueño llegue a su fin entre llamas y gloria,** aquí, lejos de la Tierra porque si nos volvemos a ver no te mostrare misericordia. **Te entrego tu sueño.** Charles. Pero me temo que, después de un tiempo, **tu corazón será destruido. Cuando entiendas que éste siempre ha sido la esperanza de un tonto.** Hasta luego, mi amigo".

- Se expone la postura de *Magneto*, desacreditando el camino de Xavier, aun cuando la visión del primero ha fracasado, manifiesta que en algún momento Xavier y sus *X-Men* comprenderán que su lucha es en vano.

PROFESOR X: Como *Magneto*, hemos tomado decisiones en nuestra vida, tenemos una posición a partir de lo que creemos. Ambos fuimos hombres perseguidos: **él por una pesadilla, yo por un sueño.** El tiempo dirá cuál de nosotros estaba en lo correcto. **Su decisión siempre estuvo catalizada por la rabia, contagiada por la desesperación que dejó cicatrices en su alma. Y la nuestra ruego que esté sostenida por la esperanza.**

Tenemos dentro de nosotros, X-Men -al igual que como la gente, sean o no mutantes-, **el deseo de dejar nuestro mundo mejor de como lo encontramos.** Para alcanzar el máximo de nuestro potencial, **para encontrar lo mejor de nosotros mismos** y de los demás... en donde *Magneto* automáticamente habría asumido lo peor. Si, ese es un ideal. Tal vez uno inalcanzable. Pero el éxito de esto no es importante. **Lo que importa es intentarlo. Y nuestros poderes, nuestro papel como héroes... tal vez el simple hecho de que existamos... nos obliga a intentarlo.**

- Se expone que pese a los obstáculos y que el mundo se encuentre en contra de ellos, los *X-Men* seguirán luchando por alcanzar su sueño, e incluso se desacredita la visión de *Magneto* al argumentar que está segado por el odio mientras el suyo es motivado por la esperanza.

3. CASO 4. OPERACIÓN: CERO TOLERANCIA (*OPERATION: ZERO TOLERANCE*) / *X-MEN* # 65 y *WOLVERINE* # 115 a 118

Análisis del la historia “Operación: Cero Tolerancia”

CUADRO. 31	CATEGORÍA: CÓDIGOS VISUALES
I. Viñetas	<p>De las estructuras proporcionadas por los artistas Carlos Pacheco y Francis Yu pueden asimilarse los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En su conjunto, el relato se narra en 113 páginas a través de 461 viñetas. • Debido al tamaño de las viñetas se puede apreciar un mayor número de detalles en los personajes y parte de los ambientes. • Se rompe con la sistematización de las páginas, haciéndolo a-sistemático debido al uso de diversos ángulos, encuadres y recursos como el <i>splash page</i>. • La intención de las escenas es más enfática debido a la variedad de viñetas.
A) Continentes	<p>En la forma de delimitar las viñetas una de otra se pueden encontrar las siguientes diferencias con respecto a las historias anteriores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las divisiones que encontramos en todo el relato son de trazo uniforme, ya sean verticales, horizontales o diagonales, aunque no todas son simétricas pues conforman figuras irregulares. • El estilo de dibujo de Carlos Pacheco es menos uniforme, destacando muchas viñetas rotas en donde los personajes no están completamente encerrados por el campo del encuadre. Incluso algunos están privados de un margen divisorio. • Por su parte Francis Yu tiende a ser más sistemático optando por continentes ortogonales.
B) Planos y ángulos	<p>Los campos de visión encontrados en las viñetas tienen generalidades en el uso de encuadres, siendo de la siguiente manera:</p> <div data-bbox="545 1187 1002 1626" data-label="Image"> </div> <p>Fig. 373. En la siguiente escena, compuesta por dos viñetas, podemos ver que primero se nos ubica en un lugar en donde se dan detalles del mismo, mostrando el panorama donde se realizará la siguiente acción, misma que es desencadena por el ataque a los <i>X-Men</i> e ilustrada a través de una contrapicada, tomada también de manera abierta, generando con ello una situación inesperada entre el primer cuadro y el segundo.</p> <p><i>Plano general (Long shot):</i> Son utilizados para situarnos en lugares, esto permite conocer la localización de las escenas donde se realizan las acciones de los personajes, mostrando las características de los ambientes sean abiertos o cerrados. Se presentan encuadres pequeños y grandes, en algunas viñetas no sólo se muestran lugares sino los protagonistas del relato.</p>



Fig. 374. Un plano americano que pasa sobre las rodillas de *Cyclops* y *Wolverine* nos ilustra una conversación entre el quinteto de mutantes.

Plano americano (American shot): Utilizado en viñetas donde aparecen a cuadro más de tres personajes, percibiéndose en lo general a los *X-Men* de esta historia protagonizando este tipo de tomas en el desarrollo de conversaciones o escenas de acción.



Fig. 375. Los cinco protagonistas de la historia son presentados dentro de una sola toma mientras conversan con *Munstang*.

Plano medio (Medium shot): Recurrente en los campos de visión que exponen a varios personajes, principalmente donde se engloba a los cinco *X-Men* protagonistas del relato. También es utilizado en conversaciones que otorgan importancia a aquello que se dice y cómo se dice.

Fig. 376. Dos claros ejemplos de la utilización del *close up* en los que parecen *Phoenix*, quien se exhibe desorientada; como lectores se nos cierra la toma para identificarnos psicológicamente con el personaje al desconocer, al igual que ella, el lugar en el que está. En el caso de *Bastion*, al ser el villano de la historia lo que se busca es enfatizar sus facciones de júbilo y malicia al haber capturado a los *X-Men*.



Primer plano (Close up): Se caracterizan los planos cerrados, muy frecuente en su uso por los dibujantes Pacheco y Yu, se expresan las emociones de sus personajes, acentuando distintivos que las refuerzan.



Fig. 377. Los *Big close up* se ubican en la primer y tercera viñeta, fungiendo la segunda como un espacio visual que el lector interpreta para completar mentalmente el rostro de *Bastion*. Los ojos y la boca del mismo sobresalen por su expresividad, los ojos hundidos y color rojo y su mueca maliciosa completan el cuadro al dibujarnos a un villano cruel y despiadado.

Fig. 378. Esta viñeta es consecutiva de la anterior, y no hace más que reforzar la noción de maldad en el villano; se presenta a un Charles Xavier temeroso y sorprendido ante él, emociones sostenidas por la forma en que están ilustrados su ojo y boca semiabierta.

Primer gran plano (Big close up): Se enfatiza en rasgos como los ojos para reflejar la tensión de los personajes, o como en el caso anterior, la maldad del antagonista; éstos tienden a ser un elemento idóneo de la cara que dibuja la expresión.



Fig. 379. Mientras los *X-Men* hablan con el personaje, se nos muestra a este último de espalda hacia ellos, logrando una toma de *plano contra plano*.

Plano contraplano: No es muy prominente en el interior de la historia, pero sí se utiliza en algunas conversaciones.

Fig. 380. A través de tres viñetas se dibuja el efecto de cercanía que tiene un *Sentinel* (a través de sus ojos) para ubicar al líder de los *X-Men*, siendo una toma que va visualmente hablando de menos a más.



Zoom: En el último ejemplar se puede encontrar un este de este tipo. Sirve para dar profundidad y acercamiento, en el *comic* se involucra al lector como si fuera su propia visión la que acontece la escena del personaje.



Fig. 381.

Una picada que ilustra a unos agotados y lastimados *X-Men* después de escapar de su cautiverio. Con esta toma se logra en el quinteto una imagen de inferioridad por su aparente desventaja.

Picada: Se recurre en algunas viñetas para dar el efecto explicado en el primer capítulo, principalmente en aquellas viñetas donde se requiere destacar la inferioridad o debilidad de algún personaje.



Fig. 382.

Un ángulo en contrapicada sirve para encuadrar a los mutantes en su escondite, mientras éstos observan hacia arriba como son delatados por el androide *Munstang*.

Contrapicada: Por su parte es utilizada en los encuadres donde se destaca la superioridad o fortaleza de algún personaje, en este caso la exposición de los villanos, quienes se encuentran en clara ventaja sobre los héroes, suelen aparecer en este tipo de ángulos.

Los encuadres a cargo del artista Carlos Pacheco muestran dinamismo y complejidad en su organización, un avance notorio de este tipo que siempre va acorde con la historia. El caso de Francis Yu tiende a ser más sistemático, aunque utiliza muchas de las tomas descritas en el primer capítulo. En ambos casos se da suficiente información dentro del campo de visión para ubicar lugares o el propio contexto en el que se desarrolla el argumento.

C) Tipos de viñeta

La historia correspondiente a esta etapa muestra en su análisis evolución en la conformación de las viñetas, pues los tamaños son menos uniformes y las formas más variadas, logrando un efecto irregular en donde los objetivos por mantener la atención del lector se cumplen al hacer una afanosa lectura.

En cuanto al tamaño encontramos aquéllas que satisfacen una página completa, algunas superpuestas en media o un cuarto de hoja y otras más de menor tamaño colocadas al interior de las más grandes.

La variación de las **formas** es constante en cada página, las hay oblongas, apaisadas, ortogonales y diagonales. En algunas los personajes emergen de las propias viñetas, Carlos Pacheco es quien juega más con estas formas. En el caso de Francis Yu suele ser menos arriesgado y sus formas son más tradicionales, utilizando sólo cuadrados y rectángulos.

D) Página

Debido a los tipos de viñeta es que se puede indagar que la estructura de la página es a-sistemática, en el caso de las ilustraciones de Pacheco debido a la abundancia de formas, aunque por su parte, Yu aporta disparidad en los tamaños. En ambos casos la página se conforma de 1 a 5 viñetas por página, siendo la generalidad que facilita una lectura rápida; el vector de lectura en "Z" es una regla inherente del *comic*.

E) Portada

En este relato encontramos que la sintaxis está compuesta de cinco portadas, siendo éste el número de ejemplares que desarrolla el argumento. Están establecidas en una viñeta grande, con los logotipos del título y un cintillo en la parte superior, en los últimos cuatro números la leyenda dice "Los mejores comics del mundo" y el logotipo que identifica a la saga "Operación: Cero Tolerancia". A continuación una descripción y análisis detallado de cada uno de estos frontispicios:



Fig. 383. Elementos de la portada 1, correspondiente originalmente al *X-Men* # 65.

Portada 1: Se muestra a los *X-Men Cyclops, Storm y Cannonball* en un avión que está siendo destruido por un ejército de *Prime Sentinels*; los héroes se encuentran en una postura defensiva preparándose para recibir el ataque. Esta imagen es muy representativa pues mantiene relación con el contenido del ejemplar.

En la parte superior izquierda el emblema "X" que alude a los *X-Men* y el logotipo de la marca *Marvel Comics*. Como mensaje literal el texto "Hijos del átomo ¡cazados!" redonda con el aspecto visual, pero complementa la intención de énfasis en que los *Sentinels* son máquinas cazadoras de mutantes. En la parte superior un encabezado que dice "Es temporada abierta para los..." completándose con el nombre del título *X-Men*, indicando que la caza de estos héroes ha comenzado. Se trata de un frontispicio llamativo donde hay acción e intriga sobre el contenido de la historieta.

Portada 2: Aparece el *x-man Wolverine* sujetado con un armazón el cual lo mantiene inmóvil, en la

portada se muestran varios mensajes literales, además de los logos de la editorial y el nombre del título: "Conoce la nueva guía del Universo *Marvel*" con una flecha que apunta hacia el interior del *comic*, clara invitación a leerlo y adentrarse a los relatos de dicha editorial. El logotipo de la saga "Operación: Cero Tolerancia" como sello distintivo de la historia; y finalmente el *copy*: "¡Mutantes encadenados!", lo cual refuerza la imagen en la que uno de los miembros del grupo está inmovilizado, revelando parte de lo que se encontrara en el interior de la revista.



Título

Número del ejemplar, y sellos editoriales.

Logo de la editorial en México.

Logotipo de la historia.

Cartuchos

Fig. 384. Elementos de la portada 2, correspondiente originalmente a *Wolverine* # 115.

Portada 3: En ésta se muestra a *Wolverine* siendo atacado y retenido por máquinas, mismas que parecen ser *Sentinels*, pero con un diseño más aterrador el cual no corresponde a los originales. Esto se explica con el texto "El secreto de los ¡*Prime Sentinels!*": Asociando la idea de la creación de nuevos modelos, mismos que en esta imagen no han sido terminados y que por ello no corresponden a los vistos números anteriores.

Esto pondera la expectación de lo que se descubrirá en el interior del relato, sin embargo, esta imagen sólo funciona como gancho pues lo ocurrido en el *comic* no se manifiesta literalmente



Cintillo de la editorial y título.

Título

Número del ejemplar y sellos editoriales.

Logo de la editorial en México.

Logotipo de la historia.

Cartuchos



Cintillo de la editorial.

Título

Número del ejemplar y sellos editoriales.

Logotipo de la historia.

Logo de la editorial en México.

Cartucho

Fig. 385 y 386. Portadas correspondientes originalmente a *Wolverine* # 116 y 117.

Portada 4: La imagen presenta a los *X-Men Wolverine* y *Jubilee* en posición de ataque, quienes se hallan rodeados por un grupo de *Prime Sentinels*. Como mensaje literal encontramos el texto “Al fin llega ¡Jubilee!”, sirviendo como concepto visual que engloba la trama relatada en las viñetas del interior de la historieta.



Cintillo de la editorial y título.

Logotipo de la historia.

Código de aprobación.

Número del ejemplar y sellos editoriales.

Cartucho

Fig. 387. Portada del título original: *Wolverine* # 118.

Portada 5: Aparecen en la frente del *comic Wolverine, Phoenix* y *Cyclops*, este último en el suelo, herido y sujetado por su esposa Jean. Son alumbrados por una luz, que pareciese son los *Prime Sentinel* (una portada muy parecida en cuanto a intención en la presentada en la historia *Días del Futuro Pasado*, analizada a partir del cuadro 6). El ambiente se sitúa en la noche, y el *copy* de esta cara es “*Cyclops: víctima de guerra*” aludiendo a los caídos que llega a tener una confrontación entre dos facciones opuestas. En este caso sí hay coherencia entre lo que se nos presenta en la portada con lo que encontraremos al leer esta historia.

II. Bocadillos, delta y tipografía

A lo largo de *Operación: Cero Tolerancia* pueden percibirse varios tipos de bocadillos utilizados en diferentes circunstancias. Éstos conservan su funcionalidad para comunicar, siendo fieles a la concepción de hacer de este lenguaje un instrumento verbo-icónico.



Claro ejemplo del uso del bocadillo tradicional, vigente por excelencia.

Fig. 388. *Wolverine, Cyclops y Cannonball.*

Tradicional: Utilizado en todo el cuerpo de los comics analizados para exponer conversaciones, no existen cambios importantes con los anteriores.



Mientras el líder del equipo se esfuerza por mantener su aeronave en el aire, gracias a este tipo de bocadillo se puede conocer sus pensamientos.

Fig. 389. *Cyclops.*

Pensamiento: Para externar al lector lo que reflexiona un personaje, siendo el segundo más común hallado en el relato. Sin cambios a los ya establecidos.



Al ser personajes inanimados, estos androides hablan mediante este tipo de bocadillo.

Fig. 390. *Prime Sentinels.*



La voz del conductor de un noticiero de televisión es ilustrada a través de estos globos.

Fig. 391. Mientras los *X-Men* son capturados por Operación: Cero Tolerancia, los medios de comunicación transmiten la noticia a nivel nacional.

Comunicación electrónica: Emergido de algún artefacto, se ve utilizado en la nave de las fuerzas opresoras de Operación: Cero Tolerancia y la transmisión por televisión encargada de captar la aprehensión de los *X-Men*. En ambos casos se presentan *balloons* diferenciados y muy similares a los casos anteriores de bocadillos de grito; en el primer caso el globo completo alude a un trueno en todo su contorno y la delta, en el segundo tiene una forma más estrellada donde el espacio entre cada pico se reduce.



Utilizado cuando Jean Grey se comunica vía telepática.

Fig. 392. *Phoenix*.

Comunicación telepática: Utilizado para los enlaces mentales entre personajes, hay una modificación en su ilustración de casos anteriormente analizados a éste. Si bien sigue siendo exclusivo de este poder, su forma es más característica, aludiendo a una especie de mariposa cuya delta se nota más plástica.



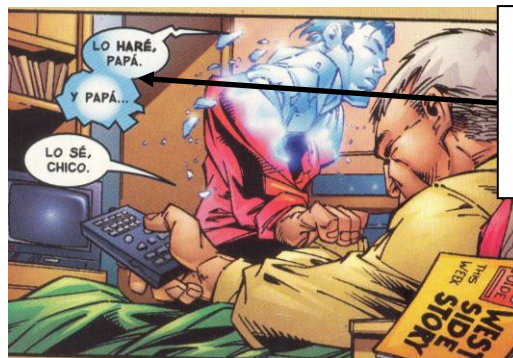
Fondo negro, contorno en línea punteada y la delta en forma de trueno, son los elementos visuales que componen el bocadillo cada que habla el personaje de *Iron Man*.

Fig. 393. *Iron Man*.



Los *Prime Sentinel* hablan a través de globos cuadrados simulando un lenguaje técnico.

Fig. 394. *Mustang*.



El bocadillo de *Iceman* también cambia de forma una vez que éste transforma su cuerpo en hielo, causalidad de su poder mutante.

Fig. 395. *Iceman*.

Bocadillos personalizados: En esta serie de *comic* algo curioso son los personajes que cuentan con un tipo específico de globo de diálogo para expresarse, el cual puede variar en tipografía, forma del contorno y delta. En particular se encuentran tres ejemplos bastante notorios sobre estos tipos en los personajes de *Iron Man*, *Iceman* y los *Prime Sentinels*, personajes secundarios de este relato.

En casi todo el cuerpo del relato se hace uso de estos bocadillos, sirviendo como apoyo y complemento al servicio de la imagen, siendo pocas viñetas las que prescinden de este elemento característico del *comic*. En cuanto a la tipografía, ésta cambia en el momento en que los personajes gritan o hablan en un tono alto (en este caso el bocadillo de grito se ve sustituido por este nuevo recurso que apela a la misma función).

La tipografía en este caso se vuelve más plástica, muy similar a la utilidad que se le da en las onomatopeyas. También cambia en personajes como *Wolverine*, subrayando el tono rasposo e intimidante de su voz, y en los *Prime Sentinels* para hacer un lenguaje plano y sintético.



La tipografía más grande, y con un relleno color rojo simulan un grito o la elevación de volumen en la voz.

Fig. 396. Cannonball.



Las letras se presentan en mayúsculas para reforzar la tecnicidad de un lenguaje frío y sintético.

Fig. 397. Prime Sentinels.



En la voz de este personaje la tipografía es curvada y puntiaguda en sus extremidades. Con esto se simula una voz ronca, rasgada o bestial.

Fig. 398. Wolverine.

III. Cartuchos

En este arco argumentativo los cartuchos o cartelas son fundamentales pues su uso aporta en demasía, dando una descripción del tiempo, el contexto o la ubicación de las escenas donde transcurre el hilo narrativo de la historia, sin este elemento la estructura del relato, en este caso, no podría completarse.

A) Relevo

En 113 páginas existen diversos textos de relevo, algunos de ellos se encuentran reunidos junto a aquéllos de anclaje. Los cortes de tiempo empleados en el relato son cortos; algunos ejemplos se encuentran en frases como “en instantes”, “inesperadamente”, “de repente”, “en ese momento”, “mientras tanto”, “más tarde” y “esa tarde”.

DE REPENTE...

EN ESE MOMENTO...

PRONTO...

HAZ UNOS MOMENTOS, JEAN GREY ESTABA ENTRE AMIGOS, DIRIGIÉNDOSE A LA SEGURIDAD DE SU CASA A BORDO DE UN AVIÓN. RA, SIN EMBAR-

Fig. 399. Las elipsis que cubren los textos de relevo son relativamente cortas, haciendo referencia a instantes antes de alguna escena o momentos después, en varios casos los relevos se hallan en un solo cartucho, mientras existen algunos como el cuarto ejemplo que se acompañan de los textos de anclaje.

B) Anclaje

El uso de los textos de anclaje es esencial en este relato, en ellos se da el contexto, sobre todo para la descripción de datos relevantes de algunos personajes, ayudando en cierta forma a los nuevos lectores a conocerlos, o en el caso de los ya seguidores a concretar la secuencia narrativa para captar su atención. La gran cantidad de ejemplos de anclaje encontrados son evocaciones del narrador o de una voz en *off*.

La secuencia entre las tres viñetas se ve narrada a través de las cartelas de anclaje donde se nos cuenta el sentir del personaje



Fig. 400. Storm es capturada por los Prime Sentinel, mostrándose en las cartelas su frustración y desesperación debido a su claustrofobia.

IV. Onomatopeyas

La ejemplificación de este recurso se sigue dando en las secuencias de acción, aquellas donde hay explosiones, batallas o golpes, muy usual en los *comics* de superhéroes. Como diferencia de estas figuras con respecto a las versiones anteriores ya analizadas destaca su aspecto más plástico, generando contornos y colores más llamativos, con una extensa variedad. Algunos ejemplos son:



Fig. 401. A lo largo de toda la historia se nos ilustra una gran cantidad de sonidos, representados a través de las onomatopeyas, y distinguiéndose por sus múltiples formas plásticas y llamativos colores.

V. Códigos cinéticos

Los efectos de movimiento en la historieta son importantes, sin embargo, su uso ya no se ve tan marcado como en otros análisis, principalmente se observan en la manifestación de los poderes mutantes, y en aquellas donde se desarrolla escenas de acción.

Éstas se hallan conformadas por líneas rectas en diversas trayectorias principalmente con trazos definidos de manera muy discreta, sin mayor complejidad y no se recurre a colores llamativos salvo en los casos donde se nos presentan las habilidades de los héroes.

Dentro de los códigos que resuelven el efecto de movilidad en las viñetas podemos encontrar los siguientes, destacando que el uso dado a cada caso corresponde a la trayectoria de movimiento de algún personaje, velocidad o incluso para representarnos los poderes mutantes de los cuales son poseedores los protagonistas del relato.

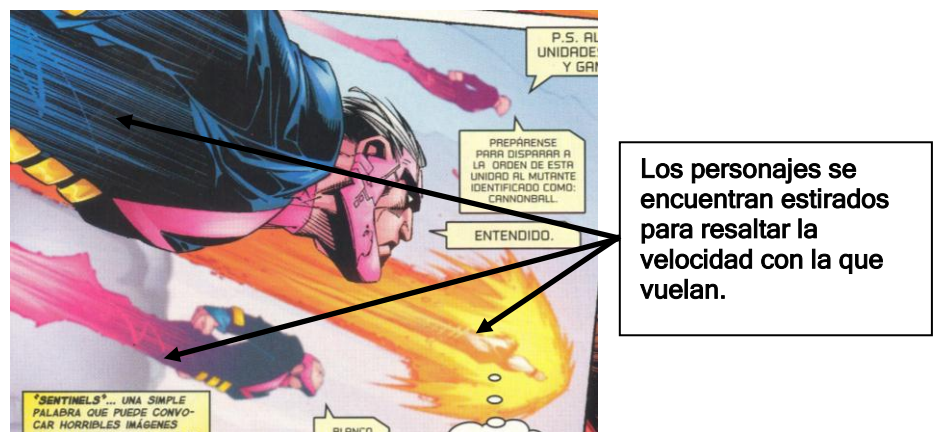


Fig. 402. Mientras los *Sentinels* persiguen a *Cannonball* se pueden notar líneas que simulan un estiramiento y crean el efecto de alta velocidad.



Las líneas no sólo fungen como elemento de trayectoria, sino causan expectación y tensión al apuntar al camión funcionando como líneas de dirección.

Fig. 403. Escuadre retomado de un *flash back* en el que a través de los ojos de *Wolverine* se observa la llegada de un trailer a gran velocidad.



Se pueden ubicar otros dos tipos de códigos cinéticos, empleados en los lugares dónde el *cyborg* recibe el daño.

Fig. 404. Viñeta que ilustra el enfrentamiento entre *Wolverine* contra un *Prime Sentinels*.



La manifestación del poder psíquico y telequinético de *Phoenix* se ve manifestado en color rosa y con líneas dispersas alrededor de su cuerpo y al momento de dispararlo. Elementos cinéticos claramente invisibles para su contrincante.

Fig. 405. *Phoenix vs Iron Man*..



Los relámpagos convocados por *Storm* se ilustran en azul y con líneas a trazo libre.

Fig. 406. *Storm*.



Los poderes de *Cyclops* son códigos de dirección que se transforman en estelas una vez que hacen contacto.

Fig. 407. *Cyclops*.



Fig. 408. *Iceman*.

La rampa de hielo que crea *Iceman* estructura el trayecto del mutante.



Fig. 409. La conformación de la página se encuentra caracterizada por contar en su primer número con formas y tamaños de viñetas de todo tipo, en el resto de los ejemplares la composición se vuelve más uniforme, recurriendo predominantemente a figuras ortogonales. La composición de cada hoja se halla ilustrada con cuatro a seis viñetas como generalidad, guiando un vector de lectura en "Z".

CUADRO. 32	CATEGORÍA: ESTRUCTURA NARRATIVA DEL DISCURSO
<p>I. Elementos argumentativos</p> <p>A) Planteamiento</p> <p>B) Desarrollo</p> <p>C) Conclusión</p>	<p>Desenvueltos a lo largo de cinco números, el arco argumental a cargo de Scott Lobdell y Larry Hama se encuentra trazado en 461 viñetas repartidas en 113 páginas. En dicho relato se desarrolla la historia de la saga <i>Operación: Cero Tolerancia</i> comprendida en los títulos <i>X-Men</i> y <i>Wolverine</i>, la cual aborda temas de intolerancia al exponer la caza de los héroes por su condición mutante.</p> <p>Ubicado en las primeras 23 páginas, compone el primer ejemplar en su totalidad. Se introduce al lector en la problemática manifestada: los <i>X-Men</i> son perseguidos y acosados por las fuerzas de Operación: Cero Tolerancia, planteando el contexto en el que se desenvolverá el relato.</p> <p>Los <i>X-Men Cyclops, Phoenix, Storm, Wolverine y Cannonball</i> son atacados por las tropas de <i>Bastion</i>, villano en turno, siendo acosados y capturados uno a uno por los <i>Prime Sentinels</i>, tomados como prisioneros de guerra.</p> <p>La captura es transmitida por los medios de comunicación, donde el vocero del Consejo Nacional de Seguridad, Henry Peter Gyrich, justifica estos actos al manifestar que los <i>X-Men</i> son una amenaza para la sociedad. Las viñetas que plasman las reacciones del público auditorio captan opiniones donde la generalidad expone muestras de repudio e intolerancia hacia los mutantes, festejando por la captura de los <i>X-Men</i> (en este punto se expone el contexto en el que viven los mutantes y cómo son vistos por la sociedad)</p> <p>De manera simultánea, las fuerzas de <i>Bastion</i> también irrumpen en el Instituto Xavier para Jóvenes Dotados, siendo tomado y escaneado para lograr obtener los más grandes secretos del equipo de superhéroes y averiguar como detenerlos a ellos y al resto de los mutantes del planeta. Todo el planteamiento tiene cabida a lo largo de 91 viñetas, pues en éstas se expone y dispara la historia.</p> <p>Presente en las 67 páginas subsiguientes del relato, ocupando más del 50% del contenido con 284 viñetas. Este elemento se centra en tres de los <i>comics</i> que componen el cuerpo total, desatando las posibles hipótesis sobre los ejes centrales de la trama y todo el argumento esencial de la saga.</p> <p>Los <i>X-Men</i> son llevados a las instalaciones militares del gobierno conocidas como Hulkbuster, donde son puestos en custodia y privados de sus habilidades mutantes. Sin embargo, al ser subestimados logran liberarse y escapar.</p> <p>Los cinco <i>X-Men</i> fugitivos se internan en el desierto de Nuevo México donde se encuentran con un hombre ciego de nombre Mustang, éste los ayuda y les brinda refugio, relatándoles su condición de discapacitado y cómo la Clínica Prospero lo ha ayudado con implantes y cirugías.</p> <p>En un acto de escepticismo, <i>Wolverine</i> visita la clínica para darse cuenta que es un centro financiado por <i>Bastion</i> el cual se encarga de fabricar androides, estas creaciones son los <i>Prime Sentinels</i>, creados a partir de personas inválidas a las que se les practican mejoras y se les roba el alma para convertirlos en cazadores de mutantes. Los hallazgos son revelados a Mustang quien con ayuda de los <i>X-Men</i>, buscarán desmantelar el lugar, gracias a ello se desatan las posibles soluciones que llevarán al desenlace final.</p> <p>La solución del conflicto se da en 20 páginas y 87 viñetas, en ellas los <i>X-Men</i> atacan la clínica donde se transforma a las personas en <i>cyborgs</i>. En otro lugar, el senador Robert Kelly decide que Operación: Cero Tolerancia debe ser cancelado pues es una iniciativa que amenaza la paz del país, para ello envía a <i>SHIELD</i>³⁴¹ a detener el proyecto. De regreso en Nuevo México, Mustang es</p>

³⁴¹ Agencia de Inteligencia de los Estados Unidos y Máxima Organización de Espionaje en el Universo Marvel.

transformado en un *Prime Sentinel* y ataca a los *X-Men*, sin embargo, *Wolverine* ayuda a que pueda entrar en razón y recuperar su conciencia. *Bastion* escapa del conflicto, no obstante su captura en manos de la ley es anunciada.

Cyclops es herido en combate y descubren que *Bastion* le implantó una bomba mientras lo mantuvo cautivo. Es de esta manera como se cierra la historia de este relato, dejando en expectación al lector sobre qué ocurrirá en el próximo número, dejando una nueva trama abierta y ofreciendo un final continuo para la creación de otra historia.

La conclusión es más extensa que en casos anteriores, sin embargo, equitativa de acuerdo con la proporción de los números en los que se desarrolló la trama. La distribución del planteamiento, el desarrollo y la conclusión cumplen su cometido según el aporte de Andrés Lomeña, abordado en nuestro primer capítulo y en el que se da un panorama sobre la estructura narrativa de la historieta.

D) Obertura

Se encuentra explícita en las primeras páginas del relato, específicamente en 13 viñetas distribuidas en 13 páginas. En esta introducción se plantea el previo antes de adentrarnos a la trama central. Una secuencia en donde la mente de *Phoenix* viaja a otra realidad y mantiene un encuentro con *Iron Man*, también personaje de *Marvel Comics*. Dentro de la continuidad de la editorial este personaje se encuentra en un universo de bolsillo (sin embargo, esta historia se desarrolla como una prólogo para historias alternativas en los *comics* de *Ironman* y otros títulos como *Avengers* o *Fantastic Four*).

E) Splash page

Este recurso se ubica sobre todo en las primeras páginas a través de viñetas grandes que crean asombro, sorpresa, extrañeza o tensión. En estos casos la viñeta cubre hasta dos páginas de la hoja, siendo un encuadre de grandes proporciones. También se encuentra en el ejemplar final buscando crear incertidumbre por lo que acontecerá el número posterior.



Fig. 410. En este ejemplo el ataque de los *Prime Sentinel* a los *X-Men* se ilustra en dos cuartillas de inicio del *comic*, creando espectacularidad y emoción en la historia.

F) Detonante

Sólo se localiza un detonante que funge como primera situación que dispara la historia e índice de lo que vendrá en la trama, siendo hilo conductor de la historia:

- El ataque y captura de los *X-Men*, acto que los medios de comunicación sintonizan y transmiten al resto del país, poniendo en marcha con ello la iniciativa Operación: Cero Tolerancia, y con ésta la declaración de guerra a los mutantes por parte de *Bastion*.

G) Clímax

El momento crucial de la trama se caracteriza por ser tenso y dramático. Se halla en la batalla final ejercida en la Clínica Prospero. Mustang, hasta entonces aliado de los héroes se convierte en un *Prime Sentinel*, por lo que los *X-Men* deben enfrentarlo a él y a otros andróides; durante esta batalla *Cyclops*, líder del equipo, es derribado y herido reforzando la tensión en el desenlace de los

<p>H) Ley de conflictos</p> <p>I) Subtramas</p>	<p>mutantes. El clímax es presentado a lo largo de 11 páginas, vislumbrándose la batalla de los <i>X-Men</i> en contra de sus enemigos.</p> <p>Entre los conflictos que deben sortear los <i>X-Men</i> en esta historia son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Superioridad numérica y poderío de los <i>Prime Sentinels</i>, lo cual implica la captura de los <i>X-Men</i>. • La activación de la iniciativa Operación: Cero Tolerancia, que tiene por objetivo exterminar a todos los mutantes, y la invasión de <i>Bastion</i> al Instituto Xavier para Jóvenes Dotados. • El escape de los <i>X-Men</i> de la base Hulkbuster de <i>Bastion</i> sin ser detectados y su condición como fugitivos. • El inconveniente de no poder enfrentar a los <i>Prime Sentinel</i> tras saber que son creados a partir de gente inocente. <p>A lo largo del arco argumental pueden desprenderse subtramas que no tienen mayor desarrollo en la historia, pero que influyen indirectamente en la saga de los <i>X-Men</i> y de otros títulos <i>Marvel</i>. Recordemos que la continuidad de los <i>comics</i> y el desarrollo de las subtramas pueden presentarse y concluirse fuera de la historieta en curso o en múltiples publicaciones de la editorial. Las subtramas destacadas en esta historia son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El universo de bolsillo o realidad alternativa en donde habita el personaje de <i>Iron Man</i>.³⁴² • El escape de <i>Jubilee</i> de la base militar supersecreta Hulkbuster.³⁴³ • La intervención de <i>Iceman</i>, quien observa por televisión la captura de sus amigos; las historias simultáneas de la doctora Cecilia Reyes quien también es testigo de estos hechos y la agente israelí Mossad, alias <i>Sabra</i>, quien escapa de Israel para ir a los Estados Unidos.³⁴⁴ • Historia del senador Robert Kelly mientras visita a su esposa fallecida en el cementerio y toma la decisión de cancelar el programa Operación: Tolerancia.³⁴⁵
<p>II. Tipos de personajes</p>	<p>Los protagonistas de esta historia y el villano se muestran estáticos, ya que no hay evolución física o psicológica en ellos dentro de esta historia. Por otra parte el personaje de Mustang al convertirse en un <i>Prime Sentinels</i> presenta cambios tanto físicos como mentales, por lo que sería el caso más preciso de un personaje dinámico, aun cuando dicho cambio transcurre sólo en unas cuantas viñetas del último número. A continuación los roles identificados:</p> <p>Héroe: El equipo de <i>X-Men</i> (quienes se encuentran fuera de su hogar, escapan de su captura, buscan la posible solución al conflicto planteado y se aventuran a detener la amenaza que <i>Bastion</i> representa al desarticular la Clínica Prospero, lugar donde se crean los <i>Prime Sentinels</i>).</p> <p>Destinador: No hay propiamente un destinador, ya que los <i>X-Men</i> tienen la iniciativa por resolver el problema, aunque podría considerarse de forma indirecta a Charles Xavier, ya que es el hombre que los ha preparado por años para enfrentar ese tipo de situaciones, inculcándoles la idea de enfrentar ese tipo de amenazas.</p> <p>Objeto o personaje buscado: La Clínica Prospero (es el lugar encargado de crear a los <i>Prime Sentinels</i> y por tanto, aquél que se busca desmantelar).</p>

³⁴² Esta historia sigue su continuidad en títulos como *Avengers*, *Fantastic Four*, *Iron Man*, *Incredible Hulk*, *Captain America*, *Thor* y *Heroes Reborn* después de los acontecimientos vívidos en la macrosaga de *Marvel Comics: Onslaught*

³⁴³ Historia relatada en el título *Generation-X* # 31.

³⁴⁴ Estas tres subtramas se hayan vinculadas en el título *Uncanny X-Men*, publicado en México por Editorial VID en los ejemplares de *X-Men* # 41, 43, 45 y 47.

³⁴⁵ Esta historia no tiene algún vínculo fuera del título, sin embargo, el dato sobre la muerte de su esposa es ilustrado en *Uncanny X-Men* # 246, para mayor información.

Destinatario: La comunidad mutante en general pues es la afectada directa por el proyecto Operación: Cero Tolerancia, así como la gente inocente utilizada para crear a los humanoides *Prime Sentinels*. Por tanto los beneficiados por las acciones de los héroes: los *X-Men*.

Oponente: *Bastion* y los *Prime Sentinels* (son los enemigos que fungen como obstaculizarán a los *X-Men* el lograr su sueño de coexistencia pacífica entre humanos y mutantes).

Ayudante: *Jubilee*, Mustang y SHIELD (Ayudan en ciertas circunstancias a los héroes para que puedan salir victoriosos ante sus oponentes).

III. Tiempo

Las elipsis se ven justificadas en todo momento, éstas cubren espacios en el tiempo relativamente cortos, apoyadas por las didascalias permitiendo la fluidez en el desarrollo del argumento narrativo y las acciones de los personajes. El *flash back* es un recurso bien utilizado en el relato y pueden encontrarse en concreto tres ejemplos de éste, en él tienden a variar las viñetas ofreciendo colores más opacos o en un solo tono, apoyados por cartuchos que van narrando los acontecimientos del pasado. Los que resaltan en esta historia son:

Fig. 411. Mustang relata el accidente que lo deja inválido tras pilotear un avión y evadir un choque destinado a impactarse en una tribuna llena de niños.



El dibujo tiene tonos sepías que dan un ambiente añejo a la imagen. Se ve apoyada de cartuchos que encierran la narración.



Los tonos de azul verdoso nos remiten a la temporalidad pasada con la que ocurre el relato. Con diferencia de las demás viñetas esto refuerza la idea.

Fig. 412. *Wolverine* investiga la Clínica Prospero y sus recuerdos son traspasados telepáticamente por *Phoenix* a la mente de Mustang, quien proyecta la realidad sobre la clínica y de dónde es que provienen los implantes que les han sido inyectados.

Fig. 413. *Wolverine* recuerda su pasado en un acto desesperado por hacer entrar en razón a Mustang, con quien se identifica debido al proceso científico por el que fue sometido también.



Los tonos rojos y rosados diferencian estas tres viñetas del resto. Se trata de un recuerdo apoyado de cartuchos naranjas y continentes distintivos que sustentan un suceso del pasado.

IV. Tópicos

Entre los tópicos abordados por los personajes, sus acciones y el propio eje central de la trama, destacan:

- Racismo
- Adolescencia
- Discapacidad



CUADRO. 33 **CATEGORÍA: IDEOLOGÍA**

I. Personajes
Para el análisis de este apartado, aquellos personajes tomados en cuenta para nuestro análisis serán los cinco *X-Men* que actúan como protagonistas de esta historia: *Wolverine*, *Cyclops*, *Phoenix*, *Storm* y *Cannonball*; los antagonistas u oponentes de nuestros héroes, *Bastión* y los *Prime Sentinels*; y *Mustang*, personaje secundario cuya participación es relevante en la trama.

A) *Wolverine*

Plano denotativo

Plano connotativo

Formación imaginaria-ideológica



Fig. 414. *Wolverine* / Logan.

Hombre de aproximadamente 30 a 40 años de edad, piel clara, de baja estatura, musculoso, cabello negro azulado, velludo en cara, brazos y pecho, ojos rasgados, con colmillos. Se encuentra vestido con un pantalón azul, zapatos cafés y en el primer número utiliza una camiseta blanca, en los números siguientes aparece con el torso desnudo. De sus puños emergen cuchillas astilladas.

Logan es un hombre que aparenta ser más joven de su edad gracias a su factor curativo, poder mutante que lo dota de ventajas como invulnerabilidad, sanación rápida y resistencia al envejecimiento. En este relato es el único personaje que no porta su uniforme como *X-Men*, connotando a una persona de apariencia desencajada, rebelde y cuyo arreglo personal no es un aspecto que le preocupe. En respuesta a ello la percepción que tiene *Mustang* de él es que mantiene “*el olor de un hombre salvaje, gruñendo como un obrero*”. La apariencia de *Wolverine* lo hace ver un hombre salvaje, guiado por sus instintos, como si se tratara de una persona irracional con instintos animales. En cuanto a sus garras, son de hueso y no de metal (esto contado en sucesos ajenos a esta historia), por esta razón no se ven iguales en comparación con números anteriores.

La complejidad de este personaje radica en dos estereotipos, el antihéroe y el héroe; la primera parte motivada por la irracionalidad de sus instintos animales, que al verse fuera de control irradian odio y salvajismo, y con ello adoptando conductas típicas del antihéroe donde no dudaría en matar a los villanos si fuera dominado por esta parte. La segunda parte asoma a un hombre noble, astuto, valiente y de buen corazón (más acorde al superhéroe tradicional), que tiene mayor dominio sobre sus emociones. Se observa más integrado a sus compañeros de equipo, no objetando nada al momento de recibir órdenes, pero valiéndose por sí mismo, confiando en sus impulsos y tomando sus propias decisiones. En el argumento los sentimientos de *Wolverine* se salen a flote al manifestar, con algunas reservas, el amor incondicional y desinteresado que siente por Jean alias *Phoenix*, sentimiento basado en el sacrificio pues aboga por la felicidad de su amada al dejarla ser feliz con quien ella ama: *Cyclops*. Con respecto a la idiosincrasia del equipo, Logan está comprometido con el ideal de abogar por aquellos inocentes que requieran de su ayuda.

B) *Cyclops*



Fig. 415. *Cyclops* / Scott Summers.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 30 años de edad, alto de estatura, piel clara, cabello café lacio, musculoso. Como vestimenta utiliza una playera blanca y azul, pantalón ajustado azul, calzoncillos y botas amarillas, Porta un cinturón con muchas bolsas pequeñas y una hebilla de forma rectangular que tiene en su interior una "X" negra sobre un fondo rojo. Como particularidad del personaje en todas las viñetas se le ve con gafas rojas.

Plano connotativo

Cyclops se encuentra vestido con parte de su uniforme, él y sus compañeros son atacados en el momento que regresan de una misión, por lo que la playera que usa Scott (que no corresponde con su traje de superhéroe) connota ser una persona común y corriente, fuera del estereotipo del superhéroe que no siempre está ataviado con un traje excéntrico (un aspecto que sí pasa con héroes clásicos como *Superman*, donde su cambio de identidad de civil a superhéroe es enfatizado en sus aventuras), este detalle logra humanizar al personaje creando identificación.

La "X" en su cinturón es un símbolo de pertenencia con su afiliación, generando uniformidad en color en los miembros que lo portan, no así el diseño particular o forma de portarlo. Posiblemente por error del dibujante en algunas viñetas aparece con una playera de distinto color, sea blanca o azul. Otro punto a destacar es su poder mutante, el cual debe ser controlado por un visor de cuarzo, caso similar al de la playera casual, pues debido a la precariedad del ataque permanece con gafas tradicionales, aunque mantienen su función como contención de su poder.

Formación imaginaria-ideológica

La figura de *Cyclops* dentro de los *X-Men* es de líder, representándose a sí mismo como pilar fundamental del equipo. Su derrota en batalla significa una clara desventaja para el resto; líder temerario, estricto, valiente, seguro, con fortaleza y convicción en sus decisiones. Un héroe nato y calculador en sus estrategias, elemento que representa, por su conducta valiente, de forma más fiel el estereotipo del héroe tradicional, a quien la mayoría de sus compañeros siguen sin dudarle y que al final del día sale adelante ante las adversidades.

Mustang lo describe en el *comic* como un "hombre que camina como el jefe de los scouts", mientras el texto "*Scott Summers, también conocido como Cyclops, se permite a sí mismo usar el incontrolable poder de sus rayos ópticos, sin embargo, en ese momento, él es un hombre desesperado... un líder en cuyos hombros descansan las vidas de sus más cercanos amigos y de mucha gente inocente del mundo exterior*".

C) *Phoenix*



Fig. 416. *Phoenix* / Jean Grey.

Plano denotativo

Mujer de aproximadamente 30 años de edad, piel blanca, delgada, estatura alta, ojos verdes, labios pintados de rojo, pelirroja de cabello largo y lacio. Viste un traje ajustado que incluye un pantalón amarillo, con una franja azul que va desde la pelvis hasta el cuello en la parte central de su cuerpo, con hombreras. Lleva una banda en el contorno del rostro y sobre ésta la figura de un pequeño pentágono invertido. En su cinturón azul porta un círculo con una "X" negra con fondo rojo.

Plano connotativo

Jean Grey porta su traje de *X-Men* durante toda la historia, su diseño claramente alude a una heroína. La "X" emergida de su cinturón es una insignia de pertenencia al grupo. En cuanto a su personalidad, en el *comic* se le describe como "una mujer con la voz de la primavera" aludiendo a que irradia dulzura y calidez. En cuanto a su nombre código, *Phoenix* no alude directamente a sus poderes basados en la telepatía y telequinesia, sino a que es una mujer que se renueva constantemente y resurge de sus cenizas como el ave ficticia y fantástica de ese nombre.

Formación imaginaria-ideológica

Jean Grey es la telépata del grupo, una mujer comprensiva y calida, buscando crear siempre lazos fuertes entre sus compañeros y ella. Jean rompe con el papel tradicional de la heroína que siempre debe ser rescatada por sus compañeros varones; es valiente, demuestra fortaleza y busca entender y ayudar a los demás. Al igual que sus compañeros tiene la convicción de que en algún momento el sueño por el que lucha de un mundo donde humanos y mutantes coexistan pacíficamente se vuelva una realidad.

D) *Storm*



Fig. 417. *Storm* / Ororo Munroe.

Plano denotativo

Mujer de aproximadamente 30 años de edad, alta, piel morena, complexión delgada, pelo lacio, blanco y corto por sobre los hombros con un par de mechas largas que nacen de los extremos, labios pintados de rojo. En algunas viñetas aparece con los ojos azules y en otras son completamente blancos sin pupilas. Está ataviada con un pantalón y botas moradas y azules, ombligoera, con aberturas en forma de flecha a la altura de los muslos, tobilleras, pulseras amarillas y grises, dos tatuajes en sus brazos con forma circular; un cinturón con una "X" negra en un círculo rojo a los costados y aretes amarillos emulando un par de truenos.

<p>Plano connotativo</p>	<p><i>Storm</i> se encuentra uniformada como heroína en toda la historia. La connotación de su nombre código refiere a su control sobre el clima y los colores usados son similares a los de una noche tormentosa. Su <i>look</i> connota sofisticación, modernidad y atractivo; en el <i>comic</i> es descrita como una mujer “con un olor a canela, vestiduras exóticas, y con una electricidad como relámpago después del granizo”, aludiendo a su piel morena, su apariencia heroica y el poder mutante que posee. La “X” en el costado de su cintura la identifican como una <i>X-Men</i> y el blanco de su pelo sigue siendo una particularidad destacable de su personalidad, relacionada con fenómenos y elementos naturales como el viento, la lluvia y la nieve.</p>
<p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p><i>Storm</i> es la segunda al mando del equipo siendo un elemento importante para el grupo, una lidereza competente que no teme a los desafíos. Pese a sus límites como una persona claustrofóbica el afrontar sus temores connotan de ella a una mujer valiente, tenaz, con fuerza de voluntad y resistencia física, esforzándose siempre en beneficio de sus compañeros, con quien comparte el mismo ideal de pacifismo.</p>
<p>E) <i>Cannonball</i></p>	<div data-bbox="635 734 1075 1122" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1134 763 1342 808" data-label="Caption"> <p>Fig. 418. <i>Cannonball</i> / Sam Guthrie.</p> </div>
<p>Plano denotativo</p>	<p>Hombre de aproximadamente 20 años de edad, piel blanca, estatura media, complexión delgada y musculosa, pelo lacio rubio. Viste una playera coloreada en ocasiones de blanco y otras de azul, pantalón azul ajustado, calzoncillos y botas amarillas, porta un cinturón amarillo con hebilla cuadrada con una “X” negra en un fondo rojo. En algunas viñetas se encuentra rodeado por un contorno amarillento con tonos anaranjados.</p>
<p>Plano connotativo</p>	<p>Al igual que <i>Cyclops</i>, viste la mitad de su uniforme, debido al ataque sorpresa no se le ve uniformado completamente, connotando que no implica ser un <i>X-Men</i> el portar un uniforme. El aura que emana alrededor de su cuerpo proviene de su poder mutante que lo dota de un campo de fuerza. Su apariencia corresponde al estereotipo del chico rubio estadounidense debido a sus características físicas.</p>
<p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>En esta alineación de <i>X-Men</i>, Samuel representa la juventud característica del equipo en todas sus etapas, muy marcada también en años anteriores por personajes como <i>Iceman</i>, <i>Shadowcat</i> y <i>Jubilee</i>. Sin embargo, este personaje destaca de los anteriores, a pesar de su edad por su aparente madurez, si bien muestra rasgos de inseguridad al lado de sus mayores con más experiencia, brilla por valores como la valentía y las ganas que tiene por ser de utilidad para sus compañeros. En el <i>comic</i> se interpreta a Sam como “un chico que camina temeroso”, pues se trata de un joven dudoso que está afrontando una situación difícil.</p>

F) *Bastion*



Fig. 419. *Bastion*.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 60 años de edad, piel clara, alto de estatura, complexión delgada, musculoso, ojos negros, pelo blanco y barba en la barbilla del mismo color. Viste un traje y botas negras, en las mangas tiene dos mancuernillas amarillas, tres pentágonos amarillos con forma alargada, distribuidos horizontalmente a un costado del abdomen. El traje tiene hombreras y la parte del cuello es de color rosa (corte en “V”), el pecho tiene un triángulo invertido negro.

Plano connotativo

Bastion está uniformado con un traje perteneciente al proyecto Operación: Cero Tolerancia, aprobado por el gobierno. Al igual que las fuerzas militares esto identifica su posición como emisario de guerra. Su atuendo es muy similar al utilizado por los *Prime Sentinels*, mismos *ciborgs* creados y controlados por el mismo. Su apariencia física connota experiencia, pues aparenta ser un hombre maduro, sus facciones y rasgos particulares del rostro acentúan sus expresiones de maldad. Con diferencia de los *X-Men* su prosopografía y acciones representan connotaciones que aluden a lo malo, la intolerancia y el racismo.

Bastion es la representación del odio y repudio dirigido hacia los mutantes, un líder cuya ideología avala la intolerancia bajo la iniciativa “Cero Tolerancia” en la que busca el exterminio de la raza mutante. Pensamiento anti-mutante basado en el uso de la fuerza, aparentemente bajo la concepción de proteger al resto de la humanidad de aquéllos que considera peligrosos.

G) *Prime Sentinels*



Fig. 420. *Prime Sentinels*.

Plano denotativo

Multitud de hombres con diversas características, entre ellas estaturas altas y bajas, piel clara y morena, pelo negro, rubio, café, gris, etcétera., ojos brillantes rojos o blancos. Todos se encuentran vestidos con un traje y botas en color negro, mancuernillas amarillas, en algunas viñetas aparecen con figuras con tiras con formas de pentágono en amarillo, un peto a manera de armadura rodeando el cuello y el contorno del rostro.

Plano connotativo

Se trata de *ciborgs* con apariencia humanoide, en realidad personas normales que fueron transformadas en andróides, debido a ello la disparidad encontrada en el aspecto de muchos de estos *Prime Sentinels*, teniendo características propias no encontradas en el modelo tradicional de *Sentinels*. Todos se encuentran uniformados connotando que se trata de un ejército de éstos, con

<p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>los colores afines al proyecto Operación: Cero Tolerancia, misma vestimenta que porta <i>Bastion</i>, el líder de la iniciativa.</p> <p>Al tratarse de máquinas sin un razonamiento propio carecen de conciencia propia, únicamente están destinados a cumplir su programación: la aniquilación total de la raza mutante. Son un reflejo de la intolerancia y odio a la que ha llegado el hombre común en contra de aquellos a quienes teme o no comprende, un arma de fuego.</p>
<p>H) <i>Mustang</i></p>	 <p>Fig. 421. <i>Mustang</i>.</p>
<p>Plano denotativo</p>	<p>Hombre de aproximadamente 40 años de edad, alto, piel clara, cabello largo, lacio y color café, barba de candado, cara alargada, una de sus piernas se encuentra forrada por un artefacto metálico. Viste un pantalón azul, cinturón negro, playera verde, chaqueta y zapatos cafés. En algunas viñetas utiliza lentes oscuros y cuando no los porta tiene un par de vendas cuadradas cubriéndolos. En otras viñetas aparece con un traje negro ajustado, guantes, peto y máscara en rosa, con el rostro al descubierto, tres adornos al costado de su abdomen amarillos. Conserva características como el color de cabello y bigote.</p>
<p>Plano connotativo</p>	<p>Se trata de un hombre de edad madura, invidente con una prótesis en una de sus piernas. Una persona común la cual mantiene una condición como discapacitado; en las últimas viñetas se transforma en un androide, un <i>cyborg</i> mejorado que lo dotaron de fuerza, visibilidad y reconstrucción de sus órganos incapacitados, pero perdiendo a ese costo su personalidad, aunque conserva características físicas que lo identifican como <i>Mustang</i>.</p>
<p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>Este personaje es un hombre que ha pasado por muchos problemas y males, sin embargo, tiene el carácter para afrontarlos pese a sus limitaciones físicas. Se proyecta como alguien valiente, un ex aviador acróbata piloto de un navío Tomcat y un P-51, que sufrió un accidente y sin temor prefirió desviar su curso para evitar estrellarse contra una tribuna de niños, decisión que lo dejó ciego y lisiado.</p> <p>Todo ello mantiene en el personaje una carga connotativa fuerte pues se trata de un hombre que se esfuerza y lucha por continuar adelante, tratando el tema de la discapacidad, reforzando la ideología de la no discriminación. A la vez el personaje sale abante de su estado como androide, siendo el único que logra liberarse del control mental al cual fue sometido, acrecentando más su espíritu de lucha y sirviendo como aliado que entiende la condición mutante a la perfección. Como acotación extra se debe mencionar que a lo largo del <i>comic</i> aparecen otros personajes reconocidos como <i>Iron Man</i>, <i>Profesor X</i>, <i>Iceman</i> y <i>Cecilia Reyes</i> y el Senador Robert Kelly, sin embargo, su papel en esta historia es meramente secundario, formando parte de otras subtramas o episodios posteriores.</p>
<p>II. Ambientación</p>	<p>Dentro de esta historia se pueden ubicar dos lugares en específico donde se desarrollan en torno a los cuales se desarrollan todas las acciones de los personajes.</p>

A) Base Hulkbuster



Fig. 422. Ilustración aérea de la base de operaciones del villano: la *Hulkbuster*.

Plano denotativo

Ubicada en Nuevo México, es un lugar amplio que se extiende incluso cientos de metros por debajo del suelo desértico, varias naves adornan la parte exterior del escenario, mientras el interior se encuentra ambientado por maquinaria, equipo paramilitar, dispositivos de seguridad, elevadores, paredes y puertas blindadas con funcionamiento automático, celdas de seguridad, monitores y cámaras de vigilancia. Todo ello ambientado con la presencia de soldados y robots *Prime Sentinels*.

Plano connotativo

El significado adicional al escenario conocido como Hulkbuster es que se trata de una instalación militar secreta, en la que se encuentra almacenada tecnología de punta, pero también se interpreta como un lugar que aguarda horrores escondidos al mantener en su interior experimentos ultra secretos, además de ello es la base de operaciones de *Bastion*, antagonista de la historia, en este caso la guarida del villano, que no necesita mantenerse en el anonimato para actuar y ejecutar sus fechorías.

Sobre el lugar se relata que fue construido hace algunos años por el gobierno estadounidense para contener a la destructiva fuerza del monstruo conocido como el increíble *Hulk*, popular personaje de *Marvel Comics*.

B) Desierto de Nuevo México



Fig. 423. Imagen área del Desierto de Nevada, lugar dónde se desarrolla gran parte de la historia.

Plano denotativo

Ubicado al sureste, es un panorama vacío, rodeado de arena y cactus y hoyos de perritos de la pradera, con un cielo oscuro por las noches, mientras que por el día el ambiente se muestra soleado. En él se puede localizar un punto en el que hay camiones, tráilers y tejados de lámina abandonados, rodeado por una especie de tiradero donde hay muebles viejos, fierro viejo, neumáticos y motores.

Plano connotativo

Un habitat donde hace mucho calor de día y existen vientos fríos por la noche desértica. En ese lugar solía haber asaltantes y contrabandistas los cuales transportaban cargamentos humanos, en la actualidad es un refugio o campamento de hombres y mujeres pacientes de la Clínica Prospero, los cuales esperan recuperarse de sus males. Este lugar actuará como refugio de los héroes quienes buscan no ser descubiertos por el villano, adaptándose a las condiciones precarias que esto supone al esconderse como si se trataran de criminales.

C) Clínica Prospero



Fig. 424. Fachada de la Clínica Prospero, misma en la que se fabricaban los *Prime Sentinels*.

<p>Plano denotativo</p> <p>Plano connotativo</p>	<p>Es un edificio abandonado que tiene por letrero en la entrada el título de “<i>Prospero Clinic</i>”, se encuentra cercado por alambres de contención electrificados. En el interior del lugar sólo hay maquinaria y repuestos mecánicos de robots, computadoras de gran tamaño, enormes recipientes en cuyo interior se encierran figuras con forma humanoide, a la vez que dicho lugar está ambientado por caretas y partes de los llamados <i>Prime Sentinels</i>.</p> <p>Un centro alternativo de operaciones, una especie de sucursal donde se concretan los planes del villano, un laboratorio donde se ensamblan los <i>Prime Sentinels</i>, utilizando humanos comunes para su creación. Como tal es uno de los objetivos a desensamblar por parte de los <i>X-Men</i>, pues este lugar connota ser un peligro para los mutantes en general.</p>
<p>III. Diálogos</p>	<p>Retomando los tópicos ya planteados en el argumento de esta historia, el análisis de los diálogos nos llevará a conceptualizar los preconstruidos culturales.</p> <p>CERO TOLERANCIA: ¡Por la autoridad de Operación: Cero Tolerancia, se les ordena aterrizar!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se refleja el autoritarismo de una iniciativa anti-mutante que por el propio título admite la intolerancia. <p>VOZ EN OFF: Mutantes nacidos con poderes que los separan del mismo mundo al que están determinados a proteger.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El narrador pone de manifiesto que los mutantes son una minoría ajena al resto de la humanidad. <p>CONSEJERO DE SEGURIDAD NACIONAL HENRY PETER GYRICH: [...] Los pilotos fueron supuestamente atacados por cinco miembros de los terroristas conocidos como los <i>X-Men</i>. [...] Operación: Cero Tolerancia... una fuerza de ataque conformada por representantes de varios países, determinados a contener a la amenaza mutante de una vez por todas.</p> <p>CONDUCTOR DE LA CADENA TELEVISIVA DE NOTICIAS CBNC: [...] Por imposible que suene, ¿está diciendo que el gobierno de los Estados Unidos ha dado el permiso para que una organización paramilitar opere sobre suelo norteamericano y abra fuego sobre sus ciudadanos?</p> <p>PETER GYRICH: ¿Cómo sabemos que esos “<i>X-Men</i>” son ciudadanos norteamericanos? no sabemos nada de ellos salvo que son una amenaza [...] esta secuencia de eventos... combinada con la amenaza que la sola presencia de los mutantes significa ha dado credibilidad e ímpetu a quienes, dentro de los gobiernos, buscan vengarse de estos enemigos invisibles. Así que lo queramos o no, parece que la Operación: Cero Tolerancia ha comenzado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El discurso debatido con este diálogo, emitido en un medio de comunicación, manifiesta la postura radical por parte del gobierno. Mediante constantes adjetivos que califican a los mutantes como amenazas, enemigos, por tanto un acto de discriminación ante aquello que no se comprende, producto de la ignorancia y el miedo. A su vez este enfoque refuta los cuestionamientos del conductor quien intercede argumentando que mutantes o no se trata de ciudadanos. <p>PÚBLICO AUDITOR DE UN NEGOCIO: ¡Bueno, esto es por ellos! - Finalmente, estos fenómenos mutantes recibirán lo que merecen - Dios bendiga a América.</p> <p>VOZ EN OFF: Susan y Richard Okada no se unen a esta espontánea celebración porque ellos ya han visto antes esta cara de América. Cuando ellos y todas las cosas japonesas eran el enemigo invisible fueron desplazados a centros de reubicación por “el bien común”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se nos muestran dos puntos de vista respecto al tema mutante, por un lado la intolerancia, generada a partir de la violencia verbal que refleja la ignorancia del pueblo, (asimismo influenciada por los medios de comunicación). ➤ Por otra parte el sector tolerante, en este caso una pareja de japoneses quienes ven

reflejado el acto del gobierno como uno de muchos, en este sentido se establece una crítica a los actos violentos del gobierno disfrazados detrás del discurso del “bien común” para sus ciudadanos.

DRA. CECILIA REYES: Yo creo que **un mutante es un mutante**. Ya era hora de que alguien dejará de hablar acerca del **problema** y finalmente hiciera algo al respecto.

- Se da un ejemplo del grado de intolerancia alcanzado, incluso por el sector de los profesionistas. En este caso un médico que pudiera tener nociones sobre genética manifiesta la situación mutante como un problema, realidad que manifiesta que la discriminación puede ejecutarse por parte de aquellos con un grado de estudios y educación privilegiada.

BASTION: [...] Mirando esto... esta guarida de la **iniquidad**, este “hogar” que permanece como **una burla para todas las cosas humanas**, sólo puedo ver que tan lejos he llegado desde mis humildes inicios. [...] Que dulce sería el fruto de la retribución en nombre de la humanidad, si esos mutantes entendieran de una forma verdadera que yo debo mi creación, mi existencia misma, a ellos y a **mi raza** [...] por eso, **mis hermanos y hermanas**, yo digo... amén.

- Muestras de odio y desprecio hacia las diferencias humanas; en otra visión se sobrevalora a aquellos considerados como iguales.

BASTION: El nido en Salem Center ha sido invadido y muy pronto, su **raza entera será eliminada**. Ya nunca más la humanidad vivirá **temerosa** de sus primos **genéticamente aumentados**. [...] No me causa ningún placer ni ninguna felicidad el saber que toda **su especie morirá** en mis manos. Debo **proteger a la raza humana y los mutantes son su más grande amenaza**.

- Nuevamente se expresa el odio y violencia hacia los mutantes, justificando sus acciones al verlos como un peligro.

BASTION: [...] **Homo superior**... nacidos con poderes súperhumanos, y aun así, **tan vulnerables como la raza humana**. Me pregunto por qué los **odio**... muchos de ustedes... **no parecen ser diferentes a cualquier otro humano**. Si los corto, sangran. Si los golpeo, les salen moretones y cuando hay problemas, buscan consuelo en los seres más cercanos a ustedes. ¿Entonces por qué siento en lo más profundo de mi ser, que debo eliminarlos?

- Se reconoce que las diferencias entre una persona a otra pueden ser mínimas, pero esas pequeñas son suficientes para discriminar. Reflexión que fácilmente se puede asociar con las problemáticas de intolerancia vividas en nuestra realidad donde pese a las diferentes razas, creencias religiosas, discapacidades, preferencias sexuales, género, todos somos humanos e iguales por dentro.

BASTION: Tus “mejores y más brillantes” hombres han caído, Xavier, los estudiantes que pasaste tanto tiempo preparando para esta batalla **han fallado totalmente**. Ellos permanecerán aquí por el resto de sus **antinaturales vidas**.

PROFESOR X: Mientras sigan respirando, habrá esperanza.

- Palabras de repudio ejercidas sobre el dirigente anti-mutante que sobaja el papel de los *X-Men* por ser diferentes.

MUSTANG: Yo soy un **caso especial**: algo a lo que podrían llamar “proyecto a largo plazo”. **Todos nosotros vinimos** aquí porque no teníamos **esperanza**, y el doc nos dio **esperanza** y una nueva especie de objetivo.

WOLVERINE: **Todos nosotros** encontramos algún objetivo con una especie de doctor... un profesor, para ser exactos.

- En este diálogo se crea un lazo de pertenencia e identificación, por tanto un guiño al lector donde se compara la situación mutante con la discapacidad humana.

MUSTANG: Ustedes son los mutantes de los que hemos estado escuchando, ¿no es así? Seres extraños con toda clase de atributos. Su raza es perseguida... como parias, debido a que la gente les tiene miedo. No los voy a delatar.

- Se marca la percepción obtenida a nivel global de los mutantes, marcada propiamente por la sociedad y de los que se escucha en los medios de comunicación.

SENADOR ROBERT KELLY: [...] Por años, proteger a la humanidad de la amenaza de nuestros hermanos sobrehumanos ha sido mi cruzada personal [...] Tal vez no me puse en el camino cuando *Bastion* se apareció, prometiendo una solución final al problema mutante. Ahora, un hombre sin pasado... sin identidad... ha formado su propio ejército y ha declarado una guerra, la cual está demasiado cerca de explotar en un conflicto mucho más grave. Algo que pone a la misma gente, a la cual juré servir, en grave peligro.

- La visión de un político frente a la condición mutante, enmarcada por el temor y la ignorancia.

WOLVERINE: A defenderse amigos ¡su programa ha sido activado! [...]

STORM: ¡Scott!, ¡ellos eran humanos...!

CYCLOPS: ¡Ellos han sido transformados en *Prime Sentinels*... no hay manera de saber cuánto queda de su conciencia original!

PHOENIX: ¡Acabo de hacer un rastreo psíquico a éste, y los patrones de las ondas cerebrales apenas lo hacen reconocible como un humano! Te cuidado de no causarle un daño permanente con tus rayos ópticos, Scott... ¡Tal vez todavía podemos salvarlos!

STORM: ¡Por la Diosa! ¡*Bastion* ha violado horriblemente a la gente para producir sus *cyborgs cazadores de mutantes*!

- Reluce el tema de los derechos humanos, este tema se liga a problemáticas reales como el tráfico de órganos.

WOLVERINE: Lo que sea que *Bastion* te haya implantado para robar tu alma y convertirte en una máquina asesina. ¡No es lo suficientemente fuerte para derrotar a un hombre con un corazón como el que tú tienes! ¡Lucha Mustang!

- Se refuerza la idea de que todos los seres humanos somos iguales y debemos exigir los mismos derechos.

AGENTE BRIDGE DE SHIELD: Tu gente tiene suerte de que el senador Kelly haya denunciado a Cero Tolerancia. *Bastion* está escapando, pero lo localizaremos y lo encerraremos hasta que se pudra, créeme.


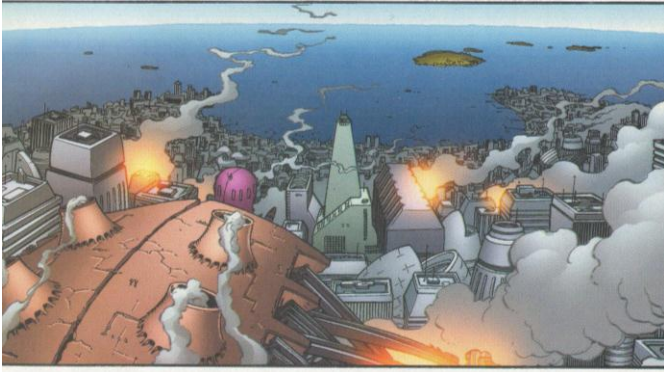
STORM: ¿"Tu gente"? ¿De qué lado estás, *Bridge*?

AGENTE BRIDGE: Estoy del lado de los millones de americanos que tienen todo el derecho de temerle a los mutantes, señorita. Eso no es un prejuicio, sólo la realidad.

- Otro signo de discriminación producto de la generalidad de una sociedad, esta vez proveniente de un agente de seguridad.

4. CASO 5. E ES DE EXTINCIÓN (*E IS FOR EXTINCTION*) / *NEW X-MEN* # 114 a 116

Análisis de la historia “*E es de extinción*”

CUADRO. 34	CATEGORÍA: CÓDIGOS VISUALES
<p>I. Viñetas</p> <p>A) Continentes</p> <p>B) Planos y ángulos</p>	<p>La estructura que da Frank Quitely se concreta en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 304 viñetas repartidas en 69 páginas. • En los encuadres se muestra información considerable sobre los ambientes y particularidades de los personajes, siendo más trabajados en cada viñeta. En otros casos se resaltan los primeros planos dejando de lado el detalle en los fondos. • La sistematización en las páginas, aunque tiende a ser menos rígida que en casos anteriores, es una constante. • El medio es a-sistemático al mostrar diversos escenarios. <p>Este elemento se encuentra en toda la historia, entre los puntos a destacar se puede recalcar que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existen modelos donde las viñetas pequeñas disponen del continente para separarse de los encuadres en los que se hayan inmersos. • Son contados los casos en los que algún personaje rebasa el margen divisorio, por lo que son poco vistos en la historia. • En general la distribución de continentes está sistematizada en toda la historia, no así en tamaños, los cuales tienden a diferir. <p>La forma de representar cada fracción del tiempo es muy variada, sobre todo en la elección de los encuadres para satisfacer el dinamismo de lectura en el receptor. Entre los ejemplos que podemos ubicar en se pueden señalar los siguientes:</p> <p><i>Plano general (Long shot):</i> Podemos encontrar varios ejemplos de este plano, en los que se logran ver particularidades de los lugares y precisiones en el ambientación cuando ilustra tomas de paisajes abiertas.</p> <p>Fig. 425. Una viñeta que ocupa media página es suficiente para trasladar al lector a Ecuador, país donde la villana cosecha sus planes. En esta imagen se aprecia un <i>Sentinel</i> gigante en medio de la selva, mostrándose el paisaje con todo su esplendor.</p>  <p>Fig. 426. Otro ejemplo es mostrado en esta imagen, momento en el que la isla nación de Genosha es atacada por los robots asesinos, un dibujo panorámico que muestra la destrucción desatada en ese lugar.</p> 

Plano americano (American shot): Al ser constituirse las viñetas por formas rectangulares, este plano se presenta con frecuencia en las escenas de diálogos o donde se aporta información importante a la trama.



Fig. 427. El *Profesor X*, *Phoenix*, *Beast* y *Cyclops* son los personajes que aparecen en este encuadre, encontrado por lo general en conversaciones de más de dos personajes.

Plano medio (Medium shot): Hallado como el plano favorito para encuadrar diálogos, siendo utilizados con igual funcionalidad que en el *plano americano*, sólo que desde este encuadre puede percibirse con mayor claridad la expresión de los personajes.



Fig. 428. Se da la sensación de mayor acercamiento a los personajes, en este caso el encuadre está enfocado en *Wolverine* y *Cyclops*, personajes que se encuentran en el primer plano de la imagen, enfatizando a su vez la conversación que mantienen.

Primer plano (Close up): La selección de esta toma sobresale por su número, siendo utilizada continuamente para exaltar la expresión y ánimo de los personajes, detallar sus gestos y comunicar más a través de las acciones de las imágenes.



Fig. 429. Las imágenes hablan por sí solas en cada uno de los casos, dependiendo en menor medida del texto para ilustrar la expresión de terror del señor Trask, la irreverencia y arrogancia de *White Queen*, y la malicia de *Cassandra Nova*, rasgos detallados en estas tres de viñetas.

Primer gran plano (Big close up): Una vez más se enfatiza a los ojos como rasgo significativo que connota la expresión del personaje encuadrando, reflejando su enojo, asombro, susto, etcétera.





Fig. 430. El crear énfasis en los ojos de los personajes nos adentra en ellos, intimando en sus emociones; los rasgos gatunos de *Beast* y los brillantes ojos de *Cyclops* son ejemplos de la generalidad encontrada en el *comic*.

Plano detalle (Tight shot): Utilizada en algunas viñetas para adentrar en algún detalle que se quiera el lector perciba. En este caso alguna parte del cuerpo de algún personaje para darlo a conocer o representar sus acciones.



Fig. 431. Viñeta expuesta en una de las primeras páginas, la cual tiene como misión la presentación de los integrantes del equipo de *X-Men*. El puño sacando las garras de *adamantium* rápidamente nos remite al personaje de *Wolverine*.

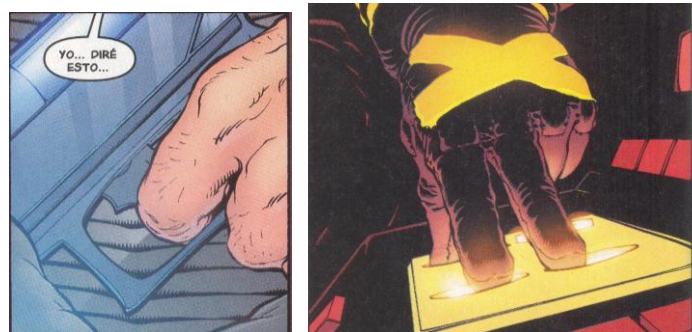


Fig. 432. La portación de un arma o la activación de algunos botones son acciones del *Profesor X* y *Cyclops* que el autor ilustra mediante el *tight shot* para enfatizarlas.

Zoom: Casi no es utilizado, aunque se puede rescatar una secuencia en específico:



Fig. 433. Sintaxis que nos muestra el momento en el que el *Profesor X* dispara a Cassandra Nova. Conforme se pasa de una secuencia a otra el personaje se aleja, creando un efecto *zoom*, lo cual da movimiento a la escena, como si se tratara de un recurso en cámara lenta que sirve para agregar tensión.

Picada: Se logran apreciar algunos ejemplos donde se crea un punto de vista contrario al que los personajes miran, como si el lector apreciara el escenario desde el punto de vista de otro personaje, pero mirando hacia abajo.



Fig. 434. A través de estos ángulos se logra connotar debilidad y vulnerabilidad en cada uno de los personajes. En el primer caso logrando una sensación de grandiosidad y sorpresa por parte de *Beast* y *Phoenix* ante *Cerebra*. En el segundo ejemplo se ilustra a un *Trask* temeroso e intimidado por un enorme *Sentinel* que le apunta con mortales armas.

Contrapicada: Su utilidad no es tan frecuente en el relato, aunque se puede rescatar la siguiente:



Fig. 435. Cuando *Cyclops* termina la vida del moribundo *Steve*, se dirige a la villana *Cassandra Nova*, haciéndolo ver intimidante con este ángulo.

C) Tipos de viñeta

En cuanto al tamaño, nos encontramos con viñetas cuya constante es a-sistemática, ya que tienden a ser dispares en esta característica; algunas pueden cubrir una página completa, mientras otras son de una proporción mediana, y existen unas más de pequeña longitud, de modo que se ofrece una gran gama de tamaños.

Hablando de la forma, todas las viñetas en general son cuadriláteras (oblicuas para ser más precisos) y apaisadas, donde en primer lugar los rectángulos dominan, seguidos por los cuadrados.

D) Página

En general es a-sistemática en cuanto a proporciones de distribución, pues las viñetas se intercalan de acuerdo con las necesidades de la trama. Referente a las formas es más uniforme, teniendo un ritmo de lectura ágil y rápida (en "Z" descendente), donde no existe saturación de diálogos cargados de texto y facilitando con ello el seguimiento de las viñetas con mayor agilidad.

La distribución de los encuadres está definida por el uso dado a los continentes, encontrando que varias de las imágenes mostradas ocupan dos páginas, llegando a encontrar de 4 a 5 viñetas por plana, y el duplicado en las ilustraciones plasmadas en el doble de la hoja.

E) Portada

Las caretas de estos *comics* son más simples en sus ilustraciones, pues cada una expone sólo a alguno de los personajes en cierta pose; no se aborda nada referente al contenido del ejemplar, ni se revelan datos o información acerca del contenido de la trama. La pregunta dirigida al lector ¿de qué trata este *comic*? queda sin respuesta y abierta al criterio del consumidor. Estas portadas presentan a 1) el grupo de los *X-Men*, 2) *Wolverine* o *Cyclops* (publicando dos portadas alternativas) y 3) *White Queen*, ilustrada en el capítulo tres de este análisis. A continuación se ejemplifican los elementos de dos de las portadas:

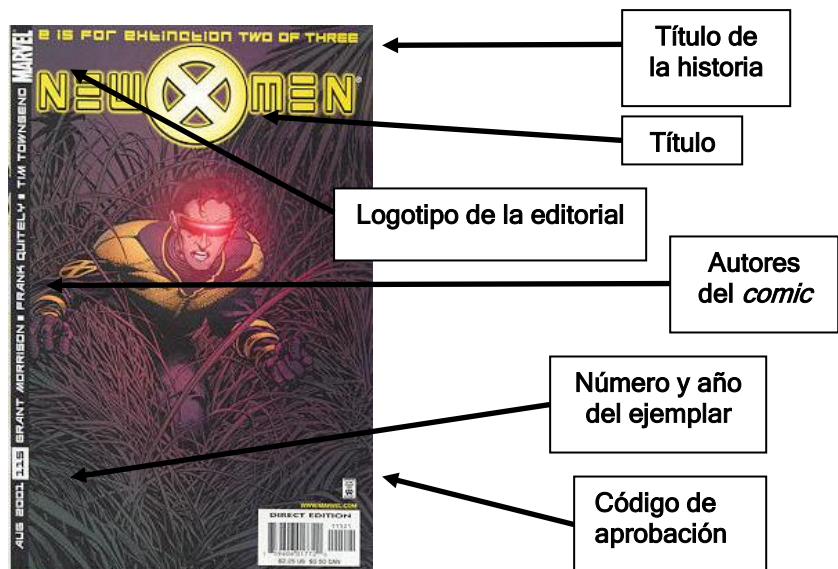


Fig. 436 y 437. Elementos de la portada del primer y segundo número.

Entre los elementos en común manifestados en todas las portadas se encuentra el logotipo del título y la editorial, así como los artistas participantes del *comic* y el nombre del relato a contarse, en este caso: *E es de Extinción*. La distribución de los elementos ha cambiado con respecto a *comics* de etapas anteriores, y la composición de la imagen se basa en la ilustración de los protagonistas. Aspecto importante es que aparece el Código de Aprobación hasta estos años, siendo catalogado como un título para todo público.

II. Bocadillos, delta y tipografía

Esta etapa liderada por Grant Morrison puede distinguir un gran número de tipos de bocadillos y deltas, caracterizándose este código por sus múltiples significados de acuerdo con la forma en que se emplean los globos de diálogo; al igual que en el análisis anterior, se justifican en la medida que se generan las necesidades de comunicación. Los ejemplos encontrados en el cuerpo de la historia son:

Tradicional: Se encuentra en el cuerpo de todo el relato.



Bocadillo tradicional utilizado para cualquier conversación.

Fig. 438. *Cyclops*.

Comunicación electrónica: Visualizado sólo en escenas donde los personajes hablan a través de un conducto como monitores o televisores. Cabe resaltar que en algunos casos la delta, como complemento del bocadillo, no es requerida y la letra es cursiva.



Fig. 439. *Profesor X*.

Cuando el personaje habla a través de la televisión, se ilustra un bocadillo de cuyo contorno emergen pares de cumbres. La delta se muestra como un trueno.

Fig. 440. *Profesor X*.



En la misma secuencia, los globos no cuentan con deltas, aunque se infiere quién es el autor del texto.

Grito: Este tipo de bocadillo tampoco es muy usual debido al contenido del propio relato, sin embargo, su funcionalidad es la misma.

Fig. 441. *Cassandra Nova vs Wolverine*.



Una forma estrellada es suficiente para exclamar con un grito la desesperación de Logan.

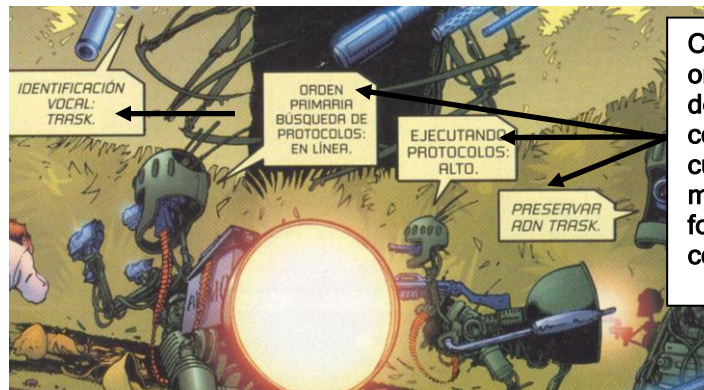
Arrugado: Es una nueva representación que engloba onomatopeyas simuladoras de algún malestar de los personajes. Su forma se constituye de líneas trazadas a pulso.



Este bocadillo encierra onomatopeyas, siendo un elemento de apariencia plástica.

Fig. 442. *Cassandra asesina al joven Steve.*

Personalizados: En este caso los *Sentinels* vuelven a apropiarse de un código propio para manifestar su lenguaje.



Con cuerpos ortogonales, deltas rectilíneas, con tipografía cuadrada en mayúsculas y con fondo amarillo se comunican.

Fig. 443. *Sentinels.*

Telepático: Utilizado por *Cassandra Nova*, es común hallar características propias del código para este personaje cuando se comunica con la mente.



Figuras ligeramente ovaladas, contorno verde, tipografía cursiva y sin el recurso de la delta caracterizan el poder psíquico de *Cassandra Nova*.

Fig. 444. *Profesor X.*

III. Cartuchos

Puede destacarse que en la historia *E es de Extinción*, se prescinde de forma global de la cartela, pues sus características visuales difieren en gran medida de la propuesta dada por M. Gallardo en el primer capítulo. Aunque aparecen algunos textos muy esporádicos en la historia, cuya función es la misma, se infiere que la estética del código ha evolucionado.

A) Relevo

Los textos encontrados para representar el tiempo se ven identificados por textos sin márgenes divisorios, pero cuya funcionalidad es la misma.



Fig. 445. Este cartucho nos sitúa en un tiempo pasado como prelude de la historia.

B) Anclaje

Al igual que en el caso de los textos de relevo, éstos aparecen sin un contorno, siendo casi nula su utilidad en esta historia, aunque sí se destaca el siguiente ejemplo, en el que el propósito de esta nueva forma de representar a las didascalias continua siendo el mismo. Un ejemplo de esto es el siguiente:

Fig. 446. Con poco texto, en este ejemplo se nos muestra una serie de viñetas, en las cuales conforme se da el proceso de lectura se proporciona información en cifras de las víctimas que van cobrándose del genocidio provocado en la la isla nación de Genosha.



IV. Onomatopeyas

Este recurso acústico no es utilizado en todo el cuerpo de la historia, prescindiendo del sensograma sonoro y dejando como trabajo al lector el completar la interpretación que el sonido tiene en el relato.

V. Códigos cinéticos

El funcionamiento de los códigos cinéticos es más discreto, no tienden a jugar tanto con la plasticidad que el *comic* bien proporciona, logrando con ello una mayor limpieza en la imagen y alejándose de la sobresaturación de elementos. La teoría del cinetismo deja de ser sólo invisible para los personajes y también se camufla a los ojos del lector. En este sentido algunos de los códigos de movimiento hallados son:

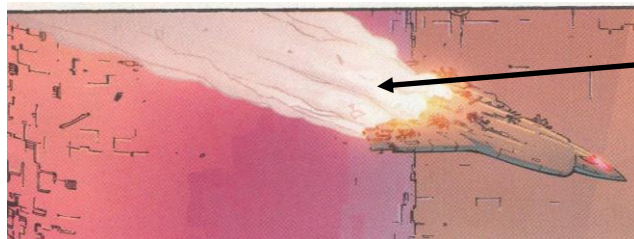
Fig. 447. Los poderes de *Cyclops* son representados por líneas rojas, los cuales también son líneas de dirección, pues marcan la trayectoria del poder del mutante.



Las líneas rectas permiten marcar la trayectoria de los poderes mutantes de los protagonistas del relato.

El humo además de ser un indicador también funge como código cinético.

Fig. 448. El humo que va dejando a su paso el *Blackbird*, nave de los *X-Men*, marca la trayectoria en picada del mismo.



Código cinético lineal emulado por el rastro de humo.



Código cinético de desplazamiento que logra un efecto borroso del dibujo.

Fig. 449. Una escena en la que *Wolverine* destruye *Sentinels*, refuerza su movimiento con una imagen estirada, fondo luminoso, y trozos de metal volando, lo cual crea sensación de dinamismo.



Códigos cinéticos que rodean con un aura los objetos.

Fig. 450. La manifestación de los poderes telequinéticos de Jean Grey adoptan una nueva representación visual, encontrando los objetos que controla con un contorno brillante y pequeños destellos, signo de que los está levitando.



Nueva forma de código de movimiento, que mediante la sucesión de viñetas es sólo un elemento el que se mueve dentro de la sintaxis visual.

Fig. 451. En la escena donde Emma Frost rompe el cuello de *Cassandra Nova*, se aprecia que la primera queda estática, mientras el cuerpo de la segunda es el único que cae mientras se cambia de viñeta (la cual es una sola imagen segmentada). Esto da un efecto de movimiento centrado en la derrota de la villana.

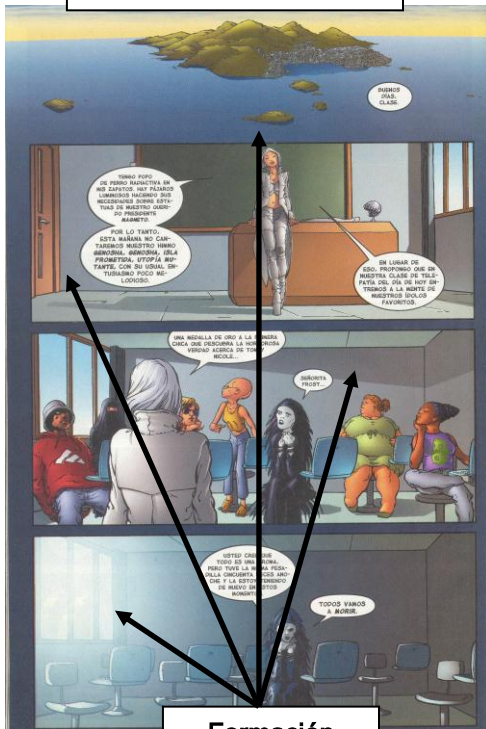
EJEMPLOS DE PÁGINA



Delimitación de las viñetas más pequeñas sobre una de mayor tamaño



Vector de lectura hacia abajo



Formación sistemática de viñetas.



Proporción de 4 a 5 viñetas por página.

Fig. 452. Características de las generalidades encontradas en las páginas del relato. Las viñetas más grandes precinden del continente y encierran otras más pequeñas; el vector de lectura puede cumplirse con un seguimiento en "Z" o bien en orden descendiente debido a que las viñetas se componen de rectángulos en su mayoría, haciendo del cuerpo general del *comic* una estructura casi uniforme en cuanto a formas; finalmente la distribución de los encuadres es similar y no varía mucho de una hoja a otra.

I. Elementos argumentativos

El cuerpo del relato se desarrolla en tres números con 69 páginas contadas a través de 304 viñetas, donde se muestra una nueva faceta del equipo de superhéroes, se desarrolla y concluye la trama central del relato. Se dejan algunos cabos sueltos para futuros argumentos a manera de subtramas.

A) Planteamiento

Localizado en las primeras 14 páginas del *comic*, se introduce al lector en la historia dando un contexto sobre la situación mutante, condición basada en el inicio de una nueva etapa de los *X-Men*. Asimismo se da presentación de la antagonista, en este caso, la nueva villana de nombre *Cassandra Nova*, de la que no se sabe nada pero cuyas maléficas intenciones se ven plasmadas en este inicio.

Cada día surgen más mutantes en el mundo, por lo que el *Profesor X* anuncia que es necesario darle apoyo a todos aquéllos que los necesitan. *“Una nueva generación de mutantes está emergiendo, eso es seguro. [...] Y cuando emerjan, necesitarán maestros, personas que puedan ayudarlos a vencer su odio y enseñarles como usar sus extrañas dotes responsablemente”*.

Hasta este punto la planta de *X-Men* en el Instituto Xavier se conforma por *Cyclops*, *Beast*, *Wolverine* y *Phoenix*, equipo que se encontrará a cargo de los nuevos alumnos una vez que la escuela reabra sus puertas.

Cassandra Nova por su parte expresa a Trask (sobrino de Bolivar Trask, creador de los robots *Sentinels*), que es necesario acabar con los mutantes: *“La ciencia los llama Homo Sapiens Superior: mutantes. [...] La raza humana estará tan extinta como el hombre de Neandertal a más tardar en cuatro generaciones. A menos de que luchemos antes de que sea demasiado tarde”*, exponiendo el conflicto. Con estos puntos de vista se plasma la eterna lucha entre el bien y el mal.

B) Desarrollo

Cubriendo la mayor parte de la historia, ocupa cerca de 53 páginas y 236 viñetas de todo el contenido, relatando los conflictos que deberá enfrentar el equipo mutante e ilustrando las acciones que llevarán a los héroes a solucionarlos. En este caso el desarrollo es vasto ocupando más del 50% de la historia.

Los *X-Men Cyclops* y *Wolverine*, quienes regresan de salvar a un adolescente mutante de nombre Steve, viajan al Ecuador debido a una anomalía que deben verificar por órdenes de Xavier.

En ese lugar son atacados por una nueva generación de *Sentinels* asesinos (fabricados a base de chatarra y autopartes), activados por *Cassandra Nova* quien asesina a Trask y copia su material genético para ordenarles a los robots asesinos atacar la isla nación de Genosha, donde se concentra una de las poblaciones más densas de mutantes.

Después de una aparente derrota, los *X-Men* enfrentan y capturan a *Cassandra* llevándola al Instituto, aunque no logran impedir que asesine al joven Steve y ponga en marcha el ataque *Sentinels*, atentado que mata a más de 16 millones mutantes, (desatando con ello uno de los conflictos más importantes de la trama). Entre la destrucción, los *X-Men* viajan a la devastada nación y rescatan a Emma Frost alias *White Queen*, una de las pocas sobrevivientes de la masacre, y a quien trasladan al Instituto. Ya incorporados en la escuela, *Cassandra Nova* logra liberarse atacando a los *X-Men*, quienes con dificultades la derrotan gracias a la intervención de Emma Frost, quien le rompe el cuello.

Esta sucesión de acciones nos lleva a la posible solución, el regreso de los *X-Men* como facción mutante al servicio de sus congéneres, con Emma Frost como nuevo elemento.

C) Conclusión

Todo ello se ve plasmado en 236 viñetas en donde se da presentación a los personajes protagonistas de esta nueva faceta de *X-Men*, el debut de una nueva villana más mortífera (quien funge como mayor obstáculo para los héroes), y el desarrollo de una serie de acciones que desembocan en su victoria sobre el mal.

Se da resolución a la mayoría de los conflictos planteados, en este caso la derrota de la villana *Cassandra Nova*, sin embargo, sus acciones quedan impunes cuando menos en esta historia, pues no se relatan las consecuencias finales de la isla nación de Genosha tras su devastación.

En este sentido esta historia cuenta con un desenlace continuo, que en la sintaxis propia del *comi* con los números subsecuentes deja suelto este cabo con posibilidad de tratarse en tramas futuras. La conclusión se desenvuelve en 10 viñetas. Después de derrotar a *Cassandra*, *Cyclops* y Jean Grey se encuentran viendo un noticiario de televisión donde el *Profesor X* se encuentra dando un discurso. Acto seguido Xavier se autonombra como el *Profesor X* y revela al mundo que es un mutante.

Se puede decir que la conclusión, al ser continua, es sorpresiva creando intriga y expectación en el lector por consultar el próximo número. Un desenlace breve, incluso menor que el planteamiento pues sólo se ilustra con dos páginas.

D) Obertura

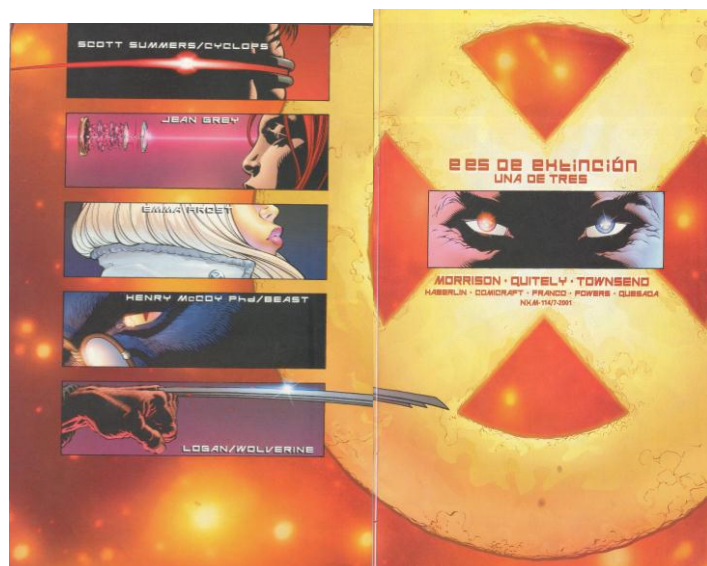
Este elemento se nos muestra en dos contextos distribuidos en tres páginas, en primer lugar una sola viñeta en la que *Cyclops* y *Wolverine* salvan a un joven mutante de un gigantesco *Sentinel*, teniendo el anfiteatro de Sydney, Australia, como escenario. Con esta imagen se proporciona acción de entrada al relato.

En segundo lugar, las siguientes dos páginas muestra una conversación entre Trask y *Cassandra Nova*, teniendo como escenario el lugar y tiempo en el que el *Neanderthal* es consumido y asesinado por el *Homo Sapiens*.

Con esta obertura se da presentación a la villana del relato (en este caso su primera aparición en el noveno arte), y su ideología al considerar que ese destino le corresponderá al hombre actual de no hacer algo al respecto, introducción intrigante que deja en expectativa al lector para conocer las acciones de la antagonista (recurso muy utilizado cuando debuta un nuevo villano).

E) *Splash page*

Fig. 453. Ejemplo de *Splash Page*, único recurso visual del mensaje narrativo, el cual funge como imagen introductoria y nos presenta a los protagonistas de la historia, el título de la misma y los nombres del guionista y artistas participantes.



<p>F) Detonante</p> <p>G) Clímax</p> <p>H) Ley de conflictos</p> <p>I) Subtramas</p>	<p>En la estructura del <i>comic</i> puede hallarse un ejemplo concreto en el que el recurso mantiene un carácter introductorio, acentuado después de la obertura y que presenta los créditos correspondientes: Dibujada en doble página, se muestra una "X" enmarcada en un círculo y algunos recuadros en los que se anuncia al nuevo equipo de <i>X-Men</i>, en su conjunto llamativa a los ojos del lector, pero desvinculada con la historia, siendo más un elemento estético cual <i>opening</i> de una serie de televisión.</p> <p>Concretado en un solo hecho, el factor que dispara la historia se encuentra adjudicado a la antagonista.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cassandra Nova considera que el linaje mutante debe ser aniquilado, pues la raza humana quedará exterminada de no hacer algo al respecto, iniciativa que correrá por su cuenta. <p>Identificado en la confrontación final que los <i>X-Men</i> tienen en contra de <i>Cassandra Nova</i>, la villana parece ser muy poderosa, viéndose en la dificultad de los superhéroes por detenerla. En su búsqueda por llegar a la fuente de control mental <i>Cerebra</i> (mecanismo que le permitirá extinguir a la raza mutante), es sorprendida por Emma Frost quien le rompe el cuello.</p> <p>Comprendido en ocho páginas, el clímax es el punto más dramático y tenso en la historia, pues ilustra el enfrentamiento definitivo frente a la antagonista.</p> <p>Entre los conflictos encontrados en esta historieta que obstaculizan la labor de los protagonistas se destacan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aparición de una nueva villana, de quien se tiene desconocimiento total y posee el control de una nueva mortífera generación de <i>Sentinels</i>. • La aparente derrota de <i>Wolverine</i> y <i>Cyclops</i>, y la muerte de su protegido, el joven Steve a manos de <i>Cassandra</i> antes de ser aprehendida. • La destrucción total de la isla nación de Genosha a causa de los nuevos <i>Sentinels</i>, en la que mueren más de 16 millones de mutantes. • La dificultad que resulta derrotar a <i>Cassandra Nova</i> en la batalla final, que tras su liberación pone en apuros a los superhéroes mutantes. <p>En la estructura narrativa de <i>E es de extinción</i> no hay subtramas importantes que interrumpen el eje central de la principal, sin embargo, pueden destacarse como mención la situación que aqueja Genosha tras el ataque de los <i>Sentinels</i> a su territorio y las posibles consecuencias o puntos favorables que desatarán la revelación de Charles Xavier al mundo sobre su condición mutante; aspectos que dan pie a ser tratados en futuros números, no así en la historia analizada en este trabajo.</p>
<p>II. Tipos de personajes</p>	<p>En este caso todos los personajes se muestran estáticos, no hay cambios en su personalidad ni en su aspecto físico, esto debido a que las acciones de los mismos ocurren a corto plazo. El papel que juegan los personajes, según la adaptación al <i>comic</i> que propone Andrés Lomeña es la siguiente:</p> <p>Héroe: Los <i>X-Men</i> (<i>Cyclops</i> y <i>Wolverine</i> realizan la búsqueda de la amenaza impuesta, posteriormente son apoyados por <i>Beast</i> y <i>Phoenix</i> para solucionar el problema, enfrentándose al oponente).</p> <p>Destinador: <i>El Profesor X</i> (da las órdenes a los <i>X-Men</i>, es quien los envía a la búsqueda y misión).</p> <p>Objeto o personaje buscado: <i>Cassandra Nova</i> (aun sin saber de quien se trata se identifica como</p>

	<p>una amenaza que debe ser interceptada).</p> <p>Destinatario: La raza mutante (ya que la detención de los planes de la villana impedirá que el <i>Homo Superior</i> sea exterminado).</p> <p>Oponente: <i>Cassandra Nova</i> (se interpondrá ante el sueño de coexistencia y paz tan defendido por los <i>X-Men</i>, apoyada en este caso por una nueva generación de <i>Sentinels</i>).</p> <p>Ayudante: Emma Frost alias <i>White Queen</i> (pese a no formar parte oficialmente del equipo, al menos todavía, es la que acude al socorro de los <i>X-Men</i> cuando se encuentran en apuros).</p> <p>III. Tiempo</p> <p>Como en cualquier <i>comics</i> se recurre a la elipsis para suprimir información sin relevancia de una viñeta a otra. En nuestro objeto de estudio, podemos darnos cuenta que la trama inicia con una escena situada en el pasado, hace treinta mil años, preludeo que continua en el presente del relato, en este sentido la elipsis utilizada es bastante prolongada, aunque es la única con un espacio temporal largo. El transcurso de la historia se compone por elipsis de menor tiempo entre una viñeta y la que le prosigue.</p> <p>Otro corte considerable en el tiempo se ubica en la transición del segundo número con el tercero, en este caso se desarrolla la escena de destrucción en Genosha y en el siguiente ejemplar se ve a los <i>X-Men</i> buscando sobrevivientes de entre los escombros. En este caso se omitió la recepción de la noticia sobre el genocidio y su traslado a la zona afectada, resumiendo y agilizando la historia. El <i>flashback</i> no es utilizado en este argumento.</p> <p>IV. Tópicos</p> <p>El listado de los temas tratados en la historieta se desglosa en los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racismo. • Subcultura. • Adolescencia. • Terrorismo.
--	--

CUADRO. 36	CATEGORÍA: IDEOLOGÍA
<p>I. Personajes</p> <p>A) <i>Profesor X</i></p>	<p>Se procederá a revisar los personajes en lo individual, acotando que las imágenes mostradas de los mismos serán sólo guía para su ejemplificación y el análisis no se limitará a estas viñetas, sino se destacará las generalidades encontradas en ellos dentro de todo el cuerpo del <i>comic</i>.</p> <p>En cada caso se abordará el análisis desde el punto de vista denotativo y connotativo, según lo planteado por Roland Barthes; y finalmente, se dará a conocer la formación imaginaria de la cual son transmisores dichos personajes, según lo establecido por Michael Pêcheux.</p> <div data-bbox="571 1653 1193 2033" data-label="Image"> </div> <p>Fig. 454. <i>Profesor X</i> / Charles Xavier.</p>

Plano denotativo	<p>Hombre maduro de 40 a 50 años aproximadamente, ojos azules, ceja delineada, tez de piel clara, calvo, estatura media. Usa una chamarra, pantalón y botas de color negro; el cuello y las mangas tienen rayas horizontales. En la chamarra tiene marcada una "X" en negro, se encuentra estampada aunque ésta no es muy notoria. El personaje se encuentra sentado siempre en silla de ruedas.</p>
Plano connotativo	<p>Al utilizar un traje completamente negro se diferencia del resto de sus pupilos, caracterizándose por ser aquél que los dirige. A diferencia de periodos anteriores, su atuendo es más moderno, dejando atrás el estereotipo del profesor trajeado y bien vestido con camisa y corbata, para adoptar una imagen más progresista. Su discapacidad sigue siendo una constante característica del personaje de igual forma que su su cabeza calva.</p>
Formación imaginaria-ideológica	<p>El <i>Profesor X</i> figura nuevamente como el instructor de los <i>X-Men</i>, pese a que éstos ya son adultos, adquiere nuevamente el rol de padre y guía del grupo, tal y como lo hacía en sus inicios. Sus creencias no han cambiado, considerando aún que la mejor vía para concretar su sueño es a través de la coexistencia pacífica entre humanos y mutantes. El derecho que tienen los humanos a ser tratados como cualquier persona y la no discriminación son parte de su principal estandarte, siendo el personaje un emblema en el que recae toda esta concepción, un demagogo en cuyo discurso refleja la idiosincrasia de los <i>X-Men</i>.</p>
B) <i>Cyclops</i>	<div data-bbox="630 907 1061 1332" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1109 963 1300 1019" data-label="Caption"> <p>Fig. 455. <i>Cyclops</i> / Scott Summers.</p> </div>
Plano denotativo	<p>Hombre joven de 25 a 30 años de edad aproximadamente, pelo café, delgado, piel clara, rostro alargado con varias líneas y marcas en él. Porta una chamarra negra con una "X" estampada del tamaño del torso por delante en amarillo y por detrás en negro. En cada lado de los brazos también tiene distinguida otra "X" más pequeña definida por un círculo del mismo color; este elemento se ve también en los codos y puños, conservando las mismas características. El personaje tiene un pantalón y botas negras, cinturón azul, con otra "X" en los tobillos, y finalmente, un visor alargado en amarillo con rojo que cubre sus ojos.</p>
Plano connotativo	<p>El personaje de <i>Cyclops</i> se torna más maduro que en versiones anteriores, esto muy enfatizado con su aspecto físico, las marcas en su cara pudieran ser señas de arrugas o líneas de expresión. En cuanto al traje se reconoce que es distinto al traje tradicional de superhéroe, siendo un modelo en cuero y expandes negro, connotando la evolución que tiene la vestimenta del superhéroe optando por diseños más modernos y sofisticados (muy influenciado por las cintas cinematográficas). Sin embargo, la esencia del personaje como miembro de los <i>X-Men</i> se conserva en sus rasgos característicos y simbólicos muy propios del equipo mutante, como lo son las "X" estampadas en el traje de <i>Cyclops</i>, adhiriendo la idea de pertenencia con el resto y asumiéndose la concepción del grupo. El visor ayuda a estabilizar su poder mutante, siendo un distintivo de este personaje, lo cual refuerza la analogía expuesta entre su nombre código y el cíclope de la mitología griega.</p>

Formación imaginaria-ideológica

Scott Summers alias *Cyclops*, sigue manifestando su rol de líder como el personaje más comprometido con el ideal que su mentor le ha inculcado defender. En este relato el personaje se torna más frío en sus acciones, calculador, carente de emoción o algún sentimiento importante, lo cual lo convierte en un formidable guerrero (aspecto de su personalidad muy marcada en la escena donde, sin dudar, decide extinguir la vida del moribundo mutante Steve, con el fin de apaciguar su sufrimiento).

C) *Wolverine*

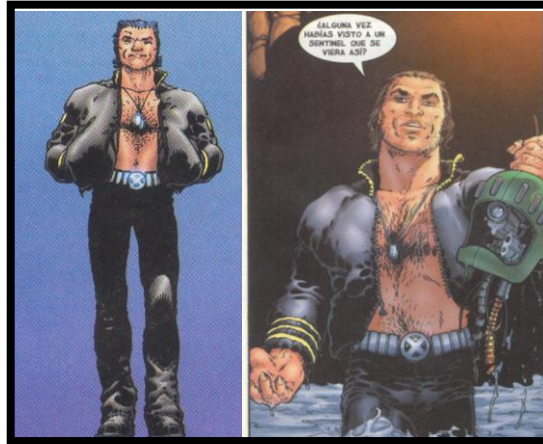


Fig. 456. *Wolverine* / Logan.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 35 a 40 años de edad, piel clara, pelo negro azulado, estatura baja, complexión media, velludo en cara, brazos y pecho, con varias líneas en el ceño y frente. Porta una chamarra negra con cierre abierta, dejando entrever su pecho, colgando de su cuello lleva una cadena con una placa, dos "X" marcadas en los brazos de la chaqueta. Usa pantalón y botas negras, cinturón azul; en algunas viñetas aparece con tres cuchillas en cada mano.

Plano connotativo

Wolverine es un mutante cuyo factor curativo le permite verse más joven de edad, sin embargo, en este caso por el estilo de dibujo sí puede vérselo mayor que en relatos anteriores connotando experiencia. El personaje dejó atrás la vestimenta con mallas y máscaras para tener una apariencia más desenfadada a la del típico héroe. Expanses y ropa de cuero adornada con la clásica "X", lo identifican como parte de la agrupación mutante. Sus garras en los puños aumentan la connotación que lo describe como un hombre peligroso, violento, rebelde y desencajado.

Formación imaginaria-ideológica

Este personaje continúa siendo el rebelde del grupo, asumiendo acciones impulsivas pero con un grado de autocontrol mayor, es temible e intimidante en la forma de proceder ante sus enemigos, aunque, por otro lado mantiene una personalidad noble que lo impulsa a ayudar a aquéllos que lo necesitan (reflejado en la escena donde protege al joven Steve con su propio cuerpo del ataque mortal de los *Sentinels*). Cree profundamente en que la mejor vía es la propuesta por el *Profesor X*, a quien sigue incondicionalmente y respeta en sus decisiones.

D) *Beast*



Fig. 457. *Beast* / Henry "Hank" McCoy.

Plano denotativo	<p>Hombre de aproximadamente 30 años de edad, con pelaje azul en todo el cuerpo, cabello al hombro del mismo color, alto de estatura, robusto, cara con forma de gato, ojos amarillos con una línea como iris, orejas, colmillos, garras. Como vestimenta lleva un pantalón y botas negras, una playera gris con rayas que tiene dibujada una gran "X" amarilla en todo el torso, chamarra negra abierta, en cada costado de los brazos tiene círculos pequeños en amarillo que dibujan otras equis en su interior, y usa anteojos.</p>
Plano connotativo	<p><i>Beast</i> es un mutante perteneciente al equipo mutante X-Men, el cual cuenta en apariencia rasgos físicos similares a los de un felino, específicamente un león, debido a su condición mutante, adoptando sus habilidades; por lo anterior, su nombre código "<i>beast</i>" asume en lo literal las características del personaje. Si bien tiene una apariencia espeluznante, aún es humanoide, y al encontrarlo vestido con ropa connota civilidad. Asimismo, la manipulación de tecnología avanzada por parte de <i>Beast</i> y los lentes que usa lo dotan de connotaciones como intelectualidad e inteligencia. El color negro del traje transmite elegancia y sobriedad, contrastando la apariencia exterior del personaje y su humanidad interna.</p>
Formación imaginaria-ideológica	<p>Hank McCoy es un profesional y experto en genética, caracterizándolo como un hombre poseedor de una mente brillante que debe lidiar con su apariencia, aspecto que genera en él un conflicto interno que evade con una actitud bromista. Ideológicamente comparte el sueño de Xavier, en el que busca un mundo mejor para los mutantes en el que no deba ocultar su apariencia, ayudando a su equipo a través de sus conocimientos en genética humana y mutante.</p>
E) <i>Phoenix</i>	<div data-bbox="571 981 1142 1435" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1173 1055 1356 1106" data-label="Caption"> <p>Fig. 458. <i>Phoenix</i> / Jean Grey.</p> </div>
Plano denotativo	<p>Mujer de aproximadamente 28 años de edad, tez de piel clara, estatura media, delgada, pelirroja, cabello ondulado largo, ojos verdes, ceja depilada y labios rojos. Lleva puesto un pantalón y botas negras, playera gris con líneas horizontales y una "X" amarilla estampada en su pecho, Utiliza una chamarra amarilla con mangas negras y un cinturón azul con un a"X" como hebilla.</p>
Plano connotativo	<p>Mujer joven bonita y atractiva perteneciente a los <i>X-Men</i>, que en apariencia se mira como cualquier mujer de su edad y que no aparenta tener alguna mutación genética. El color negro de sus ropa le otorga porte y elegancia, mientras que la estela rosa encontrada en la manifestación de sus poderes telequinéticos connota femineidad.</p>
Formación imaginaria-ideológica	<p>Una mujer inteligente y consejera que se preocupa por sus seres queridos, cariñosa y dulce pero a la vez con mucha fortaleza. Jean Grey enarbola por completo el sueño instruido por Charles Xavier en el que humanos y mutantes puedan coexistir pacíficamente.</p>

F) *White Queen*

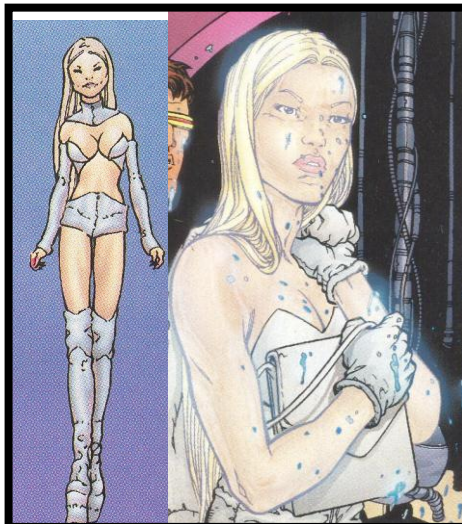


Fig. 459. *White Queen I*
Emma Frost.

Plano denotativo

Mujer de aproximadamente 29 años de edad, tez de piel blanca, complexión delgada, alta, pelo largo lacio, rubia, ojos azules, labios rosas, ceja depilada. Utiliza unas botas largas, short corto y guanteras blancas, utiliza una gargantilla, chamarra y una blusa en topless del mismo color.

Plano connotativo

Se muestra a una mujer joven y atractiva que por sus vestimenta connota sensualidad, si bien se ilustra como una persona inteligente, también se expone a una mujer superficial y frívola que oculta sus sentimientos a través de una personalidad que proyecta dureza, metáfora sustentada con su poder mutante, la habilidad de transformar su cuerpo en una coraza tan dura como el diamante. En contraste con su vestimenta blanca, que de acuerdo con la psicología del color nos remite a la pureza; además, su nombre código, *White Queen*, alude a la reina blanca del juego clásico de ajedrez.

Formación imaginaria-ideológica

Emma Frost es una mujer fría y calculadora, exvillana y exenemiga de los *X-Men*, que en primera instancia proyecta preocuparse sólo por sí misma, sin embargo, esa dureza representa una fachada que oculta su preocupación por sus hermanos mutantes. Como habitante y profesora de la exterminada Genosha, compartía la ideología de *Magneto*, un lugar donde estuvieran alejados de la sociedad humana, no obstante, tras el genocidio muestra no serle tan indiferente el sueño de Xavier, mismo en el que pueda convivir pacíficamente con el humano común.

G) *Cassandra Nova*

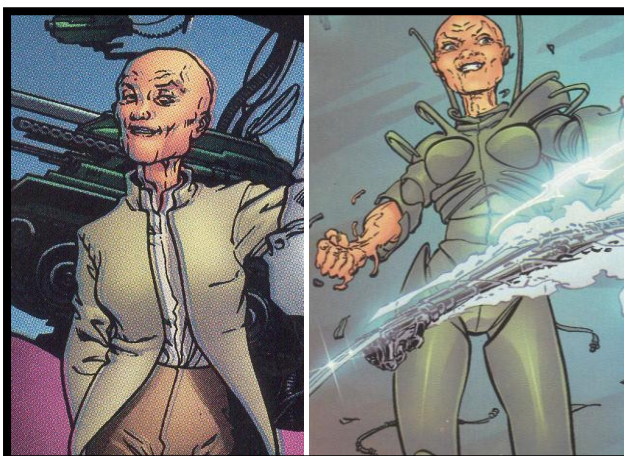


Fig. 460.
Cassandra Nova.

Plano denotativo

Una mujer de aproximadamente 60 años de edad, delgada, baja estatura, calva, cejas delineadas, nariz fina y boca pequeña, uñas largas y ojos azules; físicamente su cabeza es más grande en proporción con su cuerpo. Porta un saco y sombrero con forma de casco de color beige que cubre

<p>Plano connotativo</p> <p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>sus ojos, botas a las rodillas color cafés y un pantalón verde militar y camisa blanca con cuello mao.</p> <p>Una anciana de baja estatura la cual físicamente connota fragilidad y vulnerabilidad, aunque por sus acciones a lo largo de la historia representa todo lo contrario, siendo una mujer sádica y peligrosa. Lo anterior se complementa con su mirada y gesticulaciones que bien pueden remitir a conceptos como maldad y frialdad. El hecho de que sea una persona calva y posea una cabeza de gran tamaño connota inteligencia. Su vestimenta alude a los trajes de los cazadores, reforzando la noción que se trata de una cazadora de mutantes.</p> <p>Como villana del relato, <i>Cassandra Nova</i> presenta como principal ideología el odio hacia los mutantes, manteniendo un principio puramente basado en la genética, planteando que ella es la posible primer persona de una nueva raza, con lo cual buscará sobrevivir bajo el precepto de exterminar a los que considera amenazas, acorde a la ley de la supervivencia, con lo cual enfatiza alegóricamente que el <i>Homo Neanderthal</i> fue sometido por el <i>Homo Sapiens</i> debido a que este principio de supervivencia se cumplió, la raza más fuerte es la que deben permanecer con vida.</p>
<p>II. Ambientación</p> <p>A) Ecuador</p> <p>Plano denotativo</p> <p>Plano connotativo</p>	<p>En este caso se pueden ver ilustrados tres escenarios, los cuales resultan importantes dentro del relato, pues es en ellos donde se realizan gran parte de las acciones de los personajes, y al mismo tiempo fungen como ambientaciones que sirven de detonantes para la historia, caso de la isla nación de Genosha.</p> <div data-bbox="555 994 1120 1435" data-label="Image"> </div> <p>Fig. 461. Plano panorámico de la selva ubicada en Ecuador, que resalta a un <i>Sentinel</i> gigante, mismo que sirve como base de operaciones para <i>Cassandra Nova</i>.</p> <p>País que forma parte de Sudamérica, el ambiente ilustrado expone una selva rodeada de árboles y montañas, ecosistema cubierto principalmente de flora y fauna, con ríos y cascadas. Se presenta al centro del lugar una gran estructura con forma humanoide de metal, la cual se encuentra sentada en un trono de piedra, siendo alumbrada por un cielo amarillento. En dicha habitad se muestran robots de diferentes formas y tamaños, caracterizados por contar con patas, alas, cuchillas, hélices, armas de fuego y caretas de forma humana.</p> <p>Ecuador es el lugar que funge como base de operaciones para <i>Cassandra Nova</i>, una selva que confine en su centro a <i>Molde Maestro</i>, un robot gigante que en realidad es una fábrica que produce a los nuevos <i>Sentinels</i>, mecanismo diseñados para asesinar mutantes y los cuales se reconstruyen a partir de materiales chatarra y componentes inorgánicos. Los eventos se desarrollan durante el atardecer, y en Ecuador se proyecta una señal que los X-Men deciden rastrear e investigar, sin poderse percatar que se trata de una trampa orquestada por <i>Cassandra</i> para asesinar a los pupilos de Xavier.</p>

B) Isla nación de Genosha



Fig. 462. Viñeta que ilustra a la isla nación de Genosha justo al momento de ser atacada por los *Sentinels* asesinos.

Plano denotativo

En primera instancia se ilustra una gran porción de tierra en medio del océano, la cual cuenta con grandes edificaciones, anuncios publicitarios y personas. En concreto, también se nos muestra un salón con un pizarrón, bancas, un escritorio y una mujer vestida de blanco y rubia al frente de un grupo de niños. Posteriormente, este mismo ambiente se muestra como un lugar cubierto por escombros, tierra, polvo y esqueletos alrededor de la zona que se muestra en las viñetas.

Plano connotativo

La nación de Genosha es una isla que se concibe como un país ficticio creado por los productores del *comic*, lugar habitado por mutantes y gobernado por *Magneto*, antiguo enemigo de los *X-Men*, en el que los mutantes no necesitan esconderse del humano común y donde, como cualquier país desarrollado, cuenta con grandes rascacielos y una metrópoli acaparada por marcas comerciales anunciándose, connotando ser una ciudad de primer mundo, dígase Tokio, Nueva York, París o Moscú, por ejemplo. En el relato Genosha es víctima de de un atentado orquestado por *Cassandra Nova*, acto que deja sin vida a 16 millones de mutantes, y un país en ruinas cubierto por cadáveres.

B) Instituto Xavier para Jóvenes Dotados



Fig. 463. Vista exterior del Instituto al momento de ser atacado por *Cassandra Nova*, quien libra una violenta batalla contra los *X-Men*.

Plano denotativo

Una mansión de gran tamaño cercada por una barda de ladrillo, que en su interior se muestra como una estructura de dos plantas con techo de forma triangular, ventanales rectangulares y con chimeneas; el lugar se rodea por un jardín cubierto por arboledas. Su interior es ilustrado como un lugar amplio, con pocos muebles en donde se aprecian mesas y ductos de metal, monitores, pantallas gigantes y computadoras, la mansión cuenta con cuartos similares entre sí.

Plano connotativo

Un instituto que funciona como base de operaciones de los *X-Men*, desde el exterior se visualiza como una mansión, ello connota ser una fachada que oculta a los pupilos de Xavier del resto de la sociedad, sin embargo, su interior se muestra como un cuartel en el que se miran muchos artefactos, laboratorios y tecnología de punta, entre la que se destaca el cuarto de cerebro, un dispositivo capaz de detectar mutantes en todo el mundo gracias a la amplificación de los poderes telepáticos del *Profesor X*.

III. Diálogos

Tomando como guía los tópicos antes descubiertos en la categoría de mensaje narrativo, por orden de aparición a continuación se enlistan algunos diálogos retomados como huellas discursivas que los ejemplificarán:

CASSANDRA NOVA: El *Homo Sapiens de Neandertal*, **el último y desafortunado remanente de los de su clase**. Reemplazados rápidamente por una **especie más inteligente. Más rápida y más agresiva: el *Homo Sapiens Sapiens***. Conozca a nuestros antecesores **eliminando a la**

competencia.

- Se compara la situación entre humanos y mutantes con la historia evolutiva del hombre en donde la especie más fuerte debe aniquilar a la más débil.

PROFESOR X: Una nueva generación de mutantes está emergiendo, eso es seguro. Serán llamados fenómenos, monstruosidades genéticas, se burlarán de ellos, serán temidos, serán escupidos y serán acusados de robarse los trabajos de los humanos, de comer comida humana, de llevarse a los compañeros de los humanos, pero están emergiendo en las ciudades más pobres, en los suburbios, en los desiertos y en las junglas. Y cuando emerjan, necesitarán maestros, personas que puedan ayudarlos a vencer su odio y enseñarles cómo usar sus extrañas dotes responsablemente. Nos necesitarán a nosotros.

- Se manifiesta que los mutantes surgen con mayor fuerza y se verán expuestos al rechazo y a las peores condiciones de vida, por lo que los *X-Men* son su única salvación.

TRASK: Cuando me levante de la cama esta mañana no esperaba exterminar a quince millones de personas.

CASSANDRA NOVA: Ellos no son personas, señor Trask. Son unos sucios y apestosos mutantes.

- Se plantea como premisa de los antagonistas el odio hacia los mutantes y por ende su aniquilación.

TRASK: ¿Es malvado señora Nova? Lo que acabo de hacer... algunas personas lo llamarían malvado, ¿no es así?

CASSANDRA NOVA: ¿Acaso eran malvados los doctores que erradicaron la viruela, señor Trask? En un mundo sin valores ni moralidad, bueno y malo son sólo elecciones en el menú de lo poderoso, señor Trask.

- Se trata el asunto de la moralidad y se compara a los mutantes con los virus, mismos que deben ser erradicados para sobrevivir.

CASSANDRA NOVA: Cuando escuchen que lanzó cuatro máquinas asesinas supersónicas hacia el área de la Tierra más densamente poblada de mutantes, creo que dirán "Dios mío, fue malvado, sí... pero malvado de buena manera". Es un sentimiento especial, ¿verdad? Debajo de la máscara de respetabilidad liberal, con sus seguras opiniones, todos odiamos las mutaciones. ¿no es así? ¿Cómo puede ser asesinato cuando ellos son gérmenes o alimañas?

- Se expresa el odio hacia los mutantes, justificando que todas las personas lo sienten pese a esconderse detrás de sus máscaras de tolerancia y moralidad a lo diferente.

CYCLOPS: Como *X-Men*, fuimos entrenados para ayudar a mutantes en problemas. También fuimos entrenados para evitar que amenazas genéticas como tú lastimen a las personas.

- Se refuerza la postura de los *X-Men* con respecto a la situación mutante.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN: Más de la mitad de la población mundial de mutantes fue exterminada, activistas llaman a este bombardeo un acto de guerra de especies, una respuesta por los recientes... *Magneto*, el líder terrorista mutante, fue una más de las víctimas de la asombrosa devastación de Genosha, hogar de dieciséis millones...

- Si bien no se menciona el tema del 11-S, lo cierto es que se aborda un analogía con respecto a ambas situaciones a manos del terrorismo.

WHITE QUEEN: Pero... vi a niños ser rebanados en obleas. Vi a una chiquilla pianista de 10 años, superdotada, buscando sus manos entre los vidrios. Ese monstruo debe morir.

PHOENIX: Matar a nuestros enemigos era la forma de actuar de *Magneto*. Él está muerto, Emma. Tú estuviste ahí. Sus filosofías murieron con él. [...] Así que ahora sólo queda el camino del

profesor, necesitamos tu brillantez para que nos ayudes a recuperarnos de ésta.

WHITE QUEEN: ¡Oh, vamos Jean! **Los humanos construyeron esas cosas para matar mutantes.**

Esa... cosa en sus celdas dio la orden.

PHOENIX: Lo sé, Y Genosha ya no existe; así que ahora ya **sólo queda el camino del profesor.**

Necesitamos de tu fortaleza y tu brillantez para que nos ayudes a recuperarnos de ésta.

WHITE QUEEN: ¡Todos sabíamos que al final algo como esto sucedería! **¡Nos están exterminando!**

Y ya basta.... Me he convertido en la perfecta máquina asesina fabergé por una razón y esa razón seguramente no es ondear la bandera del **liberalismo X**.

- Se plantean dos posturas de pensamiento, la concepción de tolerancia por parte de los *X-Men* y el radicalismo por parte del resto, siendo la primera la ideal según la ideología del relato.

BEAST: Se encuentra más allá de **la zona biológica desconocida**. Por fuera se ve humana, pero nunca antes ha existido algo como ella. **Y caza a los mutantes**. Porque por cada cientos de miles de años, **la evolución**, la cual empáticamente no actúa ligeramente, **da unos saltos enormemente catastróficos**. Las viejas formas de vida desaparecen de la noche a la mañana en periodos masivos de **extinción**, y **son reemplazadas**. Creo que *Cassandra Nova* es la primera de una nueva e imprevista especie. Creo que iba a usar sus descabelladas **dotes naturales para exterminarnos**, si pudiera. Esto **podría convertirse en una guerra por la dominación de la biosfera**.

- Se argumenta la situación mutante con el aspecto evolutivo y la biología.

TAXISTA: Recuerdo a mi maestra, la señorita Murphy, sus ojos pasaban a través de cualquier excusa que le diéramos. Entonces, un día dio a luz a cien huevos durante un recital de clarinete. Mi hermano atestiguó todo el espectáculo. **Ella era una mutante**. Decía que **el genocidio era demasiado para ellos, pero sólo lo decía bromeando**. **Estoy tan impresionado como cualquiera por toda esta situación en Genosha**.

- Se expone el sentir del humano común, quien manifiesta estar sorprendido e indignado pese a tratarse de mutantes, quienes a final de cuentas también son personas.

CASSANDRA NOVA: Desde aquí puedo esparcirme y alcanzar a todas **las mentes mutantes en la Tierra y extinguirlas**.

- Se expone el odio que siente la antagonista por los mutantes.

CONDUCTOR DE TV: Un **mundo horrorizado reaccionó al genocidio mutante** en Genosha, **cambiando la interpretación estereotipada de los mutantes en el cine y en la televisión**. **"La mayoría de los mutantes son personas decentes que no se meten en problemas"**, admiten las agencias de seguridad. El renombrado experto en mutantes, el profesor Charles Xavier, ahora cree que el hombre y sus primos genéticos deben llegar a un **nuevo acuerdo como consecuencia de esta terrible tragedia**.

PROFESOR X: Y con eso en mente, creo que **es tiempo de que le pongamos final a las máscaras**. **Dejar de esconder nuestros dones detrás de "identidades secretas"** y de ropas incómodas. Damas y caballeros, mi nombre es Charles Xavier, también conocido como el *Profesor X*, **y soy un mutante**.

- Se expone el hecho del genocidio mutante, evento que ha dejado consternado al mundo, y por ende, que ha impulsado a Xavier a reconocer que él y los suyos deben dejar de esconderse y salir a la luz pública.

5. CASO 6. PUNTO DE QUIEBRA (*BREAKING POINT*) / *UNCANNY X-MEN # 534.1*

Análisis de la historia “Punto de quiebra”

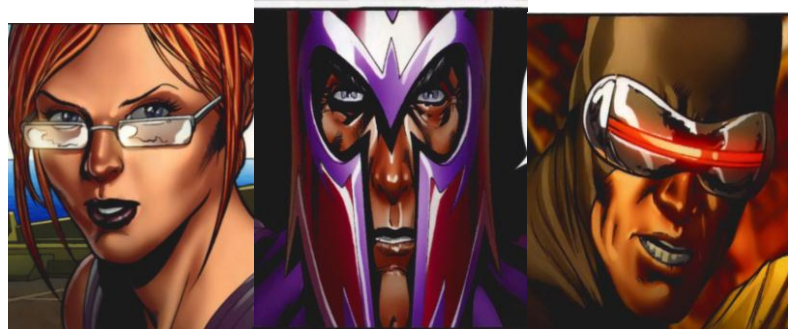
CUADRO. 37	CATEGORÍA: CÓDIGOS VISUALES
<p>I. Viñetas</p> <p>A) Continentes</p>	<p>El soporte de Carlos Pacheco se elaborara a partir de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 96 viñetas confinadas en 23 páginas, en un solo ejemplar. • En todas ellas se puede apreciar la aparición de varios personajes de la historia, así como también los lugares donde se desarrolla la misma. • Los encuadres son bastante limpios y estéticos resaltando únicamente los elementos importantes para la secuencia de la historia. • Se dejan algunos detalles en segundo plano. <p>Sobre los continentes se destaca lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toda la historia y sus viñetas se encuentran contenidas en su totalidad por continentes, trazados con líneas rectas en color negro. • Se cumple la función de este elemento como margen divisorio. • Se tienen casos muy contados donde alguna parte del cuerpo de algunos personajes (principalmente las cabezas) sobrepasan esta división sin repercutir en la fluida lectura del relato.
<p>B) Planos y ángulos</p>	<p>A continuación se describen los encuadres y ángulos más utilizados dentro del cuerpo de esta historieta, destacando como en el resto de los casos, aquellos cuya generalidad es más recurrente en las páginas del relato secuencial.</p> <div data-bbox="539 1137 1145 1697" style="text-align: center;"> </div> <p>Fig. 464. En la siguiente viñeta se puede identificar la escena en la que el helicóptero se acerca a la Isla mutante conocida como Utopía. La toma es panorámica y abierta dando a la secuencia cierta profundidad, pese a que no se muestra el lugar exacto en donde las acciones de los personajes se desarrollarán.</p> <p><i>Plano general (Long shot):</i> Este tipo de encuadre es utilizado en la presentación de escenarios, principalmente en exteriores lo cual nos permite ubicar el lugar en dónde se desarrolla la acción. A lo largo de este relato se pueden encontrar tres ejemplos muy notables de esta toma, en dónde el tamaño de la viñeta varía de acuerdo a la cantidad de información que se quiere mostrar.</p>



Fig. 465. Los *X-Men* detienen a la organización terrorista de A.I.M. El encuadre encierra 7 personajes, cortando arriba a de las rodillas a los héroes.

Plano americano (American shot): Se utiliza en algunas viñetas, principalmente en aquellas donde existe conversación o interactividad entre un número considerable de personajes, aún cuando no todos hablen.

Fig. 466. Tres ejemplos en los que se hace un acercamiento a las expresiones de Kate Kildare, *Magneto* y *Cyclops*. Las primeras dos tomas se retoman de la entrevista entre la publicirrelacionista y el “Amo del Magnetismo”, mientras las tercera se extrae de una secuencia de acción.



Primer plano (Close up): Este tipo de acercamiento predomina a lo largo de la historia, mostrándonos imágenes enfocadas en mayor grado a las expresiones. Al tratarse de un relato donde los diálogos e historia sobrepasan la acción superheroica, las expresiones adquieren mayor importancia.



Fig. 467. El encuadre muestra a Kate de espalda (misma en la que se presenta el diálogo), por su parte *Magneto* se muestra de frente. Como en el ejemplo esta toma predomina en las conversaciones.

Plano contra plano (over shoulder): A lo largo de este relato se puede apreciar el uso consecutivo de esta toma, debido a que se ilustra en varios de los cuadros la entrevista que realiza Kate Kildare a *Magneto*, con el fin de limpiar su reputación.

Fig. 468. Una toma hecha desde arriba nos da la perspectiva del mutante mientras desciende el vuelo, mientras los demás personajes lo admiran desde tierra.



Picada: Este ángulo se aprecia en sólo un par de viñetas, sin embargo, la importancia de su utilización reside en momentos específicos que permiten connotar cierto significado. Acrecentando a algunos personajes, como el caso de Magneto o disminuyendo a algunos otros como los mostrados en el ejemplo, haciendo una clara comparación entre el poder mutante y el ser humano común.



Fig. 469. Se aprecia la llegada de los personajes, quienes descienden de un helicóptero. Se transporta al lector como si éste se encontrara esperando a los recién llegados, dentro de la escena.

Contra picada: Algunos ángulos de este tipo enmarcan a los personajes desde una perspectiva baja, no son muchos, aunque los que se llegan a utilizar de este tipo ilustran a los protagonistas como si se vieran desde el punto vista del lector, es decir, como si éste se encontrara en el lugar de la acción.

C) Tipos de viñeta

En cuanto a tamaño se puede destacar que la variedad de las viñetas es irregular, en algunos casos se emplean encuadres pequeños, y en otros, puede ocuparse una página completa para ilustrar una sola, incluso hay un ejemplo en el que se ubica una sola viñeta abarcando doble página.

El tamaño de éstas varía dependiendo la intención dentro de la historia, generalmente se dejan las más chicas y medianas para las conversaciones, mientras que las grandes ilustran las batallas o alguna manifestación de los poderes mutantes.

Las formas encontradas en el *comic* en turno son en su generalidad de aspecto ortogonal (cuadriláteros que se diferencian entre si por su tamaño, tanto apaisadas como oblongas). Fuera de estas formas, no existen formas diagonales como en otros casos.

D) Página

Cada una de las 23 páginas presentadas en este ejemplar mantiene una estructura similar, conformándose por viñetas ortogonales en su totalidad. El número de encuadres por página va de 4 a 6, encontrando sólo 2 *splash page* que cubren una y dos páginas respectivamente. El ritmo de lectura pese a su formación sistemática es dinámica debido al poco uso de texto y el estilo del mensaje narrativo.

La distribución de las viñetas logra la sistematización en forma, no así en la distribución en la que cada una es acomodada dentro de la página, en este sentido si tiende a variar por página, y de acuerdo a lo acotado en el apartado de portada del capítulo 1.

E) Portada

Compuesta por una viñeta se nos presenta un nuevo equipo de X-Men, el dibujo es simple y limpio, dejando de lado la utilización de elementos textuales de apoyo. Al ser una imagen representativa de un nuevo "punto de quiebre" ésta nos muestra a los protagonistas posando, no teniendo una relación directa con la historia del interior. Al ser el Prólogo de la historia "Punto de Quiebre" se representa dicho título con una estructura de metal la cual se nos presenta atrás de los *X-Men*, con

forma de "X", quebrada por los extremos.

La portada sólo contiene el logotipo y título del *comic* en letras grandes. En este sentido la portada carece de elementos como los cartuchos de apoyo o alguna leyenda que refuerce el título.



Sello editorial y número de ejemplar

Título

Autores y artistas del *comic*

Fig. 470. Elementos característicos de la portada del *Uncanny X-Men* # 534.1

II. Bocadillos, delta y tipografía

A diferencia de los anteriores casos analizados, en el cuerpo de esta historieta sólo se encuentra un solo tipo de globo de diálogo, de modo que en su totalidad el bocadillo tradicional para expresar el habla del personaje, es predominante. Se trata de un globo redondo u ovalado cuya delta termina en pico en todos los casos.



La telepatía del personaje se da por hecho y no se refleja en el cartucho como en casos anteriores.

Fig. 471. *White Queen*. Traducción: "Tal vez, algo sorprendente para gusanos tan insignificantes, tengan escudos telepáticos".



El bocadillo en los personajes secundarios tampoco varía en su forma.

Fig. 472. Sadie Sinclair. Traducción: "Y tenemos una hora y algunos minutos".



A pesar de la alteración el personaje el bocadillo permanece en su forma tradicional

Fig. 473. *Namor*. Traducción: "Y él se reserva ese privilegio para una mujer a la vez".

La tipografía tampoco cambia según en el personaje, en el caso de los diálogos en todos los casos es la misma. Ésta sólo cambia en los cartuchos.

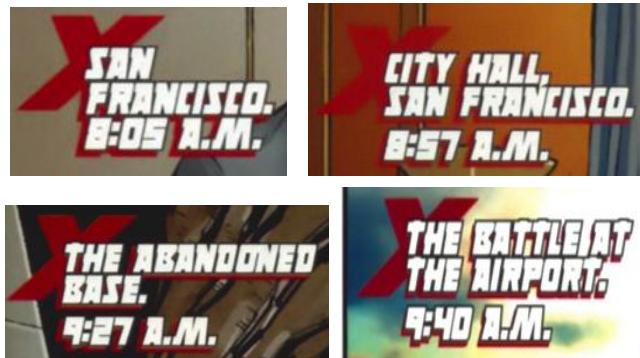
III. Cartuchos

El uso de los cartuchos o cartelas predomina a lo largo de la historia, manifestándose ambos tipos. En este caso la función de relevo es la que sobresale por sobre los de anclaje. Se logran diferenciar, por su forma: la tipografía, en el caso del relevo, cambia y no se encuentran encuadrados, mas bien etiquetados por una "X" roja; los de anclaje conservan su aspecto rectangular, misma tipografía y se encuentran montados sobre otra superficie azul.

A) Relevo

En este comic se pueden encontrar los textos de relevo a lo largo de toda la narrativa, su representación es diferente a los casos anteriores, éstos no se encuentran enmarcados en un rectángulo, y nos proporcionan como principales datos, el lugar donde transcurren las acciones y el tiempo (establecido con una hora exacta) en cada uno de ellos, tal y como se ejemplifican a continuación:

Fig. 474. Con el logotipo de una "X" como principal distintivo se nos presentan ejemplos donde el lugar la hora exacta representan los relevos. De esta forma se hallan de inicio a fin del relato, concretando que toda la acción se desarrolla desde las 8:00 a.m. a las 9:57 hrs., una distinta forma de cubrir las elipsis dadas entre viñeta y viñeta.



B) Anclaje

En cuanto a los textos de anclaje, se identifican dos tipos, los primeros aparecen dentro de la primera *splash page*, se nos brinda información sobre los personajes y sus habilidades mutantes, en este caso la función que se cumple es la de informar.

Fig. 475. Se presenta el nombre del personaje y una breve descripción de él que tiene que ver con sus poderes u otro dato que lo identifica: Kate Kildare. Especialista en relaciones públicas superhumanas; Sadie Sinclair. Alcaldesa; *Wolverine*. Garras metálicas. Factor curativo; *Cyclops*. Rayos de fuerza óptica. Líder de los *X-Men*; *Magneto*. Maestro del magnetismo; *Namor*. Rey de Atlantis.



En el segundo caso el anclaje en los textos se da a partir de la explicación que da Cyclops con respecto al problema que enfrentan, a través de tres cartuchos se plasma la idea central, sin embargo, su continuación se da en la siguiente viñeta ya utilizando el globo tradicional hacia el personaje, así éste concluye la idea.

La función es cubrir un diálogo, en donde el personaje aparezca o no, muestra la sucesión temporal del pasado (misma en la que se describen los hechos), hasta su aparición en la viñeta "actual".

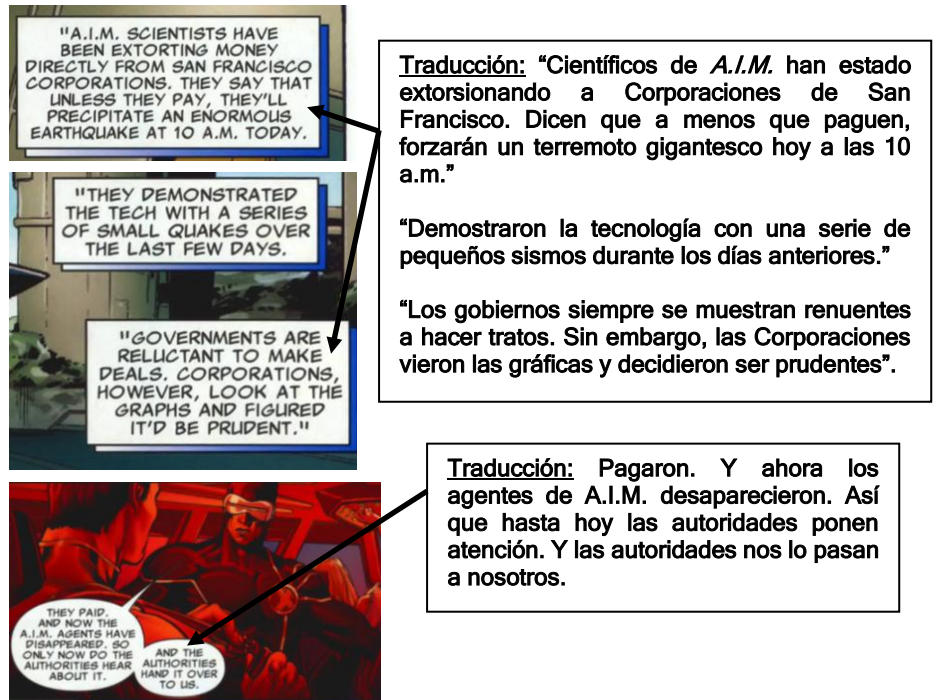
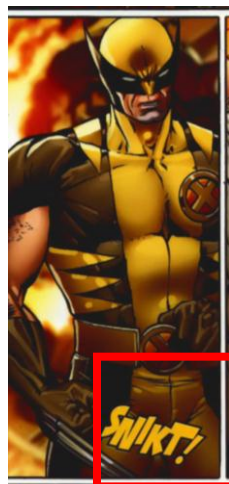


Fig. 476. En los primeros tres cartuchos se nos presenta una narración realizada por Cyclops, ésta no sólo se apoya de estos elementos prescindiendo del bocadillo; al hacer el cambio a la viñeta, el relato continua en el mismo punto, sólo que ya se nos muestra al personaje hablando a través del globo de diálogo. Esta función es un recurso muy utilizado, incluso en el cine, para mostrar hechos y explicaciones en conjunto hasta llevarnos al tiempo presente de la historia.

IV. Onomatopeyas

En toda la configuración del *comic* destaca únicamente un ejemplo de onomatopeya, de modo que este ejemplo no tiene mayor predominancia como recurso verbo-icónico en el ejemplar analizado.



La onomatopeya se ilustra representando el sonido clásico de *Wolverine* al sacar sus garras de adamantium: "Shikt"

Fig. 477. *Wolverine*.

V. Códigos cinéticos

Se destaca la forma en que son representados, dejando de lado las líneas simples que marcaban un indicador de dirección o una estrella de impacto. En este ejemplar se nos presentan como luces o destellos sin delimitación, pero que dan un mayor color y brillo gracias a prefabricación de la

tecnología digital. Sus funciones son las mismas, logrando efectos similares a los ya analizados en ejemplares anteriores, aunque con un mayor grado de estética para plasmarse en el dibujo. A continuación se darán ejemplos de cada caso, enfatizando en su forma y uso.

Fig. 478. La velocidad que desmarca *Namor* al emerger del agua y después estrellarse contra la avioneta, se ve reflejada con líneas de trayectoria rectas y cuyo color se ilustra con el azul rojo-amarillento del agua y el fuego respectivamente.



Las líneas que marcan la velocidad de *Namor*, funcionan como códigos de dirección.

Fig. 479. Con colores que van desde gamas como el rosa y morado se ilustra la habilidad mutante de *Magneto*, que en un acto por controlar el terremoto de San Francisco, nos permite apreciar gráficamente, según los principios del cinetismo, un campo magnético.



En estas viñetas se nos presentan resplandores, señal de los ataques con armas de los agentes de *A.I.M.*

Las formas brillantes simulan un código de estrella, los cuales visualmente son más brillantes y no cuentan con una delimitación en su contorno.

Fig. 480. Con colores que van desde gamas como el rosa y morado se ilustra la habilidad mutante de *Magneto*, que en un acto por controlar el terremoto de San Francisco, nos permite apreciar gráficamente, según los principios del cinetismo, un campo magnético.



Los poderes magnéticos del mutante se expresan con ondas de luz, muy brillantes que ilustran una nueva manifestación de representar las habilidades mutantes.

EJEMPLOS DE PÁGINA



Fig. 481. Generalidades encontradas en el cuerpo de la historia. Las viñetas se encuentran constituidas y delimitadas por el continente, con formas de cuadriláteros. A su vez el vector de lectura se encuentra establecido como en casos anteriores, en "Z" y con un orden descendente, según la forma en la que estén acomodadas las viñetas por página, misma que se ve uniforme debido a la estructura de los encuadres. El número de cuadros por hoja va de 4 a 6 viñetas en su generalidad.

CUADRO. 38	CATEGORÍA: MENSAJE NARRATIVO
<p>I. Elementos argumentativos</p> <p>A) Planteamiento</p> <p>B) Desarrollo</p> <p>C) Conclusión</p>	<p>Esta narración se encuentra contada en un solo ejemplar, relatando una de las últimas historias de los <i>X-Men</i> en la actualidad. La ilación de sucesos se cuenta a través de 96 viñetas cimentadas en 23 páginas.</p> <p>Consta de sólo dos páginas, ilustradas con siete viñetas. Se nos presenta desde el punto de vista de los personajes Kate Kildare, especialista en relaciones públicas súperhumanas, y Donald Evans, fotógrafo <i>freelance</i>; ambos a bordo de un helicóptero camino a Utopía, isla-nación regida por mutantes.</p> <p>En esta situación se nos presenta una conversación entre ambos personajes, antes de llegar a su cita con ex terrorista mutante <i>Magneto</i>. De esta forma el planteamiento está dado a partir de personajes secundarios, que en este capítulo se encuentran estrechamente vinculados al tema central a tratar por el <i>comic</i> y el cual plasma la idea primordial de la misma: una entrevista con Eric Lesherr. El planteamiento también funge como obertura.</p> <p>Kate y Donald llegan a Utopía, donde los esperan <i>Cyclops</i> y Emma Frost; el primero les muestra el camino hasta <i>Magneto</i> para su entrevista con él y hablar sobre la imagen pública que representa para la sociedad.</p> <p>Kate y <i>Magneto</i> discuten sobre los métodos que se deben llevar a cabo para crear una nueva y buena imagen del mutante ante la sociedad, más positiva y donde la gente ya no tema de él. Estos cambios van desde un nuevo discurso hasta un cambio en su atuendo.</p> <p>En un segundo plano de la historia, científicos de la organización terrorista <i>A.I.M. (Advanced Idea Mechanics)</i>, han estado extorsionando a corporaciones de San Francisco, amenazando con forzar terremotos gigantescos en la costa. La alcaldesa de San Francisco, Sadie Sinclair, asigna a los <i>X-Men</i> encontrarlos y detenerlos, por lo que el equipo de <i>Cyclops</i> se encuentra ante la tarea de localizarlos, teniendo como resultado un enfrentamiento con dicha organización. Se ubica en 13 páginas constituidas por 64 viñetas, y sólo se da cabida a la sucesión de eventos entre el planteamiento y la conclusión.</p> <p>Los <i>X-Men</i> se enfrentan y vencen a <i>A.I.M.</i>, logrando obtener respuestas: el dispositivo con el que cuenta la organización terrorista no produce terremotos, sino que había predicho pequeños sismos que pronostica uno de mayor magnitud.</p> <p><i>Cyclops</i> ordena a Emma lanzar un comunicado para lo cual alerta a Kate, misma que informa a <i>Magneto</i> sobre un fuerte terremoto en la Costa de San Francisco. El “amo del magnetismo” se dispone a controlar el fenómeno con su poder, gracias a que los edificios tienen soportes metálicos subyacentes y el manto acuífero cuenta con depósitos ferrosos es que puede sostener la ciudad y a su vez suavizar las vibraciones terrestres. Minutos después <i>Magneto</i> utiliza su poder y logra mantener la San Francisco en pie, salvándola de consecuencias devastadoras. Tras lo sucedido Eric acepta trabajar al lado de Kate, siendo el acto de <i>Magneto</i> el primero de los mensajes lanzados a la sociedad con el fin de limpiar su reputación.</p> <p>Este elemento narrativo se encuentra ilustrado en 7 páginas, utilizando 23 viñetas para desarrollar el efecto. A través de este espacio se da cabida a la solución del conflicto, tanto primario como secundario, los <i>X-Men</i> detienen a <i>A.I.M.</i> y <i>Magneto</i> acepta colaborar con Kate. La conclusión es breve en comparación al desarrollo, cumpliéndose lo afirmado por Andrés Lomeña en su curso en línea sobre el guión del <i>comic</i>.</p>

D) Obertura

Este elemento se encuentra en las primeras dos páginas del *comic*, también ubicado como el planteamiento de la historia en donde Kate Kildare y Donald Evans arriban su llegada a Utopía. En este fragmento del relato se da como anticipo que se entrevistarán con *Magneto*, eje temático de esta historieta.

E) *Splash page*

Dentro de la estructura de este *comic*, se pueden encontrar dos ejemplos de *splash page*, como recurso narrativo que busca atrapar la atención del lector.

El primer caso se encuentra enseguida de la obertura, y la ilustración no cuenta con relación alguna dentro de la trama central de la historia, más bien mantiene como función el presentarnos a los *X-Men* protagonistas de la historia. El segundo ejemplo abarca dos páginas completas antes de la última, en él se nos muestra a *Magneto* haciendo derroche de su poder; la función en este caso es presentar una imagen llamativa que da espectacularidad visual a la historieta.



Fig. 482. Aún cuando no es parte de la historia, se ilustra una viñeta que presenta a los protagonistas, además de dar sus nombres y una breve descripción de ellos, da cabida a la colocación de los créditos correspondientes a este *comic*.



Fig. 483. La imagen se concreta en dos páginas del *comic*, siendo la viñeta más grande de la estructura del mismo. Se busca impresionar al espectador resaltando el gran poder del personaje, confirmando su título de "amo del magnetismo".

F) Detonante

Para efecto de esta historia se pueden encontrar dos detonantes, éstos se exponen como hechos importantes que disparan la historia de la siguiente manera:

- El primero emerge en la obertura, en el momento en el que la relacionista pública de asuntos súperhumanos informa al fotógrafo Donald Evans que tendrá un encuentro con Eric Lehnsherr alias *Magneto*.
- El segundo hecho se presenta con la aparición de la organización terrorista *A.I.M.*, al tratarse de ellos es indudable que planean algo malo, así como el llamado a los *X-Men* por parte de la alcaldesa Sadie Sinclair para detenerlos.

G) Clímax

Se puede identificar en el momento en el que los *X-Men* enfrentan a *A.I.M.*, y una vez que descubren que un terremoto gigantesco se producirá en San Francisco. La alerta está dada y *Magneto* interviene para mantener la situación bajo control. Es el punto más tenso de la historia debido a que, siendo el punto más importante a nivel narrativo, en él convergen la trama central y la subtrama para dar solución a todo el conflicto. Se interrumpe la conversación entre Kate y Eric

<p>H) Ley de conflictos</p> <p>I) Subtramas</p>	<p>Lehnherr para que éste intervenga en lo que <i>A.I.M.</i> buscaba suscitar.</p> <p>La sucesión de conflictos localizados en este <i>comic</i> con el que nuestro grupo de superhéroes tuvo que toparse para salir victoriosos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La reminiscencia que tiene <i>Magneto</i> para aceptar que el mundo y la sociedad ya no son los mismos de antes, y que debido a esto tiene que cambiar su discurso ante ellos. • La aparición de la organización terrorista <i>A.I.M.</i> como antagonistas, mismos que amenazan a San Francisco con causar un desastre natural. • La necesidad de los <i>X-Men</i> por encontrar a los terroristas sin saber su ubicación exacta, así como su enfrentamiento ante éstos. • Lograr controlar un sismo de magnitudes mayores que podría causar daños colaterales graves en toda la ciudad, plan que sólo puede ejecutar <i>Magneto</i>, antiguo enemigo de los <i>X-Men</i>. <p>Existe sólo un arco argumental secundario y es el que protagoniza el equipo de los <i>X-Men</i>, frente a <i>A.I.M.</i> como antagonistas de esta historia. Esta transcurre en un plano secundario a la historia central de <i>Magneto</i>, por lo que el equipo mutante funge sólo como un recurso que complementa la discusión dada entre Eric Lehnherr y Kate Kildare.</p>
<p>II. Tipos de personajes</p>	<p>Tomando en cuenta sólo la historia narrada en este ejemplar puede catalogarse a los <i>X-Men</i> como personajes estáticos, ya que mantienen los mismos ideales así como la misma constitución física de inicio a fin.</p> <p>Por su parte, puede clasificarse a <i>Magneto</i> dentro del mismo relato como un personaje dinámico, ya que después de su encuentro con Kate en un inicio, al final logra ceder a los intereses de la sociedad mutante, teniendo un cambio notable en su postura, es decir, el cambio se da a nivel psicológico, no así en el físico. En cuanto a los roles establecidos según la adaptación propuesta de los planteamientos de Vladimir Propp al <i>comic</i> podemos destacar:</p> <p>Héroe: <i>Magneto</i> y los <i>X-Men</i> (los segundos logran enfrentar y vencer a los antagonistas en la historia secundaria, mientras el primero logra salvar el día al impedir una catástrofe natural, además de que logra cambiar su visión respecto al mundo en pro de la clase mutante).</p> <p>Destinador: Kate Kildare y Sadie Sinclair (la primera es la encargada de convencer a <i>Magneto</i> sobre un cambio de postura, funge como destinadora, ya que en sus manos está el guiar al mutante por el camino que beneficie a todos. La segunda se encarga de asignar la misión al equipo de <i>Cyclops</i> de detener a <i>A.I.M.</i>).</p> <p>Objeto o personaje buscado: Postura ideológica pacífica en <i>Magneto</i> (en tanto objeto intangible que se busca por el beneficio mutante y de la humanidad en general), y <i>A.I.M.</i> y su dispositivo que produce terremotos (ya que representan un peligro para San Francisco).</p> <p>Destinatario: En primera instancia la sociedad humana y mutante en general, debido a la decisión de <i>Magneto</i>, ya que podría evitar una guerra al ser visto como un enemigo. Y muy particularmente la ciudad de San Francisco, ya que en ella se suscitan todos los hechos.</p> <p>Oponente: <i>A.I.M.</i> (Son los antagonistas a quienes los héroes deben enfrentar para salvar el día).</p> <p>Ayudante: Kate Kildare (Pues lleva consigo la misión de cambiar la imagen pública de <i>Magneto</i> por una más positiva para el mundo).</p>

<p>III. Tiempo</p>	<p>La forma de manejar el tiempo y el dinamismo narrativo de la historia es muy significativo, debido a que todos los hechos ocurren en aproximadamente dos horas.</p> <p>La forma de llevar las elipsis entre cada viñeta es más larga, dando en ocasiones transiciones demasiado amplias de lo contado en un encuadre a otro, sin embargo, la lógica y coherencia del relato no se pierden, por el contrario se justifican perfectamente a través de los textos de relevo, los cuales nos presentan la hora exacta en la que ocurre cada escena. Aquellas secuencias donde no hay cambios presentan saltos temporales sencillos, y no representan ninguna dificultad en su entendimiento.</p> <p>En este relato no se recurre al flash back como recurso narrativo, la historia se cuenta en forma cronológica sin dar saltos en el tiempo al pasado.</p>
<p>IV. Tópicos</p>	<p>Se puntualizan los siguientes tópicos encontrados a partir de la trama y subtrama de la historia analizada en este estudio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensacionalismo. • Política. • Terrorismo.

<p>CUADRO. 39</p>	<p>CATEGORÍA: ESTRUCTURA NARRATIVA DEL DISCURSO</p>
<p>I. Personajes</p> <p>A) <i>Magneto</i></p> <p>Plano denotativo</p>	<p>Como siguiente punto de estudio se procederá a revisar los personajes en lo individual, acotando que las imágenes mostradas de los mismos serán sólo guía para su ejemplificación, y el análisis no se limitará a estas viñetas, sino se destacará las generalidades encontradas en ellos dentro de todo el cuerpo del <i>comic</i>.</p> <p>En cada caso se abordará el análisis desde el punto de vista denotativo y connotativo, según lo planteado por Roland Barthes; y finalmente, se dará a conocer la formación imaginaria de la cual son transmisores dichos personajes, según lo establecido por Michael Pêcheux.</p> <div data-bbox="582 1326 1316 1729" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: right;">Fig. 484. <i>Magneto</i> / Eric Lehnsherr</p> <p>Hombre de aproximadamente 50 años de edad, tez clara, complexión delgada, alto, ojos claros, cabello blanco lacio. Como vestimenta porta un traje en mallas, ajustado al torso en color rojo, botas, guantes y calzoncillos morados; utiliza una capa del mismo color la cual va sujeta a los hombros, pecho y cuello por una especie de arnés. Porta un casco rojo con bordes en morado y on picos alrededor del contorno de la cara, en la parte superior se puede apreciar una curvatura con puntas en ambos lados y en medio por en medio de la misma.</p>

Plano connotativo

Para la parte connotativa recurriremos a una de las descripciones literales que se hacen con respecto al personaje: "El casco es agresivo, pero es tan icónico que resulta intocable en lo que a mi respecta [...] El rojo grita sangre, Revolución. En Estados Unidos, comunismo".¹ Con esto se deja entrever que visualmente es un personaje que irradia temor en la gente, los colores de su vestimenta, así como forma, connotan la figura que convencionalmente convenida reconocemos como el "Diablo". La primera imagen que se nos presenta del personaje es sentado en una silla con una pose característica, como si se tratará de un Rey postrado en su trono, connotando superioridad, respeto y omnipotencia con su sola presencia.

Su aspecto y en especial el casco nos transportan a las antiguas armaduras romanas, que no hacían otra cosa que brindar protección a quienes las portaban, añadiendo al personaje de *Magneto* invulnerabilidad connotativamente hablando. Siendo una persona que físicamente aparenta mayor edad, nos proyecta cierta inteligencia, astucia, serenidad y experiencia. Su aspecto físico también irradia fortaleza, pues pese a ser un hombre de edad avanzada mantiene un físico atlético y saludable.

Formación imaginaria-ideológica

Siguiendo lo presentado en este relato, *Magneto* representa la redención de un hombre, que pese a tener un pasado turbio lleno de violencia y odio hacia el mundo, busca encaminar sus ideales bajo otro camino más pacífico, aún cuando los métodos para llevarlos a cabo no sean los mejores. Se trata del criminal reformado, que tras saldar sus cuentas con la sociedad desea una segunda oportunidad no como villano, sino ahora como un superhéroe.

B) *Cyclops*

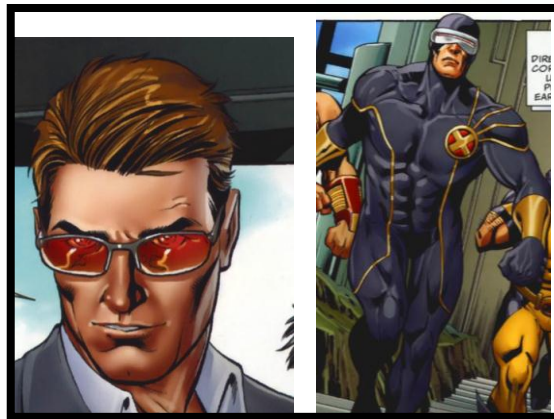


Fig. 485. *Cyclops* / Scott Summers

Plano denotativo

En la primera parte del relato se nos muestra a un hombre joven de aproximadamente 30 años, de tez blanca, cabello café claro, cejas pobladas, alto, delgado y con gafas grises con cristales rojos; porta un traje gris, pantalón de vestir, zapatos y camisa blanca. En viñetas posteriores se le reconoce con un traje completo de látex azul marino, con muñequeras amarillas y líneas en sus bordes que van desde las piernas a los hombros. En la parte superior izquierda, a la altura de su pecho lleva plasmada una "X" amarilla en contornada en un círculo rojo, y usa una máscara con capucha la cual deja al descubierto nariz y boca, la cual lleva integrado un visor gris con rojo.

Plano connotativo

Como en nuestro primer análisis *Cyclops* lleva dos cambios de ropa, reflejando su condición de civil, cuando se encuentra fuera de servicio, a superhéroe. Su vestimenta en un inicio connota modernidad y elegancia, y se le puede ver con este atuendo cuando da la bienvenida a sus invitados, como si se tratara de un hombre de negocios, connotando formalidad y seriedad con respecto a su posición como delegado mutante.

¹ Diálogo retomado de Kate Kildare, relacionista pública de este relato, en entrevista con *Magneto* en *Uncanny X-Men* #534.1, p. 12.

Formación imaginaria-ideológica

Al estar uniformado como *X-Men* encontramos ciertos rasgos en su vestimenta que lo hacen ver como un policía o vigilante, como el tipo de traje y los colores que utiliza, connotando dinamismo, elegancia y autoridad. El clásico visor en concatenación con su máscara nos recuerda nuevamente al monstruo griego "Cíclope" de un solo ojo y la "X" detalla en su traje refuerza la relación del personaje con respecto a su identidad dentro del equipo, connotando la pertenencia que éste tiene con su equipo.

Esta vez *Cyclops* no sólo figura el papel del líder temerario, que con mayor experiencia se ha ganado el respeto y obediencia de su equipo y el mundo como estrategia infalible de los *X-Men*, sino que ahora también actúa como embajador de la clase mutante. Su papel dentro de la sociedad, al fungir como estandarte de la población mutante, viene a tomar el lugar que Charles Xavier que dejó vacío, al mismo tiempo de hacer más tangible la utopía de coexistencia entre humanos como mutantes. Su imagen pública se ve fortalecida por los contactos de los que se rodea, como la alcaldesa de San Francisco, como si se tratara de un representante político al frente de su pueblo. Sea como delegado, gobernante, líder o héroe la personalidad y posición ideológica de este personaje se ve rigurosamente establecida por su carácter nato e imponente el cual está presente en cualquiera de estas facetas.

Ideológicamente el personaje busca que los *X-Men* puedan ganarse el reconocimiento público, dando a los mutantes un nuevo lugar dentro de la pirámide social, que a través de estrategias de mercadotecnia e imagen pública, busca que su equipo de superhéroes sea visto con los mismos ojos que se ve a otros como los *Avengers* o los *Fantastic Four* que llevan el título de héroes muy tatuado.

C) *Wolverine*



Fig. 486. *Wolverine* / Logan.

Plano denotativo

Hombre de complexión media, musculoso, estatura baja, tez de piel blanca. Utiliza un traje de látex completo que incluye un pantalón y camiseta ajustada en amarillo con azul (en el área de las costillas tiene dibujados tres picos horizontales en amarillo de cada lado y dos más entre el cuello y hombros en vertical), lleva unas botas y guantes azules, en éstos se ven dos franjas rectangulares en color amarillo, y de sus puños emergen tres cuchillas color gris. El sujeto porta una máscara con capucha amarilla con una abertura alrededor de la boca, del los ojos y extremos de la cabeza emerge una especie de antifaz que termina en pico por cada lado, color azul. Porta una "X" (negra encerrada en un círculo rojo) como hebilla de cinturón (amarillo), y en la altura del pecho del lado izquierdo.

Plano connotativo

Siguiendo la línea de esta investigación, el personaje de *Wolverine* visualmente mantiene características muy similares a las ya vistas años atrás en él. El icónico traje que porta nos remite a un superhéroe, principalmente por elementos como el expandes, las botas, guantes y más aún la

Formación imaginaria-ideológica

máscara que da "anonimato" al personaje, connotación de misterio. Los colores utilizados como el azul connotan serenidad y dinamismo como principal contraste; sus garras y ojos en blanco hacen referencia a la agresividad y violencia con la cual se desenvuelve el personaje, pues utiliza armas blancas para su defensa. Las "X" marcadas en su traje son un índice de pertenencia que connotan colectividad e identificación con un grupo. El estilo de disfraz y el propio nombre del personaje refuerzan la idea del animal al cual hacen referencia "wolve" dando con esto un grado de connotación alto hacia el salvajismo, la animalidad y la impulsividad del personaje, pero también refuerzan las cualidades físicas del mismo como velocidad, fuerza y sigilo.

En el relato analizado en turno este personaje funge como mano derecha de *Cyclops*, si bien su carácter continua siendo rebelde e impulsivo, su personalidad se ve en diálogos menos amenazante por el tipo de bromas que hace en cada momento, aunque el lado agresivo sigue expuesto cuando se trata de encarar batallas físicas. Juega el papel de seguidor, miembro de una agrupación con la cual comparte ideales, como lo es el luchar por la igualdad y reconocimiento social de los mutantes. Valores como la valentía, solidaridad y respeto ante sus compañeros son presentados en esta historia, sin quitar con ello tampoco la astucia e impulsividad ya características del personaje.

D) *White Queen*

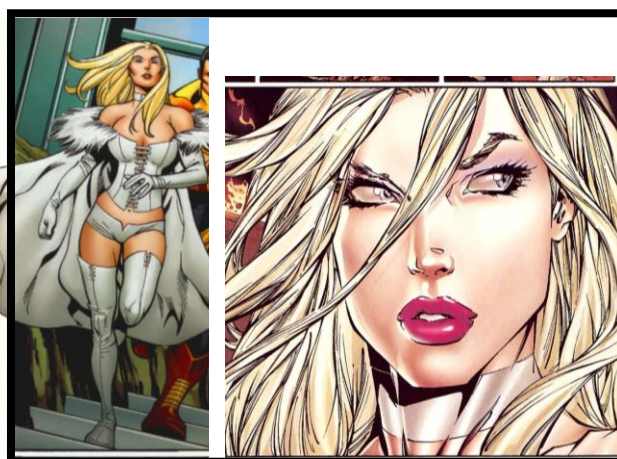


Fig. 487. *White Queen* / Emma Frost.

Plano denotativo

Mujer de aproximadamente 30 años, piel clara, rubia, complexión delgada, alta, pelo largo lacio, labios rosados. Porta botas, calzoncillos, corset y guantes al antebrazo blancos, porta una capa larga del mismo color sujeta por debajo de los hombros al corset con piel; la mujer utiliza una gargantilla lisa blanca y porta en su calzoncillo una hebilla cuya forma es una "X" blanca encerrada en un círculo del mismo color.

Plano connotativo

Con una imagen caucásica, se nos presenta a Emma Frost como una mujer que bien podría posar como modelo para un sin fin de revistas, sin embargo, particularidades interesantes son las que se nos presenta tanto en su vestimenta como en el nombre código con el cual se identifica. En primer lugar la ropa que lleva puesta connota sensualidad, el color blanco carga consigo diversas connotaciones como la pureza, sin embargo, la relación más directa es la que lleva con su nombre *White Queen* que se traduce literalmente como "Reina Blanca", que haciendo una analogía con la pieza del juego de ajedrez siempre se encuentra al lado de su rey, creándose una imagen que connota estatus social, estilo, belleza y elegancia.

Formación imaginaria-ideológica

Llevando el título metafórico de "primera dama" dentro de la nación mutante Utopía, mantiene el papel de seguidora de Cyclops (quien es su pareja) dentro del relato, por lo que puede interpretarse que mantiene los mismos ideales y persigue el mismo sueño u objetivo que su amante: la coexistencia e igualdad entre humanos y mutantes. El carácter de Emma es el de una mujer fría, arrogante así como calculadora.

E) *Colossus*



Fig. 488. *Colossus* / Piotr Rasputin

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 28 años de edad, alto, fornido y musculoso, de tez de piel clara, cabello corto negro; en la mayoría de las viñetas su piel se ilustra de color gris o plateado con líneas ligeramente marcadas en forma horizontal a través de sus brazos. Utiliza un traje de expandes en negro (como pantalón), amarillo con una franja roja en cada costado (en el área del short y el torso) sin mangas, utiliza un par de muñequeras color rojo con dos rectángulos amarillos en el área del antebrazo y porta botas en color rojo. Sus ojos se muestran blancos lleva un estampada una "X" del lado derecho del pecho color amarilla encerrada en un círculo rojo.

Plano connotativo

Colossus es un mutante con el poder mutante de transformas su cuerpo en una especie de metal resistente. Debido a que a lo largo de la historia la intervención de este personaje predomina en escenas de acción, es que se le puede ver transformado, característica de ello este estado, además de su color de piel gris-plateada, es que es un hombre que tiende a ejercitarse, convirtiéndolo en el fortachón del grupo, encargado del trabajo pesado y combatiente lo cual da al personaje connotaciones como fuerza, poder, invulnerabilidad, resistencia, y valentía.

Formación imaginaria-ideológica

El papel que representa dentro de la historia sólo nos permite ver en el estereotipo del tipo fuerte, que con su fuerza bruta (siempre ocupada en pro de salvar a los débiles) enfrenta a los malhechores, con pocos diálogos, el sólo hecho de formar parte de las filas de los *X-Men* (reforzada la pertenencia con el emblema del grupo) lo encaminan por el mismo objetivo, luchar en pro de la igualdad y tolerancia entre humanos y mutantes.

F) *Sub-Mariner / Namor*

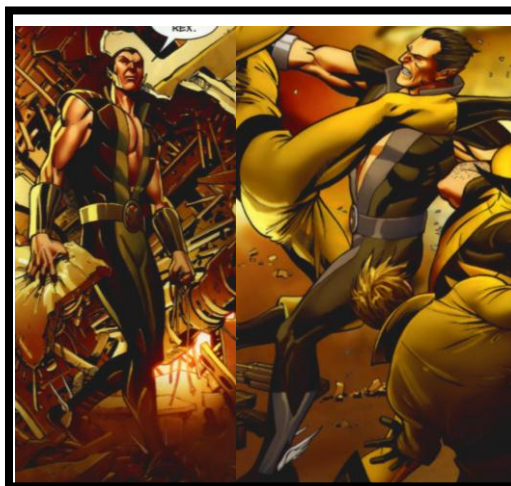


Fig. 489.
Sub-Mariner / Namor.

Plano denotativo

Hombre de aproximadamente 30 años de edad, alto, complexión delgada, cuerpo marcado, tez de piel clara, ojos rasgados, ceja delgada, pelo peinado hacia atrás, corto, color negro; orejas puntiagudas y con un par de alas en cada tobillo. Utiliza un pantalón expandes negro y una playera

Plano connotativo

del mismo tipo con corte en “v” hasta el abdomen (ambas piezas con franjas y bordes en azul marino), hombreras negras, botas, muñequeras y cinturón azules y en como hebilla lleva una “X” azul encerrada en un círculo rojo.

Namor mantiene la dualidad entre rey y superhéroe por lo cual ambas facetas se ven marcadas en su atuendo, por un lado encontramos el color azul amarino, el cual nos da una relación directa con el océano (de donde es proveniente el personaje), connotando estabilidad, elegancia y dinamismo, y por el otro el dorado, teniendo significados connotativos como realeza, riqueza, elegancia y poder. Por otra parte mantiene características comunes a su especie (mitad mutante/atlante) como sus orejas, los ojos rasgados y las alas en sus tobillos otorgando al personaje identidad y pertenencia con ambas razas, lo cual le agrega connotaciones como un ser acuático y terrestre a la vez. La “X” como símbolo lo casan con la idiosincrasia establecida por los X-Men.

Namor es un personaje legendario que surgió en los años `40, compartiendo aventuras con el *Capitán América*, por lo que su posición además de superhéroe (y en algunas periodos como villano) se ve reforzada como soberano de Atlantis, ambos elementos dan a su personalidad una complejidad tal que en donde destaca valores como valentía, honorabilidad, respeto y compañerismo, pero en otros casos también, arrogancia, despotismo, frivolidad y soberbia.

Formación imaginaria-ideológica

Se nos muestra como un superhéroe independiente, quien ha decidido colaborar con los *X-Men*, así como formar parte de su grupo aún cuando esto represente para él un descenso en su rango, en donde reciba órdenes de un habitante de la superficie (*Cyclops*), aunque si bien no aparece junto a la agrupación en un inicio se incorpora a la batalla como un “arma secreta” de los *X-Men* para balancear a su favor el resultado, lo cual también nos habla de que *Namor* no aparecerá en escena a menos que sea estrictamente necesario, pues mantiene otras ocupaciones como rey.

Es la muestra tangible de que los *X-Men* no discriminan y aceptan en sus filas a todo tipo de personas sin distinción de razas, etnia o ideología, en este caso un atlante que además es rey. De cierta forma cubre el hueco que dejó Wolverine (principalmente en sus inicios al postrarse como un hombre de carácter fuerte y rebelde), aunque fiel al grupo al que pertenece en su presente, adoptando con ello sus principios e ideales.

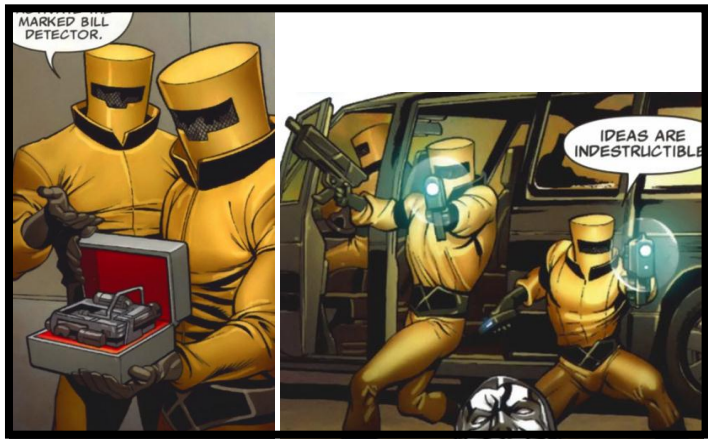
G) *Kate Kildare*



Fig. 490.
Kate Kildare

Plano denotativo

Mujer de aproximadamente 28 años, color de piel clara, pelirroja, ojos azules, alta, complexión delgada, labios pintados de morado. Lleva puesto un vestido color negro sin mangas, con escote y arriba de las rodillas, el cual lleva dos tirantes en los hombros y un cinturón color morado, calza un par de zapatillas abiertas color negro y usa unos anteojos con armazón gris, con lente rectangular de cristal.

<p>Plano connotativo</p> <p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>La apariencia de la relacionista pública Kate Kildare connota seriedad, elegancia, porte, pero con un toque de sensualidad (acentuando que por su profesión, el círculo glamoroso en el que se desenvuelve exige mostrar una buena apariencia, así como una actitud fresca). Al utilizar un vestido con estos detalles se puede ver que es una mujer joven, que gusta de verse bien, pero con ello se deja entrever su profesionalismo al combinar estas características con una apariencia fría y superficial, sin embargo, el refuerzo que le dan los anteojos la hacen ver como una mujer intelectual, connotando con una combinación perfecta entre belleza e inteligencia.</p> <p>La formación imaginaria proyectada a través del personaje de Kate es el de una mujer frívola que pretende conseguir sus objetivos no importando los medios para llevarlos a cabo. Una mujer inteligente que sabe hacer su trabajo y que no se intimida ante las circunstancias, si bien está preocupada por el bienestar de los <i>X-Men</i>, para ella parece resultar fundamental el cumplimiento de su labor como relacionista pública, no importando que se necesite mentir con tal de posicionar una imagen favorable de sus clientes, aun cuando se trate del ex terrorista mutante <i>Magneto</i>.</p>
<p>H) <i>A.I.M.</i></p>	 <p>Fig. 491. <i>A.I.M.</i></p>
<p>Plano denotativo</p>	<p>Grupo de hombres compuesto por tres miembros, todos de estatura media y complexión delgada; uno de ellos con poco pelo en color café y otro con pelo lacio corto color miel, ambos de aproximadamente 40 años de edad; del tercero no hay características físicas visibles. Todos portan un overol color amarillo con botas, cinturón y guantes negros, también llevan puestos cascos en amarillo con un rectángulo de malla de asbesto en el área de los ojos. Todos portan armas color gris.</p>
<p>Plano connotativo</p> <p>Formación imaginaria-ideológica</p>	<p>Se trata de una organización terrorista de la cual se destaca en primera instancia su uniforme, el cual connota homogeneidad, eliminando con ello la individualidad de cada miembro (funcionan como uno solo), el uso de máscaras cubriendo sus rostros priva de su identidad (por un lado como protección en contra de las autoridades y por otra reforzando la unidad del grupo). Sus trajes son muy parecidos a los usados por bomberos. El uso de armas, así como la forma de concretar sus planes están basadas en la fuerza del miedo, lo cual connota violencia, agresividad y peligro.</p> <p>Como agrupación terrorista la principal ideología de <i>A.I.M.</i> plasmada en este relato es la de infundir miedo con tal de beneficiarse de ellos. Si bien se trata de hombres comunes y corrientes al final expresan miedo. Más allá de querer realmente lastimar a un número considerable de personas lo único que pretendían era alarmar a la ciudadanía de San Francisco.</p>
<p>II. Ambientación</p>	<p>En la narración de este relato hay donde lugares que para este análisis son importantes de retomar, pues en estos ambientes se desarrollan las acciones por parte de los personajes.</p>

A) Utopía



Fig. 492. Utopía

Plano denotativo

Se aprecia una porción de tierra en medio del mar, cuenta con edificaciones de metal de un tamaño regular. Alrededor de la porción de tierra se encuentran cilindros metálicos y al medio una base en donde aterrizan helicópteros o aviones. Cuenta con habitaciones y salas con ventanales, pantallas, monitores y estaciones de cómputo, una de ellas con una mesa rodeada de sillas en cuya base se ilustra una "X".

Plano connotativo

Utopía es una isla habitada por los *X-Men* y los mutantes restantes del planeta, como su nombre lo indica, una utopía adquiere connotaciones de ser algo imposible de realizarse o en este caso un paraíso, aquél por el que los discípulos de Xavier lucharon tantos años. Sin embargo, Utopía también representa ser una prisión, pues es un lugar apartado del resto de la humanidad, en donde no son del todo libres. La concepción de este ambiente connota ser un refugio en donde los mutantes no tendrían que lidiar con problemas como la discriminación y serán aceptados por los suyos.

B) San Francisco

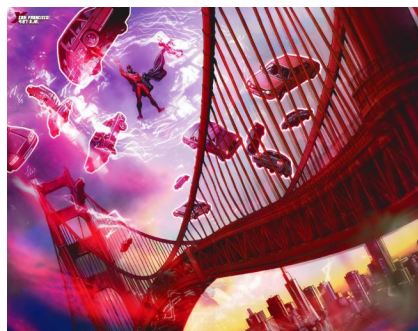


Fig. 493.
San Francisco

Plano denotativo

San Francisco es un lugar con muchas edificaciones, entre ellas varios rascacielos, cuenta con un aeropuerto y un puente de gran tamaño. En el *comic* se aprecian encuadres cerrados, por lo que no se alcanzan a apreciar los detalles de la ambientación a gran escala, y se reduce a sólo algunas viñetas, en las que la mayoría se presenta en un primer plano a los personajes del relato.

Plano connotativo

La ciudad de San Francisco es una ciudad ubicada en California, Estados Unidos. En la última viñeta dentro de una *splash page* se ubica el puente de *Golden Gate*. La ciudad en su historia ha fungido como centro de la inmigración masiva, llena de actitudes liberales y otros factores que dieron origen al denominado Verano del amor, y los movimientos a favor de los derechos de los homosexuales por lo que en este caso, no es de extrañar que se muestra una gran apertura y recibimiento al colectivo mutante, característica que connota libertad, tolerancia y hermandad por parte de dicha ciudad.

III. Diálogos

A partir de lo expuesto en el capítulo 1 según el autor Michael Pêcheux, se procederá a abordar el análisis de nuestro último objeto de estudio, hallando al igual que en los cinco casos anteriores los preconstruidos culturales que nos hacen ruido a partir de los diálogos empleados en este ejemplar. De acuerdo al orden de aparición, los diálogos se presentan en orden cronológico, encontrando interesantes los siguientes:

DONALD EVANS: Voy a conseguir tragos gratis con esta historia. Olvídate de Gaga. Olvídate de Kanye. Hoy voy a fotografiar a los verdaderos X-Men. ¡Odiados! ¡Temidos! ¡Muy fotogénicos!

- Se enfatiza en la actualidad del relato, utilizando el nombre de personalidades del momento. Así mismo se enfatiza que los *X-Men* pese a no ser aceptados por la sociedad en su generalidad han cobrado más popularidad que las estrellas del momento.

DONALD EVANS: Ok. Ya casi llegamos. Y apagaré mi *blackberry*. Suéltalo. ¿Cuál es el enorme problema secreto de R.P. que pone en riesgo nuestras vidas?

KATE KILDARE: Erik Lehnsherr es un X-Men.

- A través de los medios tecnológicos del momento se da el contexto de actualidad a la historia. Asimismo se refuerza la sorpresa que produce que el enemigo más acérrimo de los *X-Men* ahora forme parte de sus filas.

KATE KILDARE: Si nosotros definimos la historia, tal vez -sólo tal vez- podemos vender al terrorista más infame sentado en una isla en la costa de San Francisco como algo a lo que sólo los locos le sacarían sus trinchas.

- Se nos muestra la intención de cambiar la imagen terrorista de *Magneto*, villano más antiguo de los héroes, como algo que la sociedad en general pueda adoptar sin resistencia.

MAGNETO: Es inteligente, srita. Kildare. Para ser humana.

KATE KILDARE: Eso es...

MAGNETO: ¡Una broma!

KATE KILDARE: ¡Lo sé! Pero es del tipo de bromas que vamos a tener que evitar por un rato. Hay métodos para hacer que esto funcione. Sólo necesitamos prepararnos.

- También se establece cierto grado de discriminación por parte del sector discriminado. Como si se tratará de un trabajo de marketing político se entabla una guía por parte del asesor en el discurso de su aconsejado.

KATE KILDARE: El casco es agresivo, pero es tan icónico que resulta intocable en lo que a mí respecta. Pero imaginé... un cambio simple pero obviamente simbólico. El rojo grita sangre, Revolución. En Estados Unidos, comunismo. El blanco tradicionalmente es señal de paz, madurez...

MAGNETO: Rendición.

KATE KILDARE: Eri... *Magneto*. Debemos encontrar una manera de hacerte menos espeluznante. Pero lo que tenemos todavía de nuestro lado es que fuiste -todavía eres- incendiario. Asustaste a casi tanta gente con lo que dijiste que a la que asustaste con lo que hiciste.

- Se exponen una serie de adjetivos calificativos del ex villano, al mismo tiempo que se nos brinda un breve diagnóstico de su imagen y la carga connotativa que conlleva con ella. Se nos presenta al personaje como un demagogo que impone miedo y la necesidad de cambiar esa imagen pública.

KATE KILDARE: Oye, ¿las playeras que decían "*Magneto tenía razón*"? un clásico. Eres un icono de estilo revolucionario. Eres el Che Guevara. Y estás vivo. Y ahora eres un X-Men. ¿Qué significa eso?

Lo que yo pienso es que no te has retractado de nada de lo que has dicho. Fueron el Mundo y Estados Unidos los que cambiaron. Nosotros, mutantes y humanos, progresamos. A los mutantes ya no se les odia tanto. Así que al aceptarte, ellos se hacen sentir mejor acerca de ellos mismos. Son gente razonable, con aceptación.

MAGNETO: Eso no es cierto. No lo diré.

KATE KILDARE: No tienes que decirlo. Me contrataron para mentir por ti.

MAGNETO: ¿Qué tiene de malo que se queden petrificados al verme? Deberían hacerlo.

KATE KILDARE: Hay de asustados a asustados [...].

- Se expone que el mundo actual ha cambiado, es más tolerante y abierto a la libertad de pensamiento. *Magneto* representa ser el revolucionario de la época que ha llevado consigo ese cambio, aún con puntos de vista fascistas, y aún cuando él no está de acuerdo con eso puede contar con un equipo que pueda mentir y vender una mejor imagen de él a la sociedad.

MAGNETO: No tengo problemas en que los seres humanos me teman. ¿Qué es mejor: que te teman o que te amen? Maquiavelo sabía la respuesta, y yo también...

KATE KILDARE: Sí, lo sé, que te teman. Porque la gente que te ama puede esperar el perdón si te traicionan. Trabajo en R.P. por supuesto que leí a Maquiavelo, Eric. He salido con tipos con tatuajes de Maquiavelo. Pero recuerda el resto... es mejor ser amado y temido. Esa es mi elección.

MAGNETO: Esto no es R.P. esto es propaganda y deja un sabor amargo...

KATE KILDARE: De eso se tratan las Relaciones Públicas. "R.P." es un invento de Edward Bernays en los años veinte. De alguna manera, "propaganda" cobró mala fama en la guerra, así que él comenzó a llamarla R.P.

Un cambio de marca simplemente brillante: algo que todo aquel con un gramo de estabilidad mental desprecia transformado en algo agradable. Incluso necesario.

- El villano expone su ideología al estar de acuerdo con un tipo de gobierno anárquico, argumentado en el régimen de gobierno que proponía Maquiavelo. Se da un debate entre los personajes, manifestado que la propaganda ha cambiado de nombre a relaciones públicas, con el fin de imponer un modo de pensar y ver el mundo.

KATE KILDARE: Si, éste no es tu estilo. Pero necesitas aguantarte. Esto es por los mutantes. Es todo lo que importa ¿cierto? Déjame mentir por ti [...]. Deberíamos trabajar en una declaración o en un comunicado de prensa.

MAGNETO: Llámame Eric. Y di y haz lo que quieras. Confío en ti. Usa tu poder Kate. Yo usaré el mío. Y creo que todos entenderán "que eso fue mi comunicado de prensa".

- Se plantea que no importa la forma sino el fin que se persiga a través del discurso e ideología que se logró enviar en un mensaje, aún cuando no se esté de acuerdo con las políticas de un gobierno, empresa, institución o la propia ética personal, el resultado siempre buscará un bienestar general o conveniente.

GALERÍA DE PORTADAS



GALERÍA DE PORTADAS



GALERÍA DE PORTADAS



GALERÍA DE PORTADAS



FUENTES CONSULTADAS

➤ BIBLIOGRAFÍA:

ALFIE, David. "Semiología del *comic*" en El cómic es algo serio. México, Colección de comunicación, Eufesa, 1982.

ANGLIETTA, Michel. Regulación y crisis del capitalismo. Madrid, Siglo XXI, 1975.

ANGOLOTI, C. Cómics, títeres y teatro de sombras. Madrid, La Torre, 1990.

APARACI Mariano, Roberto, et al. Lectura de imágenes. Madrid, Ediciones de la Torre, 3.ª edición, 1998.

APARACI Mariano, Roberto. El cómic y la fotonovela en el aula. Madrid, La Torre y Consejería de Educación, 1992.

ARIZMENDI, Milagros. El cómic. Barcelona, España, Editorial Planeta, 1975.

ARRIETA Endorzain, Luis. Un concepto de comunicación organizacional: La revista interna y la historieta en la empresa, México, Ed. Diana, 1991.

BALLESTEROS, Antonio, *et al.* Cuatro lecciones sobre cómic. Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 2000.

BARBIERI, Daniele. Los lenguajes del cómic. Barcelona, Paídos, 1993.

BARKER, Martín. A hunt of fears. Jackson, University Press of Mississippi, 1992.

BARNEY-HAWKE, Syd. Enciclopedia *Marvel X-Men*, España, Grupo Panini, 2006.

BARTHES, Roland. La aventura semiológica. Buenos Aires, Paídos, 1990.

BAUR, Elisabeth K. La historieta. Una experiencia didáctica. México, Nueva Imagen, 1978.

BELL, Judith. Cómo hacer tu primer trabajo de investigación, guía para investigadores en educación y ciencias sociales. 2.ª Edición. Barcelona España, Editorial Gedisa. 2005.

BERNAYS, Edward, et. al. Relaciones públicas, el poder de cambiar cualquier cosa. El arte de persuadir a la opinión pública. España, Furtwangen, 2009.

BOTTOMORE, Tom y Armand Mattelart, "*Marxist theories of communication*", en International Encyclopedia of Communications, ed. Erik Barnouw, George Gerbner, Wilbur Schramm, Tohia L. Worth, and Larry Gross, New York, Oxford University Press, Tomo 2, 1989.

BUSQUETS, Luis. Para leer la imagen. Madrid, Editorial ICCE, 1977.

BUTLER, Judith. El género en disputa, el feminismo y la subversión de la identidad. Barcelona, Buenos Aires, México, Editorial Paidós, 2007.

CAPDEVILA, Néstor. El concepto de ideología. Buenos Aires, Nueva Visión, 2006.

CHE GUEVARA, Ernesto. Ernesto Che Guevara obras. 1957-1969: La acción armada. Volumen 1, La Habana, Editorial de Ciencias Sociales, 2.ª edición, 1991.

- CLARK, Toby. El arte y la propaganda en el siglo XX. España, Akal Ediciones, 2001.
- COMA, Javier. Diccionario de los cómics. la edad de oro. Barcelona, Editorial Plaza Anjmes, 1982.
- COMA, Javier. Historia de los cómics. Vol. 4., Barcelona Editorial Toutarín, 1982.
- COMA, Javier. Los cómics, un arte del siglo XX. Barcelona, Ediciones Guadarrama colección universitaria de bolsillo, Punto Omega, 1978.
- COMTE, Fernand. Las grandes figuras mitológicas. Madrid, Ed. Del Prado, 1994.
- COTTLER, Joseph. Los héroes de la civilización. México, D. F., Iberomexicana, 1956.
- DONIS A. Donis. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. México D.F., Ediciones Gustavo Gili, 14va edición, 1992.
- EAGLETON, Terry. Una introducción a la teoría literaria. México, Fondo de Cultura Económica.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas, Barcelona, Lumen, 1973.
- ECO, Umberto. Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura. Barcelona, Ed. Gedisa, 2001.
- EISMER, W. Los cómics y el arte secuencial. Barcelona, Editorial Norma, 1984.
- ENDERS, H., y Shmidt-Henkel G. Trivialliteratu. Berlín, sin/editor, 1964.
- FERNÁNDEZ, Jorge D., et. al. El terror en el cómic, Comunicación Social, Sevilla, 2003.
- FERNÁNDEZ, M. y DÍAZ, O. El cómic en el aula. Alhambra, Madrid, 1990.
- FERNÁNDEZ Villanueva, Concepción. Imaginario y símbolos en tribus urbanas y sectas destructivas. Madrid, Consejo Nacional del Poder Judicial, cuadernos de derecho judicial, 2005.
- FLOCH, Jean Marie. Semiótica, marketing y comunicación, bajo los signos las estrategias. México, Paidós, 1993.
- GALLARDO, M. El cómic, Barcelona, Equipo Fénix, CIMS, 1996.
- GALLO, Miguel Ángel. Los comics (un enfoque sociológico). México, Ed. Quinto Sol S.A., 1981.
- GARCÍA Pérez, Manuel. Semiótica de la descripción en publicidad, cine y cómic, España, Universidad de Murcia, 2006.
- GASCA, Luis y Gubert Roman. El discurso del cómic. Madrid, Ed. Cátedra, Signo e Imagen, 3ª edición, 1994.
- GONZALEZ Reyna, Susana. Manual de investigación documental y redacción. México, Trillas, 1991.
- GRECCHI, Luigi. "El comic" en El cómic es algo serio. México, Colección de comunicación, Eufesa, 1982.
- GROENSTEEN, Thierry. Systeme de la Bande Dessinée. París, Presses Universitaires de France, 1999.

- GUBERN, Roman. Diccionario de onomatopeyas. España. Ed. Cátedra, 2008.
- GUBERN, Roman. El lenguaje de los comics. Barcelona, Ediciones de Bolsillo, Núm. 195, 1972.
- GUERRA, Georgina. El cómic o la historieta en la enseñanza. México, Grijalbo, 1982.
- HEATH, Joseph y Andrew Potter. Rebelarse vende, el negocio de la contracultura. Colombia, Taurus, 2005.
- HERNADI, Paul. Teoría de los géneros literarios. Barcelona, Antoni Bosch, 1978.
- JAKOBSON, Roman. Ensayos de lingüística general., Barcelona, Seix Barral, 2ª edición, 1975.
- KAISER, Charles. The gay metrópoli, Estados Unidos. Grove/Atlantic, 1997.
- LACASSIN, Francis. Pour un neuvième art, la bande dessinée. 1971.
- LAIGLESIA, Juan Antonio. El arte de la historieta. Madrid, Ed. Doncel, 1964.
- LARA, Antonio. El apasionante mundo de los tebeos. Madrid, Edicusa, 1968.
- LEE, Stan. Origins of Marvel Comics. Nueva York, Marvel Comics, 1997.
- LLANAS, Sandra y Mata Jorge. Cómo dibujar cómic, México, Océano, 2008.
- MANACORDA de Rosetti, Mabel V., La comunicación integral: imagen, lengua, literatura: La historieta. Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1976.
- MANIS, Andrew. Afire you can't put out: the civil rights life of Birmingham's Reverend Fred Shuttlesworth, E.U.A., University OF Alabama Press, 1999.
- MAQUIAVELO, Nicolás. El Príncipe. España, Editorial Alianza, 2010.
- MATTELART, Armand, *et. al.* Los medios de comunicación de masas. Caracas Venezuela, El Cid Editor, 4.ª edición, 1977,
- MATTELART, Armand y Ariel Dorfman. "Para leer al Pato Donald" en El cómic es algo serio. México, Colección de comunicación, Eufesa, 1982.
- MIGUEL de, Casilda, La ciencia ficción. Un agujero negro en el cine de género, Bilbao, Servicio Editorial Universidad del País Vasco, 1988.
- MOIX, Terenci. Historia social del cómic. Barcelona (España), Bruguera, 2007.
- MOLES, Abraham. El kitsch: El arte de la felicidad. Buenos Aires, Paídos, 1973.
- MONSIVAIS, Carlos. "Y todo el mundo dijo ¡Gulp!" en El cómic es algo serio. México, Colección de comunicación, Eufesa, 1982.
- MORO, Tomás. Utopía. España, Editorial Planeta, Traducción de Joaquín Malafre Gavaldá, 2003.
- MORRIS, Thomas. Superheroes and Philosophy. Truth, Justice and the Socratic Way. Illinois, Open Court, 2008.
- MURO Manilla, Miguel Ángel. Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica. Universidad de la Rioja, 2004.

- MYER**, Walter Dean. Malcolm X: By Any Means Necessary. New York, Scholastic, 1994.
- ORTIZ**, Orlando. "Ideología e historieta" en El cómic es algo serio. México, Colección de comunicación, Eufesa, 1982.
- PARRA** Pérez, Beatriz. Cómics en Internet. Ed. Anaya Multimedia, Madrid, España, 1998.
- PÊCHEUX**, Michel. Hacia el análisis automático del discurso, Madrid, Gredos, 1978.
- PEIRCE**, Charles Sanders. La ciencia de la semiótica. Buenos Aires, Nueva Visión, 1974.
- PERICOT**, Jordi. Mostrar para decir. La imagen en contexto. España, Universidad Autónoma de Barcelona, 2002.
- PRIESS**, Frank, et al., Periodismo, ética, responsabilidad y paz: Reflexiones para periodistas, Colombia, Uniboyacá, 2002.
- PROPP**, Vladimir. Morfología del cuento, Madrid, Ed. Akal, 1998.
- QUINTANA**, Juan José. Derecho Internacional Público Contemporáneo, 65. Ediciones Jurídicas Gustavo Ibáñez, Bogotá, 2001.
- RAMÍREZ**, Juan Antonio. Medios de masas e historia del arte. Madrid, Ediciones Cátedra, 1976.
- RAE**, "apartheid", (en español). Diccionario prehispánico de dudas, Madrid, Santillana, 2005).
- RODRÍGUEZ** Diéguez, José Luis. El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. Barcelona, Gustavo Gili, 1988.
- ROZAK**, Theodore. El nacimiento de una contracultura. Barcelona, Ed. Kairós, 2005.
- SANTOS**, Zunzunegui. Pensar la imagen. Madrid, Cátedra, 1989.
- SAUSSURE** de, Ferdinand. Curso de lingüística general. México, Nuevo Mar, 1982.
- THOMPSON**, John B. Ideología y cultura moderna. México, D.F: UAM, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Segunda Edición, 1998.
- TONG**, Rosemarie. Feminist Thought: A More Comprehensive Introduction. 3.^a edición, Westview Press, (*Perseus Books*).
- TORRES**, Guillermo. El lenguaje de los símbolos gráficos: introducción a la comunicación visual. México, Limusa, 1992.
- VAN DIJK**, Teun A. Racismo y análisis crítico de los medios. México, Paidós, 1997.
- VAN DIJK**, Teun A. Texto y contexto. Madrid, Ed. Cátedra, 1984.
- VAZQUEZ** G. Modesto. La historieta. Todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico. México, Promotora K., 1981.
- WOLF**, Mauro. La investigación de la comunicación de masas. Barcelona-México, Paidós, 1987.
- WISTRICH**, Robert S. Hitler y el Holocausto. Barcelona, Mondadori, 2002.

➤ HEMEROGRAFÍA:

AGUILERA, Ricardo y Lorenzo Díaz, "Un británico en la corte" del fascículo "Los Superhéroes", para *Gente de comic: De Flash Gordon a Torpedo*, publicado en "Gente" del *Diario 16*, 1989.

ARCE Cortés, Tania. *Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?*, *Revista Argentina de Sociología*, Vol. 6, Núm. 11, noviembre-diciembre, 2008.

CASTILLO Vidal, Jesús, "Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el *comic*", en *El profesional de la información*, Vol. 13, n. 4., julio-agosto, 2004.

DIBUJARTE. "Cómic". Vanguardia Editores. Año 3, Número 11, Diciembre de 2002.

DIBUJARTE. "El romanticismo y el cómic". Vanguardia Editores. Año 3, Número 11-12, diciembre de 2002.

DIBUJARTE. "Japón vs América. Una visión de oriente hacia occidente". Vanguardia Editores. Año 3, Número 8, diciembre de 2002.

DURÁN, Uriel A. "El centinela de la libertad *Marvel*", en *Marvel Comics Presenta: Captain America*, núm. 10, México, Editorial VID, abril 22, 2002.

DURÁN, Uriel A. "Sector X", en *Generation Next*, Tomo 2, México, Editorial VID, abril 15, 2002.

DURÁN, Uriel A. "Sector X" en *New X-Men*, Tomo 2, México, Grupo Editorial VID, 12 de junio, 2003.

DURÁN, Uriel A. "Sector X", en *X-Men*, núm. 17-19, 64-66, México, Editorial VID, octubre 10, 1999.

ESPINOSA Vera, Pablo. "Hacia una semiótica de los *Mass-Media*", *Revista Mexicana de Comunicación*, núm. 82, México, julio/agosto, 2003.

FERRAND, Manuel Martín. "Otros efectos colaterales del 11-S", en *Lobatón*, Paco. *La televisión en tiempos de guerra. La onda expansiva de los atentados del 11-S*. Barcelona, Gedisa, 2002, pág. 24.

FERRER, Everardo. "Tormenta Cósmica", en *Avengers, los poderosos vengadores*, núm. 3, México, Editorial VID, Año 1, enero 3, 1999.

FERRER, Everardo. "¡Vengadores Unidos!" en *Avengers, los poderosos vengadores*, núm. 2, México, Editorial VID, Año 1, diciembre 13, 1998.

FERRER, Everardo. "X-Manía: Animación-X", en *X-Men*, núm. 46, México, Editorial VID, octubre 22, 2000.

GARZA, Héctor C. "Comiqueros vs Otakus", *Spider-man, el hombre araña*, núm. 32, México, Editorial VID, Año 1, diciembre 30, 2000.

GARZA, Héctor C. "Del escritorio de J. Jonah Jameson", *Spider-man, el hombre araña*, núm. 49, México, Editorial VID, diciembre 24, 2000.

GRANT MORRISON, *Wizard* # 6, edición española, junio, 2002.

HERRERO de Castro. "Civil War. La vida no es un *comic*, ¿o sí?", en *Civil War* # 0, Vol. 1, núm. 0, Madrid, Panini, abril de 2007.

LORAS, F. "El mundo del cómic", *Lenguaje de la imagen. El: Cartel, cómic, cine, TV*, Valencia, Edimag (Educación de la imagen), Valencia, 1976.

MILLER, J. J., *et. al.* "Action Comics" en *The Standard Catalog of Comic Books*. Nueva York, Krause Publications, 3era ed., Septiembre, 2005.

PÁEZ, Benjamín. "Sin pedir cuartel" en *Grandes Batallas de los X-Men*, México, Ed. VID, 1997.

ROCARD, M., "Asterix et la politique" en *Le Figaro*, 3 de marzo, 2001.

SANMARTÍN José, "Violencia y acoso escolar", en *Mente y Cerebro*, Madrid, CEAC, 2007.

ZAMORA, Agustín. "Poder nuclear el sueño de la hegemonía mundial", N.º 82 de *La aventura de la historia*, Arianza Ediciones, Madrid, junio de 2002.

S/A. "¿Sabías que... Los Hombres X originales?" en *X-Men*, núm. 9, México, Editorial VID, Año 1, mayo 23, 1999.

➤ INTERNET

ALBERTO Carlos, *Cronología X-Men (II): El origen de la Patrulla-X* [en línea], España, 3 de julio de 2008, Dirección URL: <http://www.zonafandom.com/comic-usa/cronologia-x-men-ii-el-origen-de-la-patrulla-x> [consulta: 15 de noviembre de 2009].

ANTÓN, Jacinto. "Chris Claremont: 'Los superhéroes quizá son la mitología de EE UU'", [en línea], Barcelona, *El País.com*, 7 de junio de 1985, Dirección URL: http://www.elpais.com/articulo/cultura/Chris/Claremont/superheroes/mitologia/EE/UU/elpepicul/19850607elpepicul_8/Tes/, [consulta: 01 de noviembre de 2009].

BOUZA, Fermín. "Xenofobia", artículo publicado en *Glosario para una Sociedad Intercultural*, Bancaixa, Valencia, 2002, [PDF] Dirección URL: <http://www.ucm.es/info/socvi/BOUZA/NUEVA1/Textos/xeno3.pdf>, [Consulta: 28 de junio de 2012].

BRUYERE, Susanne M. "Políticas y prácticas de no discriminación en Estados Unidos y Reino Unido", en *Disability World*, Vol. 23, 23 de abril de 2004, Universidad de Cornell, [en línea], Dirección URL: http://www.disabilityworld.org/04-05_04/spanish/empleo/nondiscrimination.shtml, [consulta: 10 de agosto de 2012].

CABALLERO Jurado, Carlos. "El racismo, génesis y desarrollo de una ideología de la Modernidad", en *Web Islam*, 09 de febrero de 2001, España, [en línea], Dirección URL: <http://www.webislam.com/articulos/18707-el-racismo-genesis-y-desarrollo-de-una-ideologia-de-la-modernidad.html>, [consulta: 15 de agosto de 2012].

CASAÑAS López, Jesús. *X-Men: 198, Juntos y revueltos* [en línea], España, 23 de abril de 2009, Dirección URL: http://www.comicdigital.com/169_1-X:Men_198.html. [consulta: 23 de mayo de 2010].

CAVIARO, Juan Luis. *Bryan Singer: X-Men*, [En línea], Blog de cine, España, 29 de enero de 2009, Dirección URL: <http://www.blogdecine.com/criticas/bryan-singer-x-men#c175597>. [consulta: 04 de febrero de 2010].

COTA, Roberto. *X-Men Origins: Gambit* [en línea], *Comics*, historietas, ilustración y cultura pop, México, 22 de marzo de 2009, Dirección URL: <http://culturacomix.com/2009/03/22/x-men-origins-gambit/#more-16861>. [Consulta: 04 de febrero de 2010].

CRUZ, Luis Miguel. "Bryan Singer confirma *X-Men: Days of the Future Past*", en *CinePremiere*, [en línea], 2 de agosto de 2012, México, Dirección URL: <http://www.cinepremiere.com.mx/22108-bryan-singer-confirma-x-men-days-of-the-future-past.html>, [fecha de consulta: 5 de febrero de 2010].

DE LA CUEVA, Ernesto, "Según la Encuesta Nacional de Lectura, los índices siguen abajo. Llamen la atención los datos lanzados en 2009", *Milenio*, [en línea], México, Milenio.com, 23 de abril de 2009, Dirección URL: <http://impreso.milenio.com/node/8564123>, [consulta: 10 de enero de 2010].

DEEN Thalif. "Europa: la xenofobia en alza", en *Web Islam*, 20 de noviembre de 2004, España, [en línea], Dirección URL: <http://www.webislam.com/articulos/27389-europa-la-xenofobia-en-alza.html>, [consulta: 10 de agosto de 2012].

DONCEL, David y Pablo Nieto, *Entrevista a... Stan Lee* [en línea], España, 16 de junio de 2009, Dirección URL: <http://ch.999.blogspot.com/2009/06/entrevista-stan-lee.html>. [consulta: 25 de noviembre de 2009].

ESQUIVEL, J. Jesús. "La paranoia", en *Revista Proceso*, sección Internacional, 12 de septiembre de 2011, [en línea], Dirección URL: <http://www.proceso.com.mx/?p=281248>, [consulta: 10 de agosto de 2012].

FERNÁNDEZ, Armando S. *La gran historieta policial argentina* [en línea], Una mirada para la historieta y la cultura nacional, Argentina, 29 de octubre de 2007, Dirección URL: <http://armando-fernandez.blogspot.com/2007/10/la-gran-historieta-policial-argentina.html>. [consulta: 10 de abril de 2009].

GIL Montoro, Ángel. *Patrulla X # 55. Comienza Nation X*, España, 6 de septiembre de 2010, Dirección URL: http://www.comicdigital.com/2628_1-Patrulla_X_55.html. [consulta: 14 de junio de 2010].

GÓMEZ Hernández, José Antonio. *El interés de las bibliotecas por el mundo del comic* [en línea], España, 10 de diciembre de 2008, Dirección URL: www.thinkepi.net/el-interes-de-las-bibliotecas-por-el-mundo-de-los-comics. [consulta: 10 de enero de 2010].

GUEVARA, Oscar. "El futuro del cómic en México", [en línea], México, *Esmas.com*, 22 de noviembre del 2003, Dirección URL: <http://www.esmas.com/espectaculos/328386.html>, [consulta: 10 de abril de 2011].

HITLER, Adolf. *Mi lucha*, en *Radio Islam* (en español), [en línea], Dirección URL: <http://www.radioislam.org/historia/hitler/mkampf/pdf/spa.pdf>. [consulta: 01 de agosto de 2012].

HOPENHAYN, Martín y Álvaro Bello, Tendencias generales, prioridades y obstáculos en la lucha contra el racismo, la discriminación racial, la xenofobia y las formas conexas de intolerancia. Santiago de Chile, 23 de octubre de 2000, [en línea] Dirección URL: <http://www.eclac.cl/prensa/noticias/comunicados/4/5534/xeno.pdf>. [consulta: 18 de julio de 2012].

ITOIZ, Carolina. "Relaciones Públicas", en *GestioPolis*, México, febrero de 2001, [en línea], Dirección URL: <http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/mar/rellumitoiz.htm>, [consulta: 23 de agosto de 2012].

JÉRICO, Pilar. “Mandela: nuestro miedo más profundo es a ser poderosos”, en *Pilar Jericó, Personas y empresas*, España, 7 de febrero de 2008, [en línea], Dirección URL: <http://www.pilarjericó.com/mandela-nuestro-miedo-mas-profundo-es-a-ser-poderosos>, [consulta: 23 de junio de 2012].

KAT, Pedro. “Chris Claremont: ‘Yo transformé a Lobezno en lo que es hoy’. Pasado, presente y futuro de los X-Men” [en línea], España, 6 de abril de 2009, Dirección URL: http://www.comicdigital.com/874_1Chris_Claremont_'Yo_transforme_a_Lobezno_en_lo_que_es_hoy'.html. [consulta: 10 de abril de 2010].

LEFINEAU, Marcelle. “Tribus urbanas, décadas 80 y 90”, en *Tribus Urbanas*, Buenos Aires, 5 de febrero de 2011, [en línea], Dirección URL: <http://tribusurbanaslefineau.blogspot.mx/>, [consulta 03 de agosto de 2012].

LLERENA, “Grupos racistas globales”, Análisis internacional: Análisis de las noticias que cambian tu vida, México, jueves 22 de marzo de 2012, Dirección URL: <http://llerena-analisis.blogspot.mx/2012/03/grupos-racistas-globales.html>.

LOMEÑA, Andrés. *El guión del comic - II* [en línea], Curso sobre el guión del comic 2da parte, México, 22 de noviembre de 2005, Dirección URL: <http://www.mailxmail.com/curso-guion-comic-2> [consulta: 27 de julio de 2009].

LUMBRERAS Castro, Jorge; *et. al. Posturas de conocimiento de la comunicación*, [CD-ROM], México, D.F., UNAM, mayo 2001, [consulta: 13 de diciembre de 2009].

LUTHER King, Martin. “MLK: A close call in Harlem”, [en línea], en *The Smoking Gun*, , Estados Unidos, 1 de septiembre de 2002, Dirección URL: <http://www.thesmokinggun.com/documents/crime/mlk-close-call-harlem>, [consulta: 17 de agosto de 2011].

LUTHER King, Martin. *Yo tengo un sueño*, [en línea], en *BBC mundo.com*, Estados Unidos, 28 de agosto de 2003, Dirección URL: http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/international/newsid_3188000/3188123.stm, [consulta: 17 de agosto de 2011].

MARVEL COMICS, [en línea]. Dirección URL: www.marvel.com.

McCAUSLAND, Elisa G. *Más allá de la viñeta. Política, superhéroes, y American way of life* [en línea], Revista especializada en *comic*, España, 27 de abril de 2009. Dirección URL: http://www.comicdigital.com/999_1-Mas_Alla_de_la_Vineta.html. [consulta: 15 de octubre de 2009].

MORA de, Jaime. *Jim Lee: ‘Es un honor trabajar con Frank Millar en Batman’*. Con el mundo del *comic* a sus pies [en línea], España, 5 de junio de 2009, Dirección URL: <http://www.comicdigital.com>. [consulta: 12 de diciembre de 2009].

RAE. *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*. 2007, en: <http://www.rae.es>. Dirección URL: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ideologia. [consulta: 10 de enero de 2010].

RAMÍREZ Geógrafo, Fernando. “Una breve introducción a lo queer” en *i.Letrada: Revista de capital cultural*. Sección Santa Nerda, Colombia, [en línea], Dirección URL: http://i.letrada.co/n7/santa_nerda.html, [consulta: 18 de julio de 2012]).

REDONDO, Eugenia. “La crisis llama al racismo (como en los 90, pero ahora peor)”, en *Web Islam*, 01 de enero de 2009, España, [en línea],

Dirección URL: <http://www.webislam.com/articulos/35182-la-crisis-llama-al-racismo-como-en-los-90-pero-ahora-peor.html>, [consulta: 29 de julio de 2012].

ROSAS Rivera, Miguel Ángel, entrevistado por Frambel Lizarraga Salas, *El comic en la historia y la cultura de masa* [en línea], Diálogos, Revista Electrónica Imágenes, UNAM, México, 1 de octubre de 2008, Dirección URL: http://www.esteticas.unam.mx/revista-imagenes/dialogos/dia_lizarraga01.html [consulta: 01 de noviembre de 2009].

SERRANO, José A. *Nuevos X-Men de Grant Morrison y varios dibujantes* [en línea], Guía del *Comic*: una selección, Barcelona, URL: <http://www.guiadelcomic.com/comics/marvel/nuevos-x-men-morrison.htm> [consulta: 14 de diciembre de 2009].

SOTO Vélez, Ivette M. "Prensa rosa: el conflicto entre la libertad de expresión y la vida privada de las figuras públicas", en *Sala de Prensa*, octubre de 2006, Año X, Vol. 4, [en línea], Dirección URL: <http://www.saladeprensa.org/art780.htm>, [consulta: 12 de agosto de 2012].

S/A. "Anexo II: La ONU y las personas con discapacidad", en *Groupement Francais des Personnes handicapées*, pág. 2, [en línea] Dirección URL: http://gfpd.dpi-europe.org/droit%20homme/ConventionInfo/Manual_SP/All2SPA.pdf. [fecha de consulta: 01 de abril de 2012].

S/A. "Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad", Artículo 1, Propósito, 30 de marzo de 2007, pág. 4, [en línea], Dirección URL: <http://www.conadis.salud.gob.mx/descargas/pdf/Convencionsobrelsderechosdelaspersonascondiscapacidad.pdf>. [consulta: 01 de abril de 2012].

S/A. "Crecen crímenes por racismo en Estados Unidos", en *El Universal*, México, martes 11 de marzo de 2008, [en línea] el *universasl.com.mx*, Dirección URL: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/57094.html>. [consulta: 12 de abril de 2012].

S/A. "El antisemitismo: *Enciclopedia del Holocausto*", en *United States Holocaust Memorial Museum*, Estados Unidos, [en línea] Dirección URL: <http://www.ushmm.org/wlc/es/article.php?ModuleId=10005755>. [consulta: 12 de abril de 2012].

S/A. "Ensayos INCIPE", N.º 5, Canadá y Estados Unidos, [en línea], Dirección URL: <http://www.incipe.org/ensayo510.htm>. [consulta: 05 de agosto de 2012].

S/A. "Góticos" en *De Tribus Urbanas*, España, 26 de septiembre de 2008, [en línea], Dirección URL: <http://www.detribusurbanas.com/tipos/5-goticos>, [consulta: 10 de agosto de 2012].

S/A. "Grupos terroristas en el mundo". *www.apocatastasis.com*, *Literatura y contenidos seleccionados*, sección Prensa, 25 de septiembre de 2008, [en línea], Dirección URL: <http://www.apocatastasis.com/grupos-terroristas.php#axzz29PiiHniY>, [consulta: 18 junio de 2012].

S/A. "La música detrás de los grupos racistas" en BBC Mundo, Estados Unidos, martes 14 de agosto de 2012, [en línea], Dirección URL: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2012/08/120813_rock_odio_supremacista_jgc.shtml.

S/A. "Los campos de concentración de japoneses en EEUU", en *mdz x una mendoza para todos online*, Argentina, 23 de abril de 2012, [en línea], Dirección URL: <http://www.mdzol.com/mdz/nota/378952-los-campos-de-concentracion-de-japoneses-en-eeuu>, [fecha de consulta: 05 de agosto de 2012].

S/A. "Los mutantes caerán. Nueva saga de los *X-Men*" [en línea], España. 15 de febrero de 2011, Dirección URL: www.comicdigital.com/3088_1_Los_mutantes_cae_ran_.html, [consulta: 18 de marzo de 2011].

S/A. "Ronald Reagan on Civil Rights", en *OnTheIssues.org.*, [Fecha de consulta: 08 de junio de 2012].

S/A. "*Superman*, 'con elementos de Hércules y Zeus'", [en línea], México, El Universal online, Lunes 10 de junio de 2013, Sección espectáculos, Dirección URL: http://www.eluniversal.com.mx/notas/928794.html?fb_action_ids=10151461397651811&fb_action_types=og.likes&fb_source=timeline_og&action_object_map=%7B%2210151461397651811%22%3A187367184757050%7D&action_type_map=%7B%2210151461397651811%22%3A%22og.likes%22%7D&action_ref_map=%5B%5D, [consulta: 10 de junio de 2013].

➤ CÓMICS

BATMAN, de Alan Moore y Brian Bollard. "La broma asesina" (*The killing joke*), EUA, *DC Comics*, 1988.

NEW X-MEN # 114-116, de Grant Morrison y Frank Quitely para *Marvel Comics*. "E es de Extinción", en *X-Men Especial*, Tomo 1-2, México, Grupo Editorial VID, Año 5, 18 de mayo y 12 de junio de 2003.

UNCANNY X-MEN # 1, de Stan Lee y Jack Kirby, para *Marvel Comics*. "El origen de los *X-Men*", en *Marvel Clásico*, núm. 3, México, Editorial Televisa, Año 1, 10 de marzo de 2008.

UNCANNY X-MEN # 141-142, de Chris Claremont y John Byrne para *Marvel Comics*. "Días del futuro pasado", en *Grandes batallas de los X-Men*, México, Grupo Editorial VID, Año 1, 1995.

UNCANNY X-MEN # 141-142, de Chris Claremont y John Byrne para *Marvel Comics*. "Días del futuro pasado", en *Marvel Omnibus. Los mejores cómics de la historia*, Vol. 1. México, Editorial Televisa, Año 3, 2010.

UNCANNY X-MEN # 534.1, de Kieron Gillen y Carlos Pacheco, para *Marvel Comics*. "Punto de Quiebra", en Edición especial *Uncanny X-Men*, núm. 30, México, Editorial Televisa, Año 3, 5 de septiembre de 2011.

WOLVERINE # 115, de Larry Hama y Leimil Francis Yu, para *Marvel Comics*. "En medio de eso", en *X-Men*, núm. 42, México, Grupo Editorial VID, Año 2, 27 de agosto de 2000.

WOLVERINE # 116, de Larry Hama y Leimil Francis Yu, para *Marvel Comics*. "Lo que el hombre ciego vio", en *X-Men*, núm. 44, México, Grupo Editorial VID, Año 2, 24 de septiembre de 2000.

WOLVERINE # 117, de Larry Hama y Leimil Francis Yu, para *Marvel Comics*. "Una imagen divina", en *X-Men*, núm. 46, México, Grupo Editorial VID, Año 2, 22 de octubre de 2000.

WOLVERINE # 118, de Larry Hama y Leimil Francis Yu, para *Marvel Comics*. "Salir de la oscuridad hacia la luz", en *X-Men*, núm. 48, México, Grupo Editorial VID, Año 2, 19 de noviembre de 2000.

X-MEN # 1-7, de Chris Claremont y Jim Lee, para *Marvel Comics*. "Génesis Mutante", en *Marvel Omnibus. Los mejores cómics de la historia*, Vol. 2, México, Editorial Televisa, Año 3, 14 de diciembre de 2010.

X-MEN # 65, de Scott Lobdell y Carlos Pacheco, para *Marvel Comics*. "Primera sangre. Operación: Cero Tolerancia. Prólogo", en *X-Men*, núm. 36, México, Grupo Editorial VID, Año 2, 36 de junio de 2000.

➤ DOCUMENTALES, PROGRAMAS DE TV Y PELÍCULAS DE CINE

SMITH Kevin y Stan Lee, en *Stan Lee's Mutants, Monsters and Marvels*, Creative Light Video, Columbia Tristar, DVD, 2001.

SIA, "*Superhéroes desenmascarados*", History Channel, EU, 28 de marzo, 2009.

X-MEN, de Bryan Singer, 20th Century Fox, EUA, 2000.

X-MEN 2, de Bryan Singer, 20th Century Fox, EUA, 2003.

X-MEN 3: La batalla final, de Brett Ratner, 20th Century Fox, EUA, 2004.

X-MEN Orígenes: Wolverine, de Gavin Hood, 20th Century Fox, EUA, 2009.

X-MEN: Primera Generación, de Matthew Vaughn y Bryan Singer, 20th Century Fox, EUA, 2011.

➤ TESIS

GALVAN Chávez, María Isabel. La historieta: Sus argumentistas. Tesis de Licenciatura, FCPyS, UNAM, México, 1980.

GÓNZALEZ Reyna, Susana. La construcción de la realidad en el discurso periodístico. Tesis de Doctorado, FCPyS, UNAM, México, 1995.

MALDONADO Gutiérrez, Judith Cecilia. El cómic trasnacional. El caso de México. Tesis de Licenciatura, FCPyS, UNAM, México, 1995.

RAMÍREZ Marín, Isaac. Publicidad, gestora de la historieta norteamericana, evolución y desarrollo mercadológico. Tesis de Licenciatura, FCPyS, UNAM, México, 2007.

ROMERO Flores, Olin. La ética en el periodismo de espectáculos: caso específico de la revista TV nOTAS. Tesis de Licenciatura, FCPyS, UNAM, México, 2011.

RUÍZ Nava, Sergio. Propuesta del análisis semiótico del cómic *Spawn*. Tesis de Licenciatura, FES Acatlán, UNAM, México, 2008.

TOVALIN González-Iturbide, Jorge. *Batman*, la jornada de un héroe: de Bob Kane a Tim Burton. Tesis de Licenciatura, FCPyS, UNAM, México, 2005.

VALADÉS García, Bertín. La representación televisiva de los tres directores de cine: Iñárritu, Del Toro y Cuarón, después de su nominación a los premios Oscar 2007. Tesis de Licenciatura, FCPyS, UNAM, México, 2009.