



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ZARAGOZA
PSICOLOGÍA**

PSICOLOGÍA CLÍNICA EN EL CÓMIC.

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

**P R E S E N T A:
TORRES PARRA DAVID**



MEXICO, D.F.

AGOSTO 2014



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.

Esta dedidcada a:

Dios, creas o no, lo invoques o no, por que el es como tu vida, no sabes que es pero te ayuda a vivir todos los días.

A mis padres y hermano (Familia), que sin sus risas, enojos y trsitiesas, esta tesis nunca hubiera estado lista.

A mis amigos que son como mis dedos de manos y pies, los puedo contar, reir y enojarme cone ellos esta locura es para ustedes.

A mis profesores, los excelentes y lo no tan excelentes que hasta de ellos aprendi.

Y por ultimo y no menos importante a Mary la compañera de aventuras en este mar de asfalto, siempre en las buenas, malas y peores.

“Pensaba que estabas ausente, que no te encontrabas presente, entonces con un beso me sacaste de mis cavilaciones, y estabas ahí, presente, tan real que al verte descubri...

Que era yo el que me encontraba ausente”

Agradecimiento

7 Sométete a YAHWEH, y suplicale a El.
No te inquietes por aquellos cuyos
caminos Prosperan a causa de sus planes
perversos. Tehillim 37

*A mis padres Moises y Carmen, que aun creen
en mí y me alientan con amor, que me
enseñaron los caminos que tiene la vida,
gracias e ellos esta aventura esta por terminar.*

*Para los amigos que son como mis dedos de la
mano, poco pero útiles en todos los sentidos de
la palabra, mi buen House de la psicología
Vicente, la talentosa, inteligente, friki y bella
Viri, la extraña madan butterfly Brisa, el
siempre popular y rostro Kike, la buena huesos
Angy, mi quería australiana postiza, bella y
divertida Mitzi y la multicolor Violeta.*

*Al final al amor de mi vida, compañera de
aventuras y viajes, Mariela por aquellos
momentos en que me apoyaste esto es para tí,
solo es un paso de mucho que daremos,
espero te diviertas leyéndola como yo
escribiéndola. Al levantar la mira nuestras
vistas se cruzaron, ella se ocultó detrás de su
libro de Freud y yo detrás de mi libro de Jaime
Sabines, entonces pensé Ello, manden al
superyó a comprar el pan.*

*A mis hermanos Juan que me gano en este camino
y me demostró que si se puede, Daniel que es una
gran hermano que siempre tiene palabras de
aliento, Abraham que con sus bromas siempre me
relaja y a Esli que siempre con sus dudas me
alentaban cuando me atoro.*

*A Roció Espinoza y Salvador Zúñiga que me han
brindado ayuda incondicional, a sus hermosos hijos
Mich y Chris o Kish para la peque Ximena, gracias
por todo, esto también es por ustedes.*

*Para mi maestro, amigo Rodolfo Hipólito Corona
Miranda que me brindo la mano a pesar de ser un
traidor, gracias por todo lo aprendido, al Dr. José de
Jesús por embarcarse en una aventura sin pregunta
¿por qué? y a mis otros asesores el Dr. Marcos
espero encontrarlo en el doctorado, al profe Juan y
Leonel, a mi preciosa UNAM por esta maravillosa
experiencia de vida.*

Indice	
RESUMEN.....	6
Introducción	7
Capítulo I: Breve Historia del Cómic Americano.	10
1.1. Todo tiene un origen: Antecedentes del cómic.	10
1.2. Era Victoriana: el inicio	12
1.3 Era de platino: Superman toca la puerta de la historia.....	14
1.4. Era dorada: porque todos tenemos buenas épocas.	15
1.5. Tiempos oscuros: Este es el fin de los Comics.	17
1.6. Era Plata: Llegan mejores tiempo.	18
1.7. Era de Bronce: Ni tan bueno, ni tan malo.....	20
1.8. Era Oscura: También tiene un alias, Era moderna.	21
1.9. La era del siglo XXI: Lo que depara el futuro.....	23
Capitulo II: Atrapado entre la <i>Cultura popular</i> y las <i>Culturas de las Masas</i>	25
2.1. Cultura Popular o de la plebe	25
2.2. Entonces lo popular... ¿No es lo popular?	26
2.3. Esto quizás si sea Cultura popular y comics.....	29
2.4. ¿Cómo que la masa no es la masa?	34
2.5. ¿Qué rayos es el hombre masa?	36
2.6. ¡¡¡Pero respóndanme!!! ¿Qué es la cultura de las masas?	37
2.7. ¿Mass-media? No es mejor medios de comunicación de las masas	41
2.8. Y entonces los comic ¿Dónde encajan?	42
2.9. Si no somos griegos, aún podemos ser dioses.....	46
Capitulo III: Los superhéroes también van al psicólogo.....	55
3.1. Bajo un modelo Teorico a la fuerza	55
3.2. Diagnostico ¿Tiene que ser una broma?	57
3.3. Todos tenemos dos caras, esto no es personalidad múltiple. (Trastornos de los Identidad Disociativo).....	64
3.4. Entonces Dos caras tiene TID....y ¿Qué es el TID?	64
3.5. Cómo todo héroe, el TID, debe tener un origen, ¿No?	67
3.6. ¿Si tenemos un manual, que dice que es el TID?	69
3.6.1. ¿Pero hay otro manual y en que se parecen? CIE-10 y DSM-IV TR	71

3.6.2. Receta para poder tener TID.	72
3.7. ¿Quién es Harvey Dent alias Dos Caras?	72
3.7.1. Historia triste de un villano trágico.	73
3.7.2. Porque todo tiene un inicio.	74
3.7.3. Porque todos tenemos un Post-Cataclismo	74
3.7.4. One Year Later o lo que es lo mismo que paso después	75
3.7.5. Pero que Personalidad tan bella.	77
3.8. ¿Dos caras probablemente debería estar en Arkham?	78
3.8.1. Voy a ser bueno...	78
3.9. ¿Tú también Robert deberías estar en Arkham?	85
3.9.1. Si cumplo esto tengo esquizofrenia, ¿quizás como Deadpool?	86
3.9.2. Sentry lamento informarte que no sufres Esquizofrenia.	89
3.10. Hasta los héroes tiene medio, entra en escena Sentry y las Fobias.	93
3.10.1. El más grande héroe y no puede salir de su casa, Sentry y la Agorafobia	93
3.10.2. ¡¡¡Un secreto revelado!!!: El origen de la agorafobia.	99
3.10.3. La agorafobia es frecuente, todos la pueden padecer.	101
3.10.4. La agorafobia al descubierto que nos dice el DSM-IV TR	102
3.10.4.1. La primer aventura, Trastornos de ansiedad	102
3.10.4.2. El segundo paso, ¿Qué es Crisis de angustia (panic attack)?	103
3.10.5. Último paso, Doc. ¿Cómo se que tengo Agorafobia?	104
3.11. ¿Quién es Robert Reynolds?	106
3.11.1. La consulta en su casa, porque Robert tiene agorafobia.	112
3.12. El gigante Esmeralda tiene un serio problema de ira. (Trastornos del control de los impulsos)	120
3.12.1. La furia que tiene nombre científico: Trastorno de Explosivo Intermitente.	121
3.12.2. Lo raro es que no es tan raro: el trastorno común llamado TEI.	124
3.12.3. La furia surge desde adentro, el verdadero origen de Hulk.	126
3.12.4. Si, hay una forma de conocer la verdad: DSM-IV TR	129
3.12.4.1. La gran diferencia entre América y Europa: la verdad del CIE-10	130
3.12.4.2. Esto debo de cumplir para poder ser Hulk.	130
3.12.5. Presentando al hombre detrás del iracundo Hulk.	130
3.12.6. Ellos tambien son Hulk; pero no tan verdes.	140

3.12.7. Si te calmas Bruce, podemos saber si tienes TEI.....	142
Conclusión	148
Referencias	159

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivos, Abordar desde la psicología social la historia y evolución del comic americano como producto cultura y social, el comic como medio de comunicación, revisando autores como *Bourdieu y Toffler* , afin de que sirviese de guía para el estudio del comic desde la psicología clínica, realizando un análisis de 3 patologías presentes en los personajes de comics americano y comparándolas con las investigaciones existente bajo el modelo cognitivo conductual sobre 3 trastornos, esto bajo los criterio del DSM-IV TR para el diagnostico de los trastornos, todo esto realizando una codificación de los textos, para elaborar ideas analíticas, utilizando el análisis de contenido y la comparación constante, el trabajo es al final solo un primer acercamiento teorico al estudio del comic bajo la mirada de la psicología como diciplina que tiene interés en lo social, psicológico y biológico del hombre, demostrando que el análisis de personajes de comic es factible y dejando la puerta abierta a nuevos caminos.

Palabras clave: Masas, cultura, cómic, popular, mass-media, arte pop, esquizofrenia, agorafobia, egresividad, DSM-IV TR, CIE-10.

Introducción

El estudio del comic desde una perspectiva psicológica sea social o clínica se desarrolla desde hace tiempo en países como E.U. o España, sin embargo en México el estudio del comic por parte de la psicología se enfoca solo en el aspecto de violencia, el presente trabajo es una exploración preliminar de la importancia del comic en su aspecto clínico, sirviéndose como enlace el aspecto social del comic como un medio de comunicación popular y de masas. Los geek o Frikis (Sanz 2012) son personas que se ven sumergidas en este mundo, el cual hace uso de lenguaje científico dentro de sus páginas convirtiendo términos por ejemplo de las psicopatologías en términos de uso común.

Los comics nos presenta una gama de personajes con las más variadas psicopatologías como Deadpool el cual se menciona que es esquizofrénico, Hulk tiene problemas de Ira o Sentry es agorafóbico, Iron man y sus problemas de alcoholismo, el TOC que presenta Acertijo, entre muchos otros, términos cobran sentido y mostrando que el universo de los comics es más influyente dentro de la sociedad, estos termino que son utilizados en el comic tiene influencia en aquellas personas que leen y que ven en los comics un reflejo de lo que vive. A ver ¿cómo que un reflejo de lo que vive?

Esta pregunta es válida, es posible que los comics influyan en nuestra vida cotidiana, la respuesta que tengo es si, Mattelart (1972) realiza un estudio sobre las ideologías que el comic puede manejar y como estas influyen a la persona que los lee.

Ese simple hecho de identificarte con algún personaje, hace que este influya en tu vida, los personajes de comic en el mundo de las masas y lo popular están dotados de características que los hacen atrayentes, si un personaje no es atrayente se pierde en el diván de tus recuerdos, por ejemplo alguien recuerda al conejo Oswald hecho por Disney (Djukich & Mendoza, 2010)

El comic evoluciona y cambia con el tiempo, los héroes de los años 20, no son los mismos héroes del siglo XXI, el Superman que no se sabía poner los

calzoncillos, hoy por fin lo aprendió hacer, WonderWoman o la mujer maravilla no es la feminista con falda larga que fue en sus inicios, hoy es una amazona griega en todo el sentido de la palabra.

La historia del comic demuestra que con cada generación el comic evoluciono tuvo que cambiar para adecuarse a las nuevas épocas de ser héroes sin ningún tipo de debilidad, hoy en el siglo XXI son más humanos, el Superman que en el pasado venia como un enviado para salvar a la humanidad al puro estilo de Hércules o Moisés a un pueblo que lo necesita, hoy se ha convertido en un héroe que tiene sus propios problemas, es egocéntrico, lucha en un mundo que no lo comprende, sabe que es el único superviviente de una raza muerta, entre muchos otros factores, hoy los comics demuestran que han cambiado y la reconocer la historia es muy importante (Cuenca, Cuadrado, Moreno & Casariego, 2011).

El comic surge como un medio de comunicación en un mundo globalizado, es llamado una mass-media, que despliega las ideas que rigen el medio social en ese momento, me viene a la mente el comic Spider-man especial 11 de septiembre después de los atentados, el mundo de los héroes veía como el país americano era víctima de unos *Cruelles ataques*, por primera vez los héroes fueron incapaces de ayudar, Este comic exalta el valor de los *Verdaderos héroes*, los comics son un medio de comunicación que esparcen ideologías, donde el público consumidor puede ver a al actual presidente de E.U. conviviendo con Spider-man mientras dan un mensaje a la nación (McAllister, Sewell & Gordon, 2001)

La psicología nos permite, ver a los héroes del comic como un medio de comunicación donde los ellos tiene trastornos mentales, los cuales son manejados dentro de los comics, como etiquetas al puro estilo de los centros comerciales. Por ejemplo, cuantas veces ha leído opiniones en algún blog o página web donde se dedican a etiquetar a los personajes de comics, que si Joker (Guason) tiene paranoia o es antisocial, entre muchas otras patologías, que si Deadpool tiene personalidad histriónica o si es esquizofrénico; donde los términos psicológicos se convierten en un producto más de la cultura de la masa, los hombres masas hacen uso de la terminología la cual no comprenden o entiende.

Ojeda (2005) La psicología se convierte en popular, donde la mayoría de las personas tiene el mismo conocimiento sobre la vida mental del ser humano, lo que satisface su necesidad de aprendizaje. Esta capacidad nos permite movernos en el entorno social en el que estamos inmersos. Wilkes (1991) habla sobre este tipo de creencias y lo llama Psicología de las calles, como el saber cómo tacer el cual permite arreglárnosla con las personas que nos rodea.

Ventura (2013) cita a Dra. Letamendi (2013) *Cuando analizo personajes de ficción, no sólo quiero educar a la gente sobre enfermedades psicológicas serias, sino también normalizar: estas condiciones son muy comunes, así que no debe haber ningún estigma al respecto.*

El psicólogo se ve obligado a explicar de la manera más sencilla estos trastornos, que de otra manera, se convertirán psicología popular. Los comics no son solo lectura de entretenimiento los comics son un medio por el cual las personas se identifica, con las personalidades de la que sus creadores los dota, con los trastornos que son colocado con calzador. El presente trabajo solo es un acercamiento a la visión de la psicología en el comic, siguiendo el trabajo de Dra. Letamendi y de otros escritores como Juan Scaliter el cual sin ser psicólogo se dio a la tarea de entrar *En la mente de los superhéroes.*

Es necesario realizar una revisión de las patologías que los héroes padecen revisando su historia de vida, aquellos episodios en papel que nos dan el reflejo de los síntomas que padecen y contrastarlos bajo los criterios del DSM-IV con un sustento en las investigaciones que hay sobre los trastornos que padecen dichos personajes, a fin de averiguar si los creadores de estos comic, hacen un uso adecuado de las patologías que padecen alguno de los personajes, algunas podrán estar erróneas, pero la finalidad del presente trabajo solo es demostrar que se puede realizar un análisis serio del comic desde el punto de vista psicológico.

Este es un trabajo exploratorio que tiene su base en la psicología social como un ancla que le permite enlazarlo a lo clínico.

Capítulo I: Breve Historia del Cómic Americano.

A comienzos del siglo XX, los periódicos estadounidenses comenzaron a salir con cómics y eran llamados "bromas" o "chistes". La palabra cómics se desarrolló más tarde y comenzó a dar una sensación de ser un tipo de arte frívola.

Will Eisner

I.I. Todo tiene un origen: Antecedentes del cómic.

Si en algún momento podemos ver a una persona con un comic en sus manos, se suele etiquetar a esa persona como Friki o Geek, el comic suele verse como un tipo de lectura sin gracia, vacía y sin ningún contenido que pueda aportarle contenido al lector, nada más alejado de la realidad, ya que en la actualidad la ciencias realizan sus aporte y analizan el comic desde diversos puntos de vista, por ejemplo James Kakalios publica *La física de los superhéroes*, donde la física explica los poderes de los diversos superhéroes de los comics, Juan Scaliter con el libro *La ciencia de los superhéroes* o Tom Morris & Mat Morris con *Los héroes y la filosofía*; existen más ejemplos como estos, donde los superhéroes son muchas veces convertidos en conejillos de indias y se convierten en entes reales que sirven a la ciencia. Pero el llamado noveno Arte como toda la creación humana tiene un principio, una historia que desarrolla a lo largo del tiempo para llega hasta lo que conocemos hoy como COMICS. Esta historia se desarrolla con el hombre, siendo el comic producto de las clases sociales este es dotado de vida.

Entrando en la historia es importante responder una pregunta, ¿Qué es un cómic?, para esto tenemos que recurrir a las diversas definiciones que han aportado los autores más diversos, pero poder construir una definición cuya finalidad es responder esta pregunta.

Si buscásemos en un diccionario por ejemplo Océano Uno color Enciclopédico (2001) *Secuencias de viñetas graficas que narran una historia mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocadillo. El producto de la cultura, influenciado por el cine y la literatura.*” Esta definición nos da

un aspecto importante, el comic es una secuencia, donde una secuencia hace referencia que lo contado en el comic tiene relación entre sí.

Coma (1983) en su libro *La historia del comic*, define al comic como *Una narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas*, la definición que nos da es corta y concisa, pero hay una característica que se puede rescatar, el comic es englobado dentro de los géneros literarios como una obra narrativa.

García (2010) menciona la definición realizada por Humberto Eco (1973) una de las definiciones más citadas dentro del marco histórico del comic *El comic o historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona según toda 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 refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes*" el comic es un producto de la cultura y el resultado es que el comic obtiene todos los atributos que la cultura le da a los productos.

Ortega (2010) realiza una cita a Baur (1978) *El comic es una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: Lenguaje e Imagen*, para Baur el comic tiene lenguaje e imagen una estructura, lo que nos indica que todas las partes guardan relación.

Andres & Sepulveda (2005) revisan la definición de Dahrendorf para el cual *los comics o historietas son secuencias de imágenes y los cuales cuentan con un repertorio específico de signos*, los comic cuentan con signos, estos aspectos que hemos revisado nos pueden ayudar a construir una definición que nos de una idea más clara sobre ¿Qué es un comic?

El comic es una obra narrativa resultado de la cultura humana, con una serie de imágenes en secuencia y un lenguaje entendible, el cual tiene un repertorio propio de signos.

El comic es un producto de la cultura humana y tiene un desarrollo histórico el cual es importante conocer, esta narrativa histórica tiene una división llamadas *Eras* que son los periodos históricos donde el comic tiene un auge y un declive, la fecha formal del origen del comic es 1440 nace con la imprenta moderna, esto da comienzo a las ilustraciones satíricas sobre las situaciones vividas lo cual sigue haciéndose hoy en día, en los principales periódicos nacionales y extranjeros, las caricaturas políticas son parte de las vivencias del país, que muestra una crítica ilustrado de un hecho importante.

Para conocer esta historia daremos un breve recorrido por los eventos más importantes es su desarrollo del denominado *Noveno Arte* para poder desarrollar el trabajo más adelante, porque conocer las raíces nos facilitará entender ¿Cómo?, ¿Por qué? y ¿Cuándo?, para dar paso a nuestro análisis clínico.

1.2. Era Victoriana: el inicio

El ser humano siempre a tenido la necesidad de plasmar los aspectos históricos y sociales, en el comic esto se da de manera especial con las imágenes ya que se nos cuentan muchas veces sucesos importantes; por ejemplo la pintura rupestre es un claro ejemplo de esto, ya que el hombre intenta plasmar sus actividades diarias, como la casa, la pesca, su relaciones, etc, pero el origen del comic se da junto con la invención de la imprenta moderna, con el origen de las ilustraciones o viñetas satíricas que se publican en la prensa, a la mitad del siglo XIX se puede hablar de un protocomic como tal.

En Suiza un hombre de nombre *Rudolphe Töpffe*, considerado por muchos el padre del comic, realizaba un álbum pequeño bajo el título de *Le amour de Mr. Vieux Bois* el cual es considerado como el antecedente primario del comic moderno, donde se narra las desgracias que le sucedían a Monsieur Vieux Bois que tras el rechazo amoroso trata de suicidarse pero siempre falla, este protocomic carece de globos o bocadillos¹. Los diálogos entre los personajes se encontraban al pie de las

¹ "*balloon*" en inglés, es una convención específica de historietas y caricaturas, destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta. Se trata de un indicador fonético

ilustraciones, *Töpffe* realizo numerosos trabajos de este tipo entre los que podemos destacar por orden cronológico *Voyages et aventures du Docteur Festus* (1829) elogiado por Goethe, *Histoire de M. Cryptogramme* (1830), *Mr. Pencil* (1831), *Histoire de M. Jabot* publicado hasta 1835,), *The Adventures of Obadiah Oldbuck* (1837), *M. Crépin* (1837) e *Histoire D'Albert* (1844). Este protocomic era tenia el sello de *Töpffe* una tira de ilustraciones realizadas en una sola pagina de dos a tres párrafos de texto al pie, sus trabajos fueron conocidos en países como Francia, Alemania y E.U. *Töpffe* dio paso a muchos creadores.

En E.U. muchos autores se valían de la técnica de *Töpffe* para contar sus propias creaciones, pero entre todos resalta el trabajo realizado por Palmer Cox que en 1883 publica *The Brownies' Ride* esta serie se convierte en un éxito y se publicó durante muchos años. El éxito logrado por Cox le permite que en 1887 publique *The Brownies' Ride: Thier Book*, donde se narraba una historia con imágenes mostrando lo que ocurría, esta publicación es considerado el primer comic americano.

The Brownies' Ride fue un gran éxito así que otras editoriales usaron el mismo estilo, todas estas historias contadas con el estilo de Cox fueron un éxito de ventas, la prensa en un intento por conseguir estas ventas y el éxito decide integrar el estilo de Cox a sus publicaciones, sin embargo la mayoría de los dibujantes ya tenían algún contrato. Sin embargo el editor de *The New York World* tenía contactos con la revista *Puck* y consigue que el autor Richard Fenton Outcault trabaje reimprimiendo *Hogan's Alley* publicados con anterioridad en la revista *Truth*, originalmente en negro son publicadas en color en el año de 1886.

Hogan's Alley contaba la vida urbana de unos niños, entre los que se presentó al más pequeño de ellos, un pequeño sin pelo y vestido con un gran camisón amarillo, el cual tiempo después fue nombrado *The Yellow Kid*, *The Yellow Kid and his new phonograph* considerado el primer comic de la historia el cual

con múltiples formas posibles, aunque predomina la de óvalo, y que apunta a un personaje determinado, al cual se atribuye su contenido sonoro.

En Italia la historieta se denomina *fumetto*, precisamente en referencia al nombre del globo en italiano.

combinada imágenes secuenciales y globos, estos eran utilizados en las viñetas² las cuales solo se empleaban en las caricaturas satíricas, este evento dio paso a la conocida como *era de platino*.

1.3 Era de platino: Superman toca la puerta de la historia.

The Yellow Kid in McFadden's Flats es publicado en el año de 1897 el cual reimprimía muchas de las historias del llamado Yellow Kid, esta publicación fue la primera donde se utilizó el término *Cómic book*³ el cual hacía referencia a estos libros cómicos.

Los comic book habían nacido, muchos de estos recopilaban las tiras que aparecían en las revistas. No todas eran buenas sin embargo podemos destacar Funny Folk's y The Blackberries las cuales son el emblema de la era de platino. Los comic book daban origen a los primeros personajes populares como Mutt & Jeff, Little Nemo, Happy Hooligan, entre otros.

El inicio de los comics, tiene un punto culminante en la utilización de la fantasía, sin ninguna restricción, esta aportación es realizada por *Windsor McCay*. EL cual crea un mundo onírico con la serie *Dream of the Rarebit Fiend*, en la historia un personaje que siempre comía en exceso algo llamado *Welsh Rarebit*⁴, tenía una pesadilla de la que despertaba en la viñeta final. *Krazy Kat* otra historieta donde lo onírico y surrealista se mostraba protagonizada por una gata de nombre *Krazy Kat* publicada en 1910 de su autor *George Herriman* esta gata estaba enamorada de un gato de nombre Ignatz, pero no era correspondida y era amada por un perro de nombre Ofissa B. Pupp pero ella no quería. Este forma de narrar entro en declive en el año 1915, gracias a la industrialización de los *Syndicates* que se encargaban de distribuir el material dibujado a los periódicos.

²Recuadro delimitado por líneas que representa un instante de la historia. Este espacio acotado y escénico recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto, por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico y a veces también el lenguaje verbal. Al espacio que separa las viñetas se le conoce como calle.

³ una revista o cuadernillo con grapa, de periodicidad mensual, de unos 17 x 26 cm. El contenido de la historia publicada oscila entre 24 y 32 páginas en color o monocromo, además de cubiertas, publicidad y textos autorreferenciales intercalados.

⁴ Tostada cubierta de queso gratinado con cerveza.

Comics Monthly publica el primer comic mensual en el año de 1922 el cual duro un año en circulación, sin tema fijo solo reunía las tiras publicadas en distintas revistas. Dell Publishing publica The Funnies de manera mensual, esta era una historia original que vio la luz en el año de 1929. El comic en otros países no se detuvo, sin embargo en E.U. la naciente industria del comic avanzo de forma rápida, aportes de personajes como Walt Disney, con The Adventures of Mickey Mouse publicado en 1931 y Malcolm Wheeler-Nicholson que funda la editorial National Allied Publications, publica en 1935 su primer comic que llevaría el nombre de New Fun No1.

El comic comienza a tener cambios, lo que en el inicio fue humorístico e infantil empiezan a convertirse en historias de detectives y Western⁵. National Allied Publication (DC Comics) publica en el año de 1938 el primer número de *Action Comic*, donde hace su aparición el primer superhéroe de la historia de la autoría de Joe Shuster y Jerome Siegel, nace *Superman* y con él se abre la puerta de la *Era dorada*.

1.4. Era dorada: porque todos tenemos buenas épocas.

Las primeras editoriales dedicadas exclusivamente a elaborar Comics son fundadas en el año 1938, National Allied Publication edita Action Comic No1 este número es la diferencia entre el antes y el después en el mundo del comic.

En Action Comic No1 aparece la fuente de inspiración de muchos héroes en los años futuros, *Superman* aparecía en su primer aventura, National Allied Publications fue el origen de los primeros superhéroes que surgieron con Superman, *Batman*, *Sandman*, *Wonder Woman* realizaban su aparición en bajo el sello editorial. Otras editoriales como Fox Publication se unen al naciente mundo de los superhéroes con Wonder Man o la editorial Fawcett Publication crea a Capitan Marvel, ambas editoriales se enfrentaron a la casa editorial de Superman acusadas de plagio, pero poco tiempo después Capitan Marvel seria parte de la lista de

⁵ Es un cómic género generalmente representa el viejo oeste americano (por lo general en cualquier parte oeste del río Mississippi) y por lo general establecido a finales del siglo XIX.

personajes de National Allied Publication. MJL Magazines publica Pep Comics donde debuta The Shield en el año de 1940 el cual quedaría en el olvido después de la publicación No.22 arriba Archie Andrews el cual se convirtió en el personaje más importante de la editorial y pasaría a convertirse en Archie Comics, en esos años una nueva editorial se abría camino entre el mundo de los superhéroes Timely Comics publicaba Marvel Comics #1.

El mundo se enfrentaba a una gran amenaza en esos años, la segunda guerra mundial estaba en su apogeo, los superhéroes deciden tomar partido y ser parte activa del conflicto bélico que sacudía al mundo, National Allied Publications crea varias subsidiarias las cuales publicaban comics de manera independiente, la NAP cambia de nombre en más de una ocasión y termina por nombrarse *DC Comics* por las siglas que llevaban todas sus publicaciones, las cuales hacen referencia al primer comic publicado por la compañía *Detective Comics*. La recién creada DC decide absorber a las editoriales afiliadas las cuales tenían en sus filas Comics referente a superhéroes y termina publicando estas historias en All-Star Comics #3, este número da nacimiento en el mundo de los comics a las agrupaciones de superhéroes, esta primera alineación tenía entre sus filas a *Espectro, Sandman, Flash, Doctor Destino, Hourman, Green Lantern, Atom y Hawkman* esta asociación de héroes se nombró *La Sociedad de la Justicia* superhéroes dedicados a enfrentar las amenazas que surgieran en el mundo.

La guerra llegaba a su fin los superhéroes estaban perdiendo popularidad Timely Comics (Marvel) publica *Marvel Comics #1* en esta publicación aparecían por primera vez *Namor y La Antorcha Humana Original*, al final de la guerra los superhéroes enteran en crisis y Atlas subsidiaria de Timely en ese tiempo, decide *Journey Into Mystery o Starge Tales*.

Es al final de la guerra que surge el máximo emblema Norteamericano y sobreviviente de la llamada *Era oscura* del comic, *Capitán América* hacia su aparición acompañado de su amigo y compañero *Buckie*, Atlas crea otros héroes menos conocidos en la actualidad como Venus, Fantasma Rubio, Patsy Walker (Gata Infernal), Delfin y personajes más conocidos como Ángel y Visión.

Los héroes estaban en crisis, su popularidad se acababa, solo unos personajes emblemáticos sobrevivían Capitán América de Timely y Superman, Batman y Wonder Woman por parte de DC, los demás superhéroes desaparecían bajo el peso de las nuevas formas del comic, los detectives y los comics de terror aparecían, pero en el año de 1954 la publicación de un libro ponía en riesgo la industria del comic hasta casi acabar con ella.

1.5. Tiempos oscuros: Este es el fin de los Comics.

En el comic los nuevos géneros aparecían y se imponían a los superhéroes, los Western, detectives y las historias de Terror se imponían a los superhéroes, pero una sombra se levantaba poniendo en peligro al mundo de los comics, bajo el nombre de Frederick Wertham venía a poner en peligro a los superhéroes que aun luchaban por sobrevivir.

Frederick Wertham un reconocido psiquiatra lanzaba críticas sobre los comics y el contenido que estos publicaban, para Wertham los comics eran corruptores y no aptos para el público que los leía. Desde 1940 se dedicó a declarar y publicar artículos donde atacaba el contenido en los comics, en sus propias palabras *Los comics era corruptores de la juventud.*

1954 publica el libro *Seduction of the innocents*, la crítica realizada hacia los comics en general fue dura y severa, se alegaba que la delincuencia juvenil que se vivía en ese periodo, era resultado de las conductas violentas y criminales que aparecían en los comics de superhéroes, los comics estaban en el banquillo y fueron culpados de confundir a la juventud alterando las leyes de la física o confundiendo la sexualidad de la juventud al mostrar personajes claramente homosexuales.

Con el éxito del libro parecía llegar el final de los comics, las investigaciones a las editoriales que publicaban este tipo de material no tardaron, llegando a los tribunales donde Wertham y otros *expertos* fueron llevados como testigos, tanto a favor como en contra, los comics se defendían de manos empresarios de las casas editoriales, pero estos desconocían el material que publicaban; esta defensa logro que los comics no desaparecieran como pretendía Wertham, pero dieron paso a la

creación del *Comic Code Authority* (CCA por sus siglas en ingles), todos aquellos comics que se publicaran debían llevar en la portada el sello del CCA, el *Comic Magazine Association of America* fue la encargada de colocar el sello en los comics, por fin el público podía estar seguro que estas publicaciones tenían un contenido seguro.

Este CCA aun el día de hoy existe, sin embargo a perdido mucha de la influencia que tenían ya que las editoriales publican los comics con o sin el sello de aprobación del comité. Pero en el tiempo en que se creó causo mucho daño entre las editoriales, las editoriales que publicaban comics con historias de terror se vieron obligados a cambiar el tipo de publicación para no quedar en banca rota, si el comic no tenía el sello los puestos de revista se negaban a exhibir la historieta si esta no tenía el código.

Sin embargo los comics obtuvieron una nueva cualidad, lo que les permitió expandirse más rápido, los compradores antes de adquirir un comic estaban seguros que su compra era *políticamente adecuada*, el recelo de que algunos profesaban por los comics se calmaron, lo que le dio la capacidad de entrar a una nueva *Era de Plata*.

1.6. Era Plata: Llegan mejores tiempo.

Las dos grandes eras del mundo del comic pasaron, los superhéroes ya no gozaban de popularidad, las nuevas formas que aparecieron fueron frenadas por Comic Code Authority, los pocos comics que circulaban contenían historias Western y de ciencia ficción. Sin embargo en el año de 1956 DC ponía en circulación *Showcase #4* de Gardner Fox en el cual presentaban una nueva versión de un héroe de la era dorada: *Flash* surgía nuevamente.

Flash llevo a revitalizar a los viejos héroes de la era de dorada, el éxito obtenido permitió que otros héroes surgieran del foso donde se encontraban: Atom, Green Lantern, Hawkman y otros héroes de DC fueron dotados de un origen acorde con la nueva era, su identidad cambio y también el aspecto, las cualidades que tenían en la era dorada fueron olvidadas, un nuevo equipo de superhéroes surgió

La Liga de la Justicia de América fue presentada, una versión renovada de la vieja *Sociedad de la Justicia* de la era dorada. Las demás editoriales se vieron revitalizadas y dotaron de un aire fresco a los viejos héroes que se encontraban en el retiro, Tymely Comics, bajo el nombre de Atlas Comics decide cambiar de nombre por última vez y nace *Marvel Comics*, bajo este nuevo nombre Marvel vuelve al negocio de los superhéroes, pero el verdadero éxito de Marvel llegaría de manos de un autor que permitió que Marvel Comics se colocara entre las editoriales más importante, creador de varios de los héroes de Marvel y autor de las historias mensuales de aquel tiempo, hacia su aparición *Stan Lee*. El primer comic de su autoría que fue *Fantastic Four #1*, le siguieron *Iron Man*, *Thor*, *Hulk*, *Spider-man*, el cual marca un antes y un después dentro del mundo de los comics, fue el primer adolescente superhéroe, antes de él los adolescentes eran reducidos a simples ayudantes, Spider-man demostró que podía ser un héroe siendo joven, pero *un gran poder, tiene una gran responsabilidad*, Spider-man fue el primer héroe en tener problemas tan reales que muchos jóvenes se identificaron con el, Spider-Man fue un éxito rotundo, posteriormente nacieron los *Xmen* y otros más en coautoría con *Jack Kirby* le darían a Marvel un número inimaginable de Superhéroes que se acomodaban a la naciente inquietud de la sociedad, todos estos héroes que nacieron en solitario fueron reunidos en un equipo que rivalizaría con la *Liga de la Justicia* en el años de 1963 aparece en los puesto de revista *Avengers #1*, entre sus filas se encontraban *Thor*, *Hulk*, *Antman* y *Avispa* para hacerle frente al hermanastro de Thor, *Loki*, un héroe que se pensó perdido en la era dorada, volvió a la vida, el *Capitan America*, volvía de la muerte para luchar contra el mal una vez más.

Hay que mencionar que *Marvel Comics* y *DC Comics* no fueron las únicas editoriales, pero si son las dos editoriales que definieron el rumbo que la industria debería seguir, las editoriales tuvieron que adaptarse al Comics Code Authority, Harvey Comics que se dedicó durante años a publicar comics de terror cambio de rumbo y comenzó a publicar Gasper con temática dirigida al público infantil, Dell Comics decidió no cambiar de rumbo y continuo publicando comics con historias de terror a pesar del código. Las demás editoriales siguieron los pasos de Marvel y DC

regresaron a los superhéroes un género que les dio vida una vez más lo volvía hacer.

Los comics vuelven a ganar popularidad esto permite que las primeras tiendas especializadas en Comics hagan su aparición, un lugar donde solo personas conocedoras del genero tenían acceso, el mundo del comic se volvía elitista, se organizan las primeras convenciones y el coleccionismo aparece provocando que los comic de la era dorada y de otros años aumenten su valor monetario, el mundo de la especulación hacia su aparición.

La nueva popularidad le da la posibilidad a muchos autores y editoriales de publicar un nuevo género de comics que se conoció como *Underground Comix*, los cuales se caracterizaban por su contenido maduro, el cual no pasaba los estándares del CCA, estos hacían su aparición sin el sello del comité lo cual los convirtió en un éxito de ventas, la anarquía aparecía en el mundo del Comic y daba paso a una nueva era.

1.7. Era de Bronce: Ni tan bueno, ni tan malo.

Con el final de la *era de plata* llego el fin para los comics con temática infantil e inocente, resultado del Comic Code Authority, los 70's llegaban y esto marco un nuevo viento en la industria del comic.

Esta nueva *Era de Bronce* no tenía un evento que le diera comienzo como en eras pasadas, pero los vientos de cambio en las dos grandes editoriales Marvel y DC daban paso a la naciente *Era de Bronce* en el mundo del Comic, los viejos autores de comics de eras pasadas se retiraban y los nuevos autores se abrían camino, las nuevas ideas que traían le darían una nueva mirada a los comics.

Uno de los personajes que venían publicándose de manera regular desde la era de plata y que dejo su huella en ella, también marcaria a la naciente *Era de Bronce*, *The Amazing Spider-man*, en sus números #96, #97 y #98 marcaron el rumbo de los comics. Se presentó la historia de Harry Osborn, hijo del duende verde y el mejor amigo de Peter, después de muchos problemas, Harry empieza a

consumir drogas, a pesar del consejo de sus amigos le proporcionan cuando lo descubren. Realizada por Stan Lee por petición de una institución médica y cuyo fin era mostrar los efectos negativos de las drogas, sin embargo la CCA no aprobó la publicación de este comic, ya que los estatutos no permitían la aparición de drogas dentro de los comics, Stan Lee pide el apoyo de su editor y ambos deciden publicar el comic sin el sello de la CCA.

Este evento insignificante y pequeño en apariencia; con el éxito de los 3 número de Spider-man, permiten que se realice una revisión de CCA, y comics con este tipo de temáticas fueron incluidos dentro del código y con ellos se permitía su publicación. Esta nueva política hizo posible que otras editoriales publicaran historias de contenido similar, DC Comics publica Green Lantern/Green Arrow luchaban contra el mundo de las drogas. La revisión de CCA no solo permitió que los comics de Superhéroes cambiaran, los comics de terror revivieron la aprobación para poder ser publicados. La apertura de la CCA a este tipo de temas permitió que las historias que se mostraban en los comics fueran más maduras, siempre respetando el sello de la CCA cuando alguno de los temas que se trataba en las historias tuviera una dudosa moralidad, con la finalidad de que los niños no percibieran las conductas criminales como un modelo a seguir.

El principio de la *Era de Bronce* se ignora y tampoco se sabe en qué momento llego a su final, pero la publicación por parte de DC Comics de *Crisis On Infinite Earths* en el año de 1985 marcó un antes y un después, poniendo fin a la era de bronce e inaugurando una nueva era en el mundo de los comics.

1.8. Era Oscura: También tiene un alias, Era moderna.

Entran los años 80's la antes casi destructor de los comics (CCA) se mostraba permisiva, en los comics surgieron temas polémicos que fueron publicados con el único fin de llevar un mensaje positivo. Los comics fueron llevados por un mundo más sombrío y los temas que se publicaban tocaban temas más relacionados con los problemas sociales, como las drogas, el alcoholismo, etc.

Así comenzó la *Era Oscura o Moderna* del comic, con un inicio no muy claro, pero un evento marca un antes y un después, DC Comics publicaba por esos años *Crisis On Infinite Earths* una decisión arriesgada con la finalidad de reducir el vasto universo DC y que fuese más fácil de comprender. Esto permitió a DC publicar *Comics Oscuros*, creando un nuevo sello dentro de la editorial el cual estaría a cargo de la publicación, aparecían en los puestos de revista *Animal Man*, *Hellblaze*, *The Changing Man* entre otros, nacía la subdivisión *Vértigo* de Dc Comics las historias maduras hacían su aparición, los comics ya no eran tan infantiles.

Los comics estaban cambiando un nuevo género se abría paso dentro de las editoriales *los Comics de Autor* hacían su aparición. El éxito de las historias y los personajes de ciertos autores, los llevo a tener conflictos legales con las editoriales por los derechos de los personajes de su autoría, Todd McFarlane creador de *Venom* se enfrentaría a Marvel, después de esto en 1992 McFarlane, Rob Liefeld y Jim Lee deciden fundar una nueva editorial *Image Comics*, esta nueva editorial ofrecía a los autores la posibilidad de conservar los derechos de las historias y personajes que creaban. Entre las creaciones más importantes están *Spawn*, *WildC.A.T.s* y *Witchblade*.

Con *Crisis On Infinite Earths* nacieron los *crossovers* donde los personajes de la editorial se juntaban en única historia, Marvel ve el éxito de esta nueva forma de comic y lanza *Secret Wars*. Los *crossovers* terminan siendo parte común del mundo de los comics.

Sin embargo el mundo de los comics volvería a cambiar una vez más, un evento cambiaría la vida de los superhéroes y la forma en que los lectores los veían, un evento que marco la industria del comic: *Death of Superman* la editorial DC Comics decidía matar al primero y al más grande de sus héroes, el mítico Superman había muerto, nunca antes ninguna de las empresas más importantes se había atrevido a matar a uno de sus personajes, este evento que fue un rotundo éxito y que dejo una gran huella, abrió el camino para que otras editoriales se atrevieran hacer lo mismo, numero como *Kraven`s Last Hunt* o *Spawn*.

Las *Novelas Gráficas* realizaban su aparición en el mundo de los comics una nueva forma de ver las historias que se contaban, Alan Moore y Frank Miller dos referencias en el mundo de las novelas gráficas. Las historias distaban de las tramas infantiles que llenaban los puestos de revistas de la Era de Plata, Esta nueva forma de comics llenaba los estantes de las tiendas especializadas en este tipo de artículos. Los comics daban el paso al siglo XXI.

1.9. La era del siglo XXI: Lo que depara el futuro.

Los comics le daban la bienvenida al naciente siglo XXI, con historias cada vez más maduras. Los comics paulatinamente se colocaron nuevamente en el gusto de los nuevos lectores, la nueva popularidad llegó a las adaptaciones en televisión y en el cine, principalmente en los 90's donde las adaptaciones fueron muchas, se mostraba un lado nuevo y fresco con la finalidad de llegar a los nuevos lectores que buscaban novedad.

La relación con los otros medios era fue más evidente cuando las principales casas editoriales buscaron guionistas que escribían exclusivamente para televisión o el cine con la finalidad de que realizaran guiones de historias para comics. Las nuevas historias del siglo XXI relajaron sus temáticas y fueron menos maduras que en las décadas anteriores. Autoconclusivas, para llegar a los nuevos lectores, con los que nació una nueva forma de ver los comics *Recopilatorio*, pero estos recopilatorios afectaron los ingresos que se obtenían con los comics sueltos, pues los compradores preferían esperar a que el tomo recopilatorio saliera a la venta y evitaban comprarlos individualmente. El nuevo siglo tenía nuevos lectores que no se enganchaban con las historias contadas en los comics, así que diversas editoriales decidieron comenzar sus publicaciones desde el número 1, Marvel crea un nuevo universo denominado *Ultimate* en el año 2000 o *Heroes Reborn* de 1996, DC Comics también decide dar un salto a este nuevo siglo y comienza la publicación de *New 52* una nueva reestructuración completa de sus superhéroes, Marvel también decide reestructurar su universo y comienza la publicación de *Marvel Now* a finales del 2012.

El renacimiento de los comics traía consigo cambios, un nuevo estilo en el dibujo y nuevas formas de narrar las historias influenciados en gran manera por los *Mangas* japoneses que a finales de 1980 comenzaron a ganar popularidad en E.U. los nuevos dibujantes aprovecharon los atributos que el Manga traía consigo y tomando alguno de ellos e incorporándolos a los comics, dando lugar a una fusión que llevaba el nombre de *Amerimanga*.

El comic americano a principios del siglo XXI comenzó a ser una fuerte influencia para el comic del resto del mundo, donde las publicaciones de Marvel y DC Comics llegan solo con un retraso de un par de meses, si tomamos en cuenta que años atrás solían tardar años, sin lugar a dudas con el renovado espíritu del comic gracias a las grandes superproducciones de Hollywood, le ha dado al comic un nuevo aires, el *Noveno Arte* surge en el siglo XXI con nuevas fuerzas.

El comic es un producto cultural resultado de un largo proceso de desarrollo social, el cual cambia con la sociedad que los produce y crea; es importante revisar como el comic se convierte en un producto de lo popular y las masas, convirtiéndose en un medio de comunicación que puede educar, a pesar de que no fue ideado para ello, hay que definir como el comic entra dentro de lo social, empleando la psicología social para llevarnos por un desarrollo del comic como parte de la cultura popular y masas, dando como resultado un mass-media que si bien su fin no es educar, se convierte en un educador indirecto.

Revisaremos los aspectos que convierten al comic en un mass.media, el cual esta cargado de una ideología y utiliza palabras propias de las diversas ramas de la ciencia y las convierte en palabras de uso cotidiano, por citar un ejemplo, en la pelicula de Iron Man 3 se emplea el termino "Ataque de pánico", sin dejar en claro que consiste, este y otros ejemplos convierten al comin en una pieza importante dentro de la sociedad y la cultura, la cual es importante revisar dentro de un marco psicológico social, para poder desarrollarlo posteriormente dentro de un marco clínico.

Capítulo II: Atrapado entre la *Cultura popular* y las *Culturas de las Masas*.

La seguridad económica en la industria del cómic es algo incierto, el horario muy largo y la tarea bastante solitaria. El éxito es efímero, sería mejor una banda de rock, por lo menos tendría sexo mientras dura la fama.

Grant Morrison

2.1. Cultura Popular o de la plebe

Se ha hablado, discutido e investigado durante mucho tiempo en torno a la *cultura*, se han realizado diversos marcos conceptuales y metodológicos con la finalidad de encontrar qué relación existe entre los individuos y las diversas expresiones culturales. Los estudios permitieron la posibilidad de resumir las diversas manifestaciones culturales y artísticas, enmarcadas en 2 categorías que son complementarias y opuestas; la primera llevo el nombre de *Cultura Elite*, la segunda *Cultura Popular*, se vinculó la pertenencia a una determinada clase social con una producción simbólica determinada (Delgadillo, 2005).

La aparición de la reproducción técnica, dio como resultado una expansión de la tipología, además el uso de los medios masivos de comunicación, dio como resultado la cultura de las masas.

Esto hizo que del debate acerca del significado sobre la *Cultura Popular* se volviera más difícil, se tuvo que replantear los conceptos que ya existían con la única finalidad de unificar los criterios que giraban en torno al estudio de las culturas y la pertenecía al campo de la cultura popular, elitista o de masas, unidas en 3 líneas para su análisis pero sin ser excluyentes, o totalizadoras, pero que abarcaran la mayoría de las perspectivas (Reyes, 2009).

La corriente que era referida a los medios masivos y al alcance que estos tenían en la distribución y circulación de los productos culturales, permitió que se identificara la cultura de las masas con la cultura popular, los cual dotó de valores al término masividad de un bien simbólico (Reyes, 2009).

Pero entonces planteemos una pregunta que surge al leer esto.

2.2. Entonces lo popular... ¿No es lo popular?

Hablar de lo popular nos suele traer a la memoria aquellos aspectos físicos que son conocidos dentro de un grupo social y que todos sus integrantes lo conocen, un buen ejemplo son las fiestas de algunas ciudades, las cuales dependiendo del lugar son populares, pero el término en sí nos presenta un nuevo tipo de cultura que tiene su origen en el mundo globalizado *La Cultura Popular* producto de la sociedad, sin embargo antes hay que entender que es lo popular (Estévez & Arriga, 2005)

Lo popular sea estudiado desde el punto de vista de las ciencias sociales como la sociología, antropología e incluso las ciencias de la comunicación; la psicología toma fuerza en el estudio de lo popular. Donde lo popular desde el punto de vista de la psicología realiza un cruce con lo masivo, pero entendiendo que ambos conceptos no son iguales. Lo masivo tiene que ver con la sociedad actual, donde su origen se encuentra en aquello que se produce en masa, para satisfacer las necesidades de aquellos que tienen el poder adquisitivo para poseerlo, que da inicio con los medios de comunicación y de manera especial con los de tipo electrónico. Durante los grandes periodos de cambio en los que se encontró la sociedad durante el siglo XIX; se comenzó hablar de *masa* el cual es entendido como el proletariado industrial el cual intervenía económico y políticamente. Tomando en cuenta que mucho antes de la aparición de los medios electrónicos la cultura era transmitida *masivamente* por el clero y la escuela (Canclini, 1985).

Para Bolleme (1990) la cultura popular se entiende como aquellas acciones que se realizan independientemente del sujeto social, dándole la importancia como difusor de los medios masivos de comunicación no importando el daño al agente productor, que de forma pasiva asiste a la construcción de los fenómenos *Populares*, que son realizados por *Agentes* ajenos al campo popular, Reyes (2009) como director del diccionario crítico de las ciencias sociales menciona que lo popular pasa por un rol que adquieren las industrias culturales y el sector privado, con la masificación de los productos sin importar si son originados por los sectores populares, pero que en algún momento en la etapa de producción, circulación y

recepción, cambian las significancias y el sentido inicial. Lo popular visto de esta forma queda ligado a la cantidad, así lo popular es vaciado de contenido, convirtiéndose en algo mercantilista.

Lo popular se ve relacionado con la masividad. Donde lo masivo no es entendido como opuesto a la cultura popular, ni como destructor de lo popular, lo masivo se convierte en una forma de explicar lo popular. Esta interpretación de la cultura popular se da por las industrias y políticas culturales.

La cultura popular para algunos son aquellas manifestaciones que nacen de las clases sociales subalternas, donde se da un sentido capaz de *Resistir y Enfrentar* a la cultura oficial o hegemónica, donde la Cultura Popular deslegitima el orden simbólico vigente. Los componentes culturales son negados y desestimados, que si bien son parte de los sectores sociales hegemónicos, reproducen formas culturales dominantes sin llegar a cuestionarlas.

Barberos (1984) dice que la cultura masiva no debe ser reducida o identificarse únicamente con lo transmitido en los medios masivos, no son solo objetos, se convierten en un *principio de comprensión* de un naciente modelo de comportamiento, un nuevo modelo de cultura.

Lo masivo no puede ser separado de lo popular, el cual surge como un sustituto de las clases populares, donde lo *masivo* no es otra cosa que una de las formas en que las relaciones sociales se adaptan en un medio que se ha masificado.

Si se buscara la definición del concepto *Popular* en un diccionario como Océano Uno nos encontraríamos una sorpresa cuando leemos que lo popular es aquello que pertenece o es relativo al pueblo y de clases sociales desfavorecidas, que está al alcance de los menos dotados económicamente y culturalmente; que es estimado y conocido por el público general. Lo popular se convierte en *clasicista* donde se ve reducida a un grupo de personas que hace referencia a el folclore o lo tradicional, esto no hace más que volver a la pregunta inicial sobre lo popular, si bien la definición del concepto *popular* no está claro en la actualidad, pues hace

referencia a un par de significados que se alejan de lo popular, así que no podemos acercarnos al uso correcto de la palabra.

Para entender la noción de lo popular hay que comentar que no se debería de identificar lo popular con una serie de rasgos internos o al repertorio de contenidos tradicionales que son anteriores a la masa. El enfoque Gramsciano dice que lo popular no puede ser definido por el origen o las tradiciones, habría que definirlo por la posición que ocupa.

Cirese (1983) habla de lo popular como un hecho y no como esencia, como una posición relaciona y no como una ausencia.

Lo popular se ve limitado en muchas ocasiones a una serie de manifestaciones de las zonas rurales, que se ven alejadas de las transformaciones contemporáneas del capitalismo: siendo reducidas a lo *Tradicional* (García, 2004). Los investigadores del folclore vieron en la cultura popular una colección de objetos, prácticas y creencias.

El concepto de *popular* tiene que entenderse como *geometría variable* puesto que de acuerdo a sus intereses y de manera inconsciente es ajustado de acuerdo a sus juicios y fantasmas sociales por los individuos, al final cualquier acercamiento al término de popular termina por ser un ataque para los defensores del pueblo, para Bourdieu lo popular tiene aspectos negativos.

1. Lo popular solo puede ser definido desde el punto aristocrático o elitista que es valorado de manera positiva, lo que le permite una estandarización de lo normal y legítimo. Convirtiéndose el medio por el cual los grupos dominantes dan estructura al medio social según la categoría de lo distinguido y lo vulgar, lo culto y lo bajo o de la cultura y lo natural.

En un claro alejamiento al pensamiento Bourdieu, Rodríguez (2003) dice que lo popular puede ser aplicable en diversos estratos sociales, perdiéndose el significado de clase, así lo popular se asocia a una interpretación más democrática

que clasicista, resultado de la acción política y la situación social. Resultado en parte de todos los movimientos sociales que surgieron en las décadas pasadas.

Bourdieu (1988) acierta al decir que la definición de lo *Popular* es otorgada por la clase aristocrática, esto da como resultado que el término pierda su significado político para adoptar un nuevo significado donde de ser actor pasa a convertirse en situación, lo popular pasa a significar *Precariedad*.

A pesar de las más variadas definiciones de lo popular, existe una característica que se puede ver, quizás no a simple vista, pero que se encuentra presente. Lo popular es referido como todo aquello que se encuentra detrás de la línea de normalización de lo culto o lo vulgar; lo popular queda marcado irremediablemente por la línea que dibuja la clase gobernante en el poder.

Pese a que lo popular tenga una definición de difícil acceso, podemos comprender que es aquello que está ligado al pueblo, lo popular es desvinculado de las masas. El cómic nace dentro de lo que se llamaría arte popular, pero ¿Qué es el arte popular?, hay que entender el arte popular nace como corriente artística al final de los cincuentas, por lo tanto el cómic se ve alejado del arte popular puesto que es más viejo, esta corriente artística tomó el nombre de arte pop; cuya finalidad es ser promovido como un producto más, siendo despojado de sus características clasicistas y elitistas. El Arte Pop se vale de los medios de masas para adueñarse de aquellos productos que se comercializan en los museos (Mantecon, 1993)

El cómic se aleja de esto al convertirse en parte de la cultura de las masas, pues surge antes del arte pop y se ve alejado en la definición consumista del arte pop y se acerca más a la definición de cultura popular.

2.3. Esto quizás si sea Cultura popular y comics.

A lo largo del capítulo hemos hablado de las diferencias que existen entre cultura, masa y popular, con la finalidad de llegar a un punto y poder darle una respuesta a la pregunta planteada ¿Qué es lo Popular?, teniendo esta respuesta podremos responder la siguiente pregunta ¿hay relación entre cultura de las masas

y cultura popular?, para poder comenzar hablar sobre las posibles respuestas a ambas preguntas hay que mencionar que en los últimos tiempos y en especial a finales del siglo XX realiza su aparición la sociedad de masas, la cual posee cualidades como la división del trabajo, la producción en serie y la cadena de montaje, esto da resultado a la producción en masa, con ella surge el consumo en masa y la comunicación masiva, la cual abre camino a la cultura de masas.

Al hablar de *Cultura Popular* es toda una odisea darle una definición adecuada y comprensible, ya que lo popular en sí, de acuerdo a lo comentado anteriormente, resulta ambiguo, permitiéndonos tener una discusión profunda. Y compleja al tratar de darle una definición que se ajuste a lo popular, En el siglo XVII el termino cultura popular comenzó a tener seriedad para su estudio, cuando fue definido como aquello detestable y siendo comparado con la llamada *Cultura de los Eruditos*. El romanticismo se descubre la llamada poesía popular que se definió como la auténtica alma nacional, dotando de un nuevo valor a la cultura popular. Pero en el siglo XX el teórico italiano Gramsci lanza el concepto Hegemonía⁶ ligado de la ideología y los grupos subalternos, lanzando las bases para el estudio de la cultura popular.

El folclore en Gramsci es una manifestación cultural de los grupos subalternos, no es pasivo, mecánico y asistemático, tiene cualidades creativas y progresistas las cuales pueden transformar en activa y orientada la praxis⁷ de las clases subalternas. Cirese (1997) desarrolla las ideas de Gramsci y afirma que la gran variedad de condiciones sociales que existen, corresponden a una gran diversidad de culturas, estas se reflejan en la existencia de la cultura hegemónica y la cultura subalterna, esta última tiene la capacidad de resistir y transformar la cultura hegemónica.

La *Cultura Subalterna* no es otra que la *Cultura Popular*, la cultura subalterna de Cirese no solo pertenece a la cultura campesina tradicional, en la cultura popular,

⁶es un conjunto de ideas dominantes presentes en la sociedad, pero a las que la gente da un consentimiento aparentemente natural.

⁷ tipo de actividad práctica propia del hombre, que resulta objetiva y subjetiva a la vez y que permite que el ser humano transforme la naturaleza y, por lo tanto, se transforme a sí mismo.

se incluyen obreros, colonos suburbanos, grupos étnicos marginales, etc. Para Bourdieu la cultura popular se compone por aquellos elementos degradantes cuyo origen es la cultura legítima. Por lo tanto la cultura popular carece y se le niega la autonomía. Espinal (2009) menciona a Bajtin el cual cree que la cultura popular tiene originalidad, sin importar que mantiene un intercambio circular que esta mantiene con la cultura hegemónica la cual ejerce influencia y la determina.

La cultura popular definida por el nacionalismo es concebida como una expresión cultural propia de las clases populares, la cual se alimenta y es influenciada por las tradiciones propias y locales, es cultura de los grupos subalternos y el origen del nacionalismo cultural, donde se ven incluido los grupos étnicos minoritarios, artesanías, folclor, el conocimiento popular y los que de ella salen.

Margulis (2011) habla de la cultura popular la cual corresponde a los de abajo, la cual es consumida y fabricada por ellos, requiere de una comunicación personal, activa y que construye en un diálogo entre iguales, reafirmando como una cultura autogestiva, creativa y espontánea. Por ejemplo, México se piensa que la cultura popular se basa solamente en las tradiciones culturales, donde se piensa que los participantes pertenecen a estratos sociales bajos, en el cual se incluyen grupos indígenas, mestizos, los cuales tienen un origen histórico y se encuentran en el ámbito rural y urbano, es una cultura que se basa en las clases sociales y ajena a la masificación, está compuesta por la clase dominada y los estratos sociales marginados.

Se limita a la cultura popular al reconocer que es resultado de las artesanías, el folclore y los grupos indígenas. Sin embargo lo popular está más allá de estos límites; es autónoma y es el eje organizador de la cultura subalterna, por lo cual tiene características de resistencia, apropiación y modificación de la cultura dominante. La cultura dominante ejerce una fuerza que debilita y surge un enfrentamiento que somete a la cultura popular, lo que se traduce como alienación y en la incapacidad de tener iniciativa cultural, consume pero no crea cultura. Lo popular se transforma esas adquisiciones y las dota de los elementos necesarios

para poder identificarse con esa nueva adquisición, cuya finalidad es que los grupos sientan que es parte de ellos.

Hemos hablado de cultura popular y nos vemos remitidos a las clases sociales, las cuales no solo son diferencias económicas y sociales, también se convierte en una diferencia cultural, la cual se origina en la producción, se marca con el consumo y termina con la creación, el uso y la transmisión de símbolos. Las diferencias se remarcan por la naturaleza de las obras producidas, al público que van dirigidos y por el conjunto de valores que expresan. Por lo que podemos decir que existe una cultura de clases que por las características puede diferenciar clases sociales, por lo tanto se puede mencionar que existen en términos culturales, el simbolismo burgués, simbolismo medio y el simbolismo popular, también entendido como la cultura elitista y la cultura popular, que no es otra cosa que lo culto y lo vulgar.

La cultura popular es una forma de expresión de las clases bajas que lleva a cabo un proceso de creación cultural, en el cual los grupos sociales están dominados por la clase capitalista. Nace desde abajo y es creada por los de abajo y esta responde a las necesidades del grupo popular, es creada para hacer uso de ellas de forma cotidiana y es utilizada para suplir algún tipo de necesidad. Sobre esto Magulis (2011) menciona que la solidaridad solo puede nacer y ejercerse de la interacción y comunicación directa. La solidaridad solo es tal entre iguales; implica un reconocimiento de situaciones compartidas por el grupo.

En las clases populares la cultura popular funciona como un instrumento que es cohesionados, que sirven como identificación de los individuos que comparten un mismo espacio urbano, cuya situación sea similar y permite el conocimiento informal en aquellos que donde la situación es similar a la nuestra, pareciendo que hay sujetos en las mismas condiciones y las dificultades pueden superarse colectivamente, esto convierte a la cultura popular en una estrategia de las relaciones sociales con una gran infinidad de objetivos, pero el que importa es: alternativas culturales.

Lo anterior nos permite decir que la cultura popular es un *proceso social* específico el cual define, crea y usa expresiones sociales específicas, que pueden tener su origen en el pasado o en los elementos modernos que se adoptan, los cuales son respuestas a las necesidades que surgen dentro del grupo social que las sustentan.

Salazar (1991) comenta, que al hacer mención de la cultura popular, esta, no se puede limitar a lo *tradicional* o al *folclore*, ni al problema étnico y menos al problema de marginación social. Lo popular, intenta comprender el estudio de la organización de los sectores subalternos, Clanclini (1987) la cultura popular, no puede reducirse a la noción marxista de clases explotadas, lo popular toma encuentra las luchas sociales que han surgido con un fin.

Moix (2007) habla sobre las formas de lo popular, menciona al cine, televisión y los comics, todos ellos a excepción de los comics, no son más que resultados de lenguajes ya establecidos y explotados, cuyo resultado es el separatismo que se formula a partir de la división del público receptor dividido en *Minoría y Mayoría*, donde la mayoría es el público subdesarrollado y es el consumidor ideal de lo Pop⁸, hecho a la medida y sin contemplar la necesidad de elevar el nivel cultural o político.

Los pop es de corta duración y su importancia es dada por lo que llega a configurar, donde lo pop se ve subordinado al consumo; convirtiéndose en la razón de los popular. Donde la meta final es crear en el público consumidor, una cadena de necesidades el retrato de nuestra época. Porque entre los sentimientos populares y una adulación populachera que es favorecida por la industria que los organiza, fomenta y lo deforma a sus intereses.

Lo Popular se ve convertido en un artículo de explotación y que un concepto llamado *Fama* convierte a los superhéroes en rostros para el consumo masivo. Los que *McLuhan* llama *El Folclore del hombre industrializado* (Strate, 2012).

⁸ Pop, es una contracción de la palabra inglesa Popular.

Los medios de comunicación de masas son resultado de la revolución económica de la clase media, y los intentos de aproximación y rechazo intelectual que es realizado tiene que ser comprendido como un proceso de *Exaltación*. Una colectividad nos dice Moix (2007) convierte en suyo el elemento Pop, lo adapta a la idiosincrasia nacional.

El comic surge como parte de la cultura popular y clasicista, nacido en un sector marginado y legando a los sectores para los que fue creado, por ejemplo, el comic en la era de bronce se concibió como la expresión artística de las clases populares, por lo tanto solo tenía cabida en los lugares clandestinos, en estos sitios la llamada *gente bien* no debía entrar, ni tenía lugar, la manera clasicista de entender la cultura popular es el resultado de la clase dominante que impone sus ideas.

Salazar (1991) aclara que la cultura popular se conforma de las ideologías dominantes que la permean, así como de las contradicciones inherentes a los grupos dominados; el comic entre los años 50's y 60's formaron parte de los grupos marginales, donde los comics y todo producto similar pertenecía a la gente de clase social baja, que no podía acceder a un estilo de vida *digno*.

Al final el comic nace como parte de una cultura de las masas, como un medio para subsanar las necesidades de una clase dominada, donde la clase dominante le confirió rasgos donde el comic termino siendó denominado como lectura de pobres.

2.4. ¿Cómo que la masa no es la masa?

Horton y Hunt (1991) hablan sobre la masa e indican que esta no es lo mismo que multitud, los presentes en una corrida de toros son una multitud, los que observan la corrida en televisión son una masa. Horton y Hunt (1991) retoman la definición dada por Hault sobre la masa, la cual es un número relativamente grande de personas, dispersas y anónimas, que reaccionan a unos o más de los mismos estímulos, pero pueden actuar individualmente sin tomar en cuenta a otros.

Gonzales (1996) menciona que Rocke habla de la masa, donde los individuos están fuera de su comunidad, donde queda expuesto a no poder tener relaciones de ningún tipo, se ven convertidos en rebaños nómadas, perdidos de tal forma que desconocen su pertenencia, desconocen su lugar en la sociedad y divorcian de sus lazos familiares, de su ocupación, vecindad, de su naturaleza y de la sociedad global.

La masa tiene dos características, la primera su irracionalidad, la segunda su falta de autonomía histórica, permitiendo que la masa sea voluble a la manipulación. La palabra masa no es un concepto cuantitativo y visible, como lo es la palabra muchedumbre, por el contrario la palabra masa es un concepto cualitativo y al serlo es complejo (Ortega & Gasset, 1993).

La sociedad es una unidad dinámica que tiene dos factores:

1. Minorías: son individuos o grupos de individuos especialmente cualificados.
2. Masas: Conjunto de personas no especialmente cualificadas.

Masa es aquel individuo que no se valora así mismo, tiene un sentimiento de ser *como todo el mundo*, pero no siente angustia, se siente cómodo siendo idéntico a los demás.

Cuando las cosas públicas están en orden, la masa no actúa por sí misma, necesita la dirección de una instancia superior, que se forma con las minorías de excelentes. Si la masa actuara por sí misma, sería rebelarse contra su propio destino. De esto hablan Ortega y Gasset (1993), la masa vive bajo un fuerte y brutal imperio de las masas, la cual representa una vertiente favorable que le daría a la masa un aumento de vitalidad y posibilidades, dicho de otra forma, un aumento del nivel histórico. Pero esto no es del todo positivo.

El hombre masa es el que domina y decide, sin embargo la vida de este ente carece de proyecto y va a la deriva. Por lo cual nunca construye nada a pesar de que pueda hacerlo.

La masa no es resultado de la generación espontánea, su origen es gracias a múltiples factores que se conjuntaron en su origen. Se plantean 3 principios que hacen posible esta realidad nueva, el primero es la democracia liberal, el segundo la experimentación científica y por último el industrialismo (Ortega & Gasset, 1993).

2.5. ¿Qué rayos es el hombre masa?

Para empezar hablar sobre el hombre masa tendremos que revisar a Toffler (1980) el cual habla que con la revolución industrial dio inicio la segunda ola, con este evento llegó un fenómeno en la historia del hombre, apareció en escena la cultura de masas. Convirtiéndose en un rasgo que caracteriza la cultura de la civilización industrial.

La producción en serie, que surge en la revolución industrial, permite con la tecnología y el naciente sistema de energía, que la distribución y comercialización fuera en masas. Esto es resultado del apoyo de la familia nuclear, educación pública y las corporaciones; las cuales son las instituciones definitorias de la sociedad y que socializó al hombre masa. Toffler (1980) agrega que con la tecnología y la producción en serie fue necesario poner en movimiento grandes cantidades de información, dando paso al nacimiento de los medios masivos de comunicación, lo que permitió el movimiento de información en la masa, la comunicación de un remitente con muchos destinatarios fueron destinatarios al mismo tiempo. La relación de la tecnosfera, sociosfera y la infosfera posibilitó el nacimiento del hombre masa y junto con el que apareciera la *Cultura de las masas*.

Para Ortega y Gasset (1993) la gloria y la responsabilidad de haber colocado a la muchedumbre sobre la tierra le corresponde a la revolución industrial. Esta muchedumbre tiene 4 iniciadores.

1. La democracia liberal.
2. La experimentación científica.
3. El industrialismo.
4. La técnica.

Esta técnica es creada a partir de la interacción entre el capitalismo y la ciencia experimental. Hay que aclarar que no toda la técnica es científica, sola la técnica europea tiene raíz científica, la cual tiene por característica un ilimitado progreso.

En el capítulo anterior se mencionó que la masa debe comprenderse como una clase o modo de ser hombre que tiene lugar en todas las clases sociales, que representan nuestro tiempo y en el cual predomina e impera. Sin embargo el hombre de ciencia actual es lo que se llamaría un prototipo de hombre masa, la ciencia por medio de la civilización, convierten a este hombre de ciencia en un hombre masa, lo convierte en un bárbaro moderno.

La ciencia para progresar le es necesario que los hombres de ciencia se especialicen. El especialista conoce donde pertenece, pero es ignorante de lo que le rodea. La ciencia moderna símbolo y fruto de la civilización actual, recibe bien al hombre intelectual medio y les permite trabajar con éxito, gracias a la mecanización. Lo que se crea dentro de la ciencia es trabajo de la mecánica del pensamiento, que puede ser ejecutada por cualquiera o algunos pocos. Este especialista se convierte en un ignorante sabio, el cual se comporta con aquellas que cosas que no sabe, con petulancia ya que se considera un sabio y no un ignorante; el resultado de esto es la existencia de muchos *Hombres de ciencias*, pero hay menos *Hombres Cultos* (Toffler, 1991).

Toffler, (1991) se muestra menos pesimista para él la humanidad se encuentra en una especie de transición, encaminada a una nueva forma de civilización, pero el desenlace es desconocido. La transformación de la vida social es para Toffler, la tercera ola. El cambio fue origen de una sociedad industrializada cuya característica primordial es la *Cultura de las Masas*.

2.6. ¡¡¡Pero respóndanme!!! ¿Qué es la cultura de las masas?

La cultura de las masas se presentó en el mundo occidental como resultado de la sociedad que es consumismo. Lo llamamos cultura o los que generalmente se entiende por cultura, la vida privada, los estilos personales, las ideas, sueños e

ilusiones comenzaron a ser fabricados en masa y puestos en venta en el mercado. La cultura de las masas es muy diferente a la cultura popular (Gonzales, 1996)

Lo industrial separó a la producción y el consumo, la relación que había entre productor y consumidor también fue separada. Toffler (1991) menciona que la economía que contenía la primera ola donde las personas y comunidades eran autosuficientes, fue transformada en la economía dividida de su segunda ola. La totalidad del mundo pasó a depender de los alimentos, bienes o servicio que eran producidos por otros; el mercado dominó la vida del hombre. *La vida se mercantilizó*. Para Ortega & Gasset (1993) la *muchedumbre* fue lanzada al mundo por la civilización industrializada, la muchedumbre necesitaba de productos cada vez más variados. Para responder a la masa demandante, se creó la línea de montaje y así nace la producción en serie en la industria. De esto salieron millones de productos idénticos (Toffler, 1991).

Con la producción en serie el sistema de producción cambia, aparece la distribución en masa y la comercialización en masa. Se podía comprar de todo, porque la producción en serie abarató la mayoría de los artículos.

Ortega y Gasset (1993) mencionan 6 principios que se relacionaban y que influía en el comportamiento de las personas, surgidos de la relación entre producción y consumo.

1. *Uniformización*: La industria crea millones de productor idénticos para el consumo. Esto afectó los aspectos de la vida cotidiana.
2. *Especialización*: Aparecen especialistas, conocedores de una pequeña parte del universo cognoscitivo. También surge la profesionalización, lo que influyó en la educación, la cual era *producida* por el maestro de la escuela y *consumida* por el alumno.
3. *Sincronización*: Como el costo y el tiempo requería de mayor sincronización, aparece la línea de montaje.

4. *Concentración*: aparece el principio de la concentración lo cual afectó los aspectos de la vida social. La concentración de la toma de decisiones factor que contribuyó en el nacimiento del estado grande y con él estatismo⁹. De la concentración geográfica nace el fenómeno de la urbanización.

5. *Maximización*: El apasionamiento por las grandes dimensiones y desarrollo. Esto significaba producir más con un menor costo y en un menor tiempo.

6. *Centralización*: La industria requirió de la centralización del poder desde las pequeñas compañías y las industrias, incluyendo el gobierno y la economía. El gobierno asumió un creciente número de poderes, responsabilidades y monopolizó los centros de decisión.

El hombre masa se convierte en un anónimo, que carece de conciencia individual y psicológicamente por tres rasgos:

1. El hombre masa piensa que la vida es fácil, porque cuenta con marco de posibilidades mucho mayor que antes, el hombre masa tiene la sensación de dominio y triunfo.

2. El hombre masa tiene que afirmarse a sí mismo tal cual es. El sentimiento de bienestar le lleva a cerrarse con el exterior, no escucha y a no contar con los demás.

3. El hombre masa interviene en todo, impone su vulgar opinión según su régimen de *acción directa*.

Fueron necesarias las instituciones para el desarrollo del hombre masa, nuevas formas de organización social. Nace la familia nuclear, compuesta por padre, madre y dos hijos, generalmente, niño y niña, el modelo aceptado por la

⁹ Término utilizado en el ámbito de la filosofía política que enfatiza el rol del Estado en el análisis de los cambios políticos

sociedad industrial, llamado también *la familia ideal*; la educación como formador industrial de mano de obra, donde solo se enseña lo necesario, para que desempeñaran su función en la sociedad industrial y surgen las grandes corporaciones, gracias a las nuevas tecnologías y la producción en serie, las grandes corporaciones se convirtieron en las instituciones sociales definidoras de la sociedad.

Hay que señalar que la sociedad tenía un sistema de producción y consumo en masas, así que eran necesario los medios para enviar mensajes a las masas. El servicio postal y el teléfono no pudo llenar este vacío, fue llenado por los medios de comunicación de masas. Estos medios, desde periódicos, radio, Comics, cines y televisión formaron parte del principio básico de la fábrica.

Toffler (1991) menciona todos los medios de masas o mass-media, envían mensajes idénticos al cerebro del hombre masa, de una forma similar en que la industria crea productos idénticos para el uso de millones de hogares. Se realizan de acuerdo a un estándar y son fabricados en series, salen de las factorías de imagen y son dirigidas a millones de consumidores. Esto le permitió a la industria funcionar debidamente.

La cultura de las masas se ve caracterizada de acuerdo a lo siguiente:

La industria cultural es resultado de la técnica y del ánimo de lucro capitalista, resultado de los productores privados que se guían por los principios del mercado.

El proceso de fabricación de un producto se rige de acuerdo a los modelos de la industria más concentrada, técnica y económica.

Las grandes empresas de radio, televisión y editoriales tiene el dominio del mundo de las comunicaciones, lo que les permite seleccionar, filtrar y manipular las ideas de acuerdo a su rentabilidad, dicho de otra forma, de acuerdo a la demanda.

El producto cultural es manipulado de tal forma que resulte asequible y atractivo para el público universal, es decir que todos los consumidores tengan

acceso al mismo producto. Esta manipulación en primera tiene que ser *ecléctica*, que dota a las revistas, películas, programas de radio y TV, de una sabia y estudiada mezcla de espiritualidad, erotismo, religión, deporte, humor, política, agresividad y romanticismo; segundo debe de ser *homogenizada* todos los productos tienen un estilo estándar, debe tener formas simples y directas, debe ser común, cuya finalidad es ser asimilado por el hombre medio y por último debe tener sincretismo, lo cual pretende confundir lo imaginario de lo real.

El consumidor medio, que no es otro sino el hombre común, el cual es mudo y pasivo, se limita a emitir una respuesta pavloviana, es decir estímulo respuesta, esta es su respuesta ante los productos culturales.

Hemos analizado los conceptos de masa y cultura de masas, se ha proporcionado otro concepto resultado de la necesidad de comunicar, los mass-media o medios de comunicación de las masas.

2.7. ¿Mass-media? No es mejor medios de comunicación de las masas

Los mass-media o medios de comunicación de masas, abre un debate sobre el uso de estos en la cultura de las masas.

Rosenberg (1967) indica que Anders (1957) sostenía que el consumo masivo es la suma de función en solitario, el consumidor, es un trabajador empleado sin pago en la producción del hombre masa. Sobre la televisión Anders cree que la caja receptora habla por nosotros privándonos de manera gradual del habla, siendo transformados en dependientes pasivos.

La cultura popular no está limitada más a las novelas o la músicaailable, lo popular se ha apoderado de todos los medios de expresión artística, la cultura de las masas es repetitiva, insoportable, omnipresente; esto permite que las acciones se realicen de manera automatizada y debilitan la fuerza de resistencia individual (Adorno, 1957, en Rosenberg, 1967) las personas pierden la capacidad de ver la realidad tal y como se le presenta y además pierde esa capacidad de experimentar la vida.

Dentro de la cultura de la masas, el sujeto se deshumaniza, se vuelve insípido, se deja llevar por la ansiedad; el individuo es explotado, engañado, abandonado, envilecido y su vida es normalizada, convertida en algo vulgar y manipulada por la cultura de la masas. Esto exacerbado por la ficción, películas vulgares, novelas insulsas; convirtiendo la vida del público en carente de sentido y trivial.

Eco (1984) pensaba que la cultura popular junto a los medios de comunicación daba por resultado la cultura de las masas, la cual desarrollaría al hombre-masa, los habitantes idiotizados, caprichosos, que perdían su individualidad y se deshumanizaba, resultado de la sociedad en masas, el *apocalíptico*. Pero también están los *integrados*, para ellos la cultura de masas en unión con los medios consiguieron que la cultura se convirtiera en un patrimonio de una cantidad de personas cada vez mayor, dando como resultado que el mundo mejore. El hombre masa invierte gran cantidad de tiempo viendo televisión, escuchando radio y mas horas leyendo revista o periódicos, esto implica que lo que lee, escucha y ve, es arte popular o variantes de arte público que son transmitidos por los mass-medios.

Como vemos estos medios masivos ponen a la disposición del hombre masa, los productos que debe consumir, solo para ser aceptado dentro de una sociedad industrializada, esto incluye lo que lee.

2.8. Y entonces los comic ¿Dónde encajan?

Los medios de comunicación masivos tienen que servir como difusor y al mismo tiempo sirve como medio de entretenimiento, sin embargo estos medios van más allá y funcionan muchas veces como mediadores de la realidad, para muchos la masa estos medios se convierten en referentes de la realidad, pues crean un *imaginario social* de lo que se puede llamar bueno o malo. Los comics como medio de comunicación de masas recurre a este imaginario social sobre el estilo de vida de la ciudad o país donde se desarrolle, hay que tomar en cuenta que el comic se puede desarrollar en una ciudad ficticia, como *Metropolis* en Superman o *Ciudad Gótica* para Batman, sin embargo estas ciudades ficticias son el imaginario social

de ciudades como New York en el caso de Superman o Manhattan en el caso de Batman o cualquier ciudad con la que el consumidor la relacione.

El comic en este contexto no es solamente un medio de entretenimiento de la sociedad, se convierte en un medio de estandarización que permite distribución del discurso promedio de las editoriales y sus distribuidores a nivel mundial. Hay que recordar que las editoriales pertenecen a la clase dominante.

El comic es una actividad humana, en la cual se conjuntas varias disciplinas propias del las masas. Como expresión artística hemos visto que sus inicios están junto con la imprenta, el comic es un producto y como tal en un mes circulan millones de copias; por citar un ejemplo en el años de 2009 salió a la venta *Amazing Spider-Man No 583* el cual vendió 530,500 copias, solo en su primera impresión, sirviéndonos de esto, podemos de decir que el comic sirve como medio de comunicación ya que los datos anteriores nos indican que el comic llego a manos de 530,500 personas, se dice que el por cada comic que se compra tiene hay un mínimo de cinco lectores. Al revisar los antecedentes del comic se mencionó que los comics son historias de fantasía, el cual están basto como la mente humana, ya que con cada era las historias se enriquecieron. El comic se convierte en un medio de expresión en donde se dan cita los superhéroes y políticos, hombres promedio, bestias mitológicas y extraterrestres (Asa, 1993).

Sin embargo el comic se ve envuelto en la polémica, cuando se pregunta ¿El comic puede llamarse *Cultura o literatura de verdad?* O hemos caído irremediabilmente en la cultura de las masas y no somos más que consumidores de los que las grandes industrias editoriales nos venden, hay que mirar al pasado y revisar si esto sucedido con anterioridad. White (1963) cita a Kenneth (Ed. 1963) habla de los comics, para él los comics no son arte pese a pretender una seriedad. Afirma que los comics tenían tanto valor artístico como una etiqueta de Campbell.

La cultura de las masas siempre avanza y esta frase tiempo después pierde todo sentido cuando en el años de 1962 Andy Warhol, pintaba su obra *Campbell's Soup Cans*, como parte del naciente Arte Pop. La reproducción y distribución masiva

de los comics, por medio de las grandes industrias editoriales parecían restarle cualquier validez artística. No eran originales que permanecían colgadas en un museo, todos los comics eran iguales, cientos de miles que divertían al público consumidor.

Stanfield (2008) habla de Alloway Lawrence es el primero en usar el término *Art Pop*, este movimiento artístico nacido en el siglo XX, específicamente en los 60's que se caracterizó por hacer uso de las imágenes de la cultura popular, las que tomaba de los medios de comunicación, como anuncios publicitarios, comics books, objetos mundanos y del cine. El arte pop era una forma de oponerse a cultura elitista que existía. El arte pop surgió entonces como un sinónimo de los mass-media para confrontar el juicio que los Mass-medio dirigían a un público que no era capaz de apreciar el valor artístico de la cultura elitista.

Es indudable que entre mi obra, mi manera de pintar y la publicidad hay una relación muy directa. A veces se me reprocha que con mi estilo contribuyo a hacer más aceptable esa publicidad y al incremento del consumismo. Pero existe una enorme ironía en mi trabajo; intento, por lo menos, asumir una postura crítica ante lo que represento, de ironía ante nuestra cultura industrial y el despliegue visual de la sociedad industrializada. Esto que en un principio parecía típicamente americano, hoy es ya un fenómeno internacional. De ahí que mi pintura pueda comprenderse en todo el mundo. (Roy Lichtenstein, 1983)

Tenemos que entender que el comic es resultado de la cultura, es decir se convierte en un productor cultura, como un medio de expresión el comic a sufrido una transformación puliendo sus elementos conceptuales y formales hasta llegar tener cualidades o características que son suficientes para ser considerados arte. Por ejemplo la novela gráfica Jimmy Corrigan de Chris Ware (2002), la cual se encuentra expuesta en el Whitney Museum of America Art y en el Museum of Contemporary Art de la ciudad de Chicago, esto nos deja ver que *no todos los comics son para niños*. Pero aún hay personas que creen que el comic se encuentra

encasillado y que se estancó en el público infantil en la cual centra todos sus esfuerzos, sin embargo en la actualidad sabemos que los comics no están enfocados solamente a los niños.

El comic en la actualidad es un medio que influye estéticamente en otros ámbitos de la cultura como el diseño, moda o el cine. Podemos mencionar al diseñador de origen francés Jean Charles de Castelbajac, el cual es un gran aficionado del Comics. En cuestiones de diseño el *Esténcil* tiene su origen en el comic, en cuanto al cine solo basta indagar un poco para saber que filme tiene un origen en el comic o en la literatura, podemos citar Sin City que viene de una novela gráfica o el cine de superhéroes. La estética y los contenidos del comic se encuentra en todas partes lo que le permite convertirse en un símbolo reconocible de nuestra época, basta con preguntarle alguien ¿quién es superman?, nos convertimos en parte de las cultura de masas.

Sin embargo se ha querido despojar al comic como medio cultural, por aquellos sectores que aún se empeñan por hacer una distinción clasicista entre lo culto y lo vulgar, entre la alta y baja cultura, pero no podemos negar que el Comic es un medio de expresión que tiene validades, el cual está al alcance de todos el público por la gran variedad de formatos y temáticas, basta con visitar el puesto de periódico o algún lugar especializado y darnos cuenta de la gran variedad de personas y edades.

Al final el comic como mass-medio o medio de masas, se impregna de todas aquellos atributos que la sociedad lo quiere dotar, al fin de que este sea coherente con la realidad que se vive, por ejemplo los comics que se produjeron durante la época nuclear, Incredible Hulk, Spider-man entre otros obtienen sus poderes de accidentes radioactivos, para el nuevo siglo con la moda de la genética, el origen de estos dos superhéroes así como otros fue cambiado para estar de acorde con el conocimiento *científico* de moda en esos momentos. El comic no deja de ser un producto de la sociedad de masas que busca identificarse en las historias que estos contienen.

2.9. Si no somos griegos, aún podemos ser dioses.

Cuando vemos a una persona leyendo un comic la mayoría de las veces solemos pensar que es un rasgo infantil y eludimos al sujeto que lo lleva en manos, entonces recordamos los tiempos cuando nosotros leíamos comics a una corta edad y nos imaginamos a los superhéroes más poderosos del planeta los cuales no tienen debilidades y tomamos al mejor exponente de todos ellos, “Superman” mejor conocido en el mundo comiquero¹⁰ bajo el título, de “el ultimo hijo de Kriptón”, el cual es más rápido que una avión, más fuerte que una locomotora y capaz de saltar un rascacielos de un solo salto (Morrison, 2011). Esto hace a Superman más que un ser humano lo convierte en un súper humano, no se convirtió en un nuevo dios del siglo XIX, con todas las cualidades que esto conlleva.

El mundo del comic ha dado un infinito abanico de superhéroes con las más diversas habilidades y orígenes, que lo llevan a situarse en un marco muy superior del género humano y con aventuras inverosímiles que lo alejan aún mas de las típicas cualidades humanas, convirtiéndose en los nuevos dioses del siglo XIX y parte del XX, dioses que creemos inmunes a las cualidades y a las debilidades humanas. Una inmunidad que la mayoría de las personas piensa que tienen o mejor dicho se pensaba que poseían, ya que todo esto cambio a finales del siglo XIX.

Pero al principio en la época de oro personajes como Superman, Batman, Wonder Woman, Green lantern, Flash Gordon, Tarzan, El fantasma, Capitán América, Thor y todos aquellos superhéroes de esa época tenían algo en común, eran creaturas inmunes a cualquier tipo de cualidad y debilidad humana los superhéroes de la época de oro estaban mas allá de los seres humanos y de sus cualidades por lo que se convirtieron en “nuevos dioses” dispuestos por caridad a tender la mano a las desvalidas creaturas llamadas seres humanos, un buen ejemplo de esto fue superman, un héroe inmune a todo tipo de debilidades eres el nuevo Aquiles moderno, que incluso podía respirar en el espacio sin problema alguno, o sumergirse en el agua a profundidades monstruosa sin sufrir ningún tipo

¹⁰ Palabra de uso común para definir a una persona que su lectura cotidiana son comics.

de daño, o sumergirse en lava y salir con la ropa intacta, sin hablar de las enfermedades o de problemas a morosos, a pesar de tener su contraparte femenina, la cual sufría por superman y este ni interesado (Kakalios, 2005).

Otro de estos héroes fue Flash Gordon un humano que al verse transportado a un planeta nuevo y desconocido sufre una radical transformación, convirtiéndose en el nuevo Ulises un héroe que a base de astucia y coraje salía vencedor de las más mortales trampas, sin despeinarse, donde todas las cualidades de un hombre se ven potenciadas y Flash Gordon es convertido en un nuevo dios en un mundo nuevo, donde los aparatos tecnológicos le permitían a Flash Gordon salir airoso de los más peligrosas situaciones en la que se veía comprometido, todas las virtudes del ser humano algunas de sus debilidades, flash Gordon era atlético, bien parecido, intrépido, valiente, inteligente y audaz; era como lo diría el filósofo alemán Nietzsche un superhombre con todas sus fortalezas y con ninguna de sus debilidades. Flash Gordon es un héroe Civilizador.

Cardona (2006) El Héroe Civilizador tiene la tarea de enseñar a los hombres lo que significa civilización. Lucha contra las fuerzas oscuras del caos las cuales impiden la cultura, dota de orden el mundo e instaura leyes que permiten la constitución de lo social. Es un héroe compasivo y comprensivo.

Batman un héroe peculiar que surgió en la época de oro y que para convertirse en un nuevo dios tuvo que hacer base a su astucia y poder deductivo al puro estilo de Sherlock Holmes, un superhéroe que cuida a ciudad gótica de un ramillete de los más peligrosos enemigos, que la carencia de súper poderes no le impide vencerlos gracias a su enigmático baticinturon, por cierto en esta época todo lo que usaba llevaba el prefijo "Bati", la cual es su misterioso genio de la lámpara y podía contener en el un inimaginable número de artefactos que lo ayudan a salir victoriosos de todas las situaciones, al igual que su contraparte Flash Gordon, Batman tenía todas las cualidades y ninguna de las debilidades humanas y todo esto con un plus ya que Batman era multimillonario con lo cual podía costear su vida de luchador de la justicia, el Batman de la época de oro también se convertía en un superhombre. Batman es por definición un héroe trágico.

El héroe trágico es por naturaleza épico, se diferencia con el héroe civilizador porque instaura la ley, se mueve en ella y no duda en defenderla por dura que sea. Sus orígenes pueden ser divinos (puede entenderse metafóricamente), pero es un hombre y como tal sufre. (Cardona, 2006).

El capitán América otro de los humanos elevado al rango de dios, convertido de una débil humano a un nuevo Hércules, con lo cual se hace todo poderoso e invencible, inmune a todas las debilidades humanas, pero si tomando con el todas las fortalezas del ser humano y potenciadas a un punto inimaginable, líder militar por excelencia y símbolo patrio de su nación que combate incansablemente a las fuerzas del mal representada por el la Alemania Nazi, ningún enemigo es lo suficientemente fuerte para el Capitán América símbolo de la justicia, completamente sano y libre de toda debilidad corporal, que tiene a toda una nación de tras de el que lo respalda. Encarnación del héroe Novelesco.

El héroe novelesco se mueve en un mundo que va más allá de la ley, en el cual afirma su propio ser haciéndole frente a un mundo que produce vértigo y desencanto. Su fuerza no proviene de los músculos, es el espíritu interior. El héroe novelesco no necesita espada, es identificado por su visión del mundo. En su ser radica la fuerza que lo heroico. (Cardona, 2006)

También encontramos a Thor un dios nórdico que por cosas del destino en su primera aparición esta encarnado en Dr. Donald Blake, un hombre estadounidense, que sufre de una debilidad es cojo (bueno para los puristas diremos que es discapacitado), pero su vida cambia radicalmente cuando en sus vacaciones encuentra un bastón que al golpearlo sufre una increíble transformación transformándolo en Thor el dios nórdico del rayo y el bastón se transforma en Mjolnir, dejando a si el débil cuerpo del ser humano para convertirse en un dios carente de todas las debilidades de la especie.

El Héroe Mítico viene del mundo divino, es un dios inacabado, tiene relación con las deidades y heredan características que lo acercan a la condición divina;

tiene también una herencia mortal que los hace vulnerables, estos héroes se mueven entre lo humano y lo divino. (Cardona, 2006)

En esta época hace su aparición la única heroína conocida en ese momento Wonder Woman, pero esta merece un trato especial ya que fue creada por un psiquiatra, sin embargo en sus posteriores apariciones pese a tener un grupo de cualidades como súper fuerza, agilidad, sus brazaletes y su látigo de la verdad, que la convierten en un nuevo dios, sufre de un gran problema, Wonder Woman era la única mujer en un mundo gobernado por superhéroes masculinos, todos los estereotipos de ese tiempo se vertían en ella, la súper heroína estaba condenada a ser la mujer sufrida, que tenía que ser rescatada a pesar de su poderes.

Si bien la mujer Maravilla entra dentro de la categoría de héroe mítico, hay que tomar en cuenta que ella es la primera Heroína que existió en el mundo de los comics, la cual en palabras de Marqués, La heroína desarrolla habilidades masculinas, se abre camino en un mundo competitivo y busca el éxito, se enfrenta a pruebas durante su camino con la finalidad de superar los mitos de inferioridad.

Todos estos héroes compartían las mismas cualidades, eran héroes que lo tenían todo y cumplían con todo todas las cualidades del héroe:

Todos ellos son valientes, bien parecidos, audaces, fuertes, inteligentes, atlético, moralistas, justiciero pero sobre todo ellos eran jueces y sus actos estaban justificados por Nicke la diosa de la justicia lo cual los convertía en jueces y verdugos; ellos jamás tendrían consecuencias (Campbell, 1992)

Pero todo esto Nuevos dioses tendrían un cambio radical gracias a la aparición en escena de Stan Lee y su creación Spider-man en el año de 1962, este nuevo “dios”, perdía los atributos de inmunidad pero se quedaba con toda la ventaja de los superpoderes, el mundo veía a Peter Parker (spider-man) un adolescente huérfano, con problemas de abuso en la escuela, que usa anteojos y que irremediamente está enamorado de la chica más popular de la escuela, pero la gran diferencia entre Spider-man y el resto de los superhéroes fue que él era un

adolescente, antes de él todos los adolescentes eran destinados a ser Patiño o acompañantes de los superhéroes que ya tenían renombre por ejemplo Robín de Batman o Speede de Green Arrow y como olvidar a Bucky de Capan América, este radical cambio doto a todos aquellos dioses inmortales e inmunes de nuevas cualidades, fue Peter Parker un adolescente que los vino a otorgar de aquellas cualidades que también forman parte del ser humano, el dolor, la incertidumbre, el amor, etc, sin embargo no se deshicieron de todas ellas, había una cualidad que aún era inamovible dentro de este mundo y esta era los nuevos dioses no “mueren”. (Kroopnick, 2003)

Estas nuevas habilidades adquiridas dotaron por ejemplo a superman a su alter ego de un fuerte problema de timidez, así como problemas amorosos, Bollosa (1998) Luisa Lane se permite cruzar un territorio prohibido para su género. Clark Es un reportero torpe, Luisa es su rival, el se enamora de Luisa desde que la ve por primera vez.

Superman tiene nuevos dilemas de éticos y morales, fue en ese momento cuando todos los nuevos héroes se convirtieron en una especie de Nuevos Dioses Griegos todas las debilidades y virtudes las tenían, pero con el gran problema de que no podían Morir, Green Arrow y Green Lanter combatían por primera vez problemas raciales, Batman se enfrentaba al duro dilema moral y a pesar de que el criminal lo mereciera el no podía matar, problemas por la muerte de sus padres, flash se topo con problemas emocionales por la muerte de su madre, el fantasma veía los problemas sociales de África y el capitán que revivía se encontraba en un mundo que él no conocía donde todos sus seres queridos habían muerto y él era una reliquia de un mundo olvidado, los X-men luchaban contra la indiferencia e intolerancia de un mundo que no los quería.

Altares (2006) Menciona a David López dibujante de Marvel y Dc, Los superhéroes tienen que ver con los dioses griegos y romanos. La cultura de occidente esta llena de estos, que funcionan con los mismos arquetipos, tienen el mismo modelo. Los superhéroes de cierta manera ya estaban presentes en la Iliada.

Dejamos los dioses de lado y creamos *Superhéroes*, los cuales también forman un panteón divino.

Spider-man dotó a todos los superhéroes de cualidades que hacían su psicología más compleja y profunda dando lugar a superhéroes con la que la mayoría de sus lectores se identificaba, problemas como la timidez, la afectividad, ira, estrés; etc. enriquecieron el mundo de los superhéroes, Peter Parker habría el camino para que los dioses se humanizaran y se convirtieran en parte palpable de este mundo; pero aun había una regla “los dioses no mueren”.

Superman el más poderosos de todos los héroes que existían era además el símbolo de la inmortalidad en su mundo, pero esto cambia en el año de 1993 específicamente en *Superman #75* donde caía esta leyenda oficialmente Superman había muerto a manos de su peor enemigo “Doomsday”, el mundo de los comics se conmovió ante este evento y cualquier persona que conocía a Superman tuvo que leer como es fue que este gran superhéroe de apariencia inmortal murió, esto envió un mensaje a todos los demás superhéroes y el mensaje fue simple y contundente los dioses también mueren, después de este evento le siguieron otro memorable como “La caída del murciélago” donde Bruce Wayne (Batman) tenía que retirarse después de que uno de sus más mortales enemigos conocido como “Bane” le lesionara la columna, dejando a Batman fuera de circulación durante un largo tiempo; surge también “crepúsculo esmeralda” donde Green Lantern se volvía loco de poder y destruyendo una ciudad costera con todos sus habitantes, que terminaría con su muerte a manos de otros Lanterns (Kroopnick, 2003).

Sin embargo esta nueva cualidad no era del todo permanente ya que Superman volvió a surgir después de un periodo de ausencia, sin embargo el evento de su propia muerte le dejó una marca profunda y lo hizo conocedor de su nueva y recién adquirida mortalidad; Batman también regresó pero no volvió hacer el mismo de antes, sabedor de que en cualquier momento podía morir se volvió mas cuidadoso.

Por su parte la compañía Marvel, también a dado muerte a sus personajes por ejemplo en la serie Ultimate murió Peter Parker a la corta edad de 15 años una muerte que también conmociono al mundo de los comics, pese a que se tratase de su versión del mundo Ultimate, es esta muerte la mas cruda que se ha realizado donde un joven de 15 años defendía al mundo al margen de todos los grandes héroes que existían como el capitán América, Ironman, etc, la marca que dejo este evento en el mundo Ultimate fue dura, el Capitán América se sintió culpable ya que Peter Parker lo protegió de una bala que era para el, sin embargo tiempo después lo seguiría su versión del mundo 616 ya que ese Peter Parker moría a manos de uno de sus villanos conocido como Dr. Pulpo pero como sabemos las muertes en el mundo de los comics no siempre son lo que parece, también después de un evento conocido como *Civil War* moría asesinado el “Capitán América” Steve Roger oficialmente moría a manos de un gatillero desconocido una muerte que conmociono al comic americano ya que el capitán se había convertido desde la segunda guerra mundial, en el símbolo americano por excelencia, Steve Roger murió protegiendo a su nación.

Los nuevos dioses del siglo XXI se muestran hoy más humanos, con personalidades diversas y variadas, con todas las cualidades y debilidades humanas, lo cual los hace aún más atractivos ya que sus historia nos permiten identificarnos con ellos, han surgido nuevos héroes y villanos con problemas tan comunes que nos sorprenderíamos que eso no le pasara a nuestro vecino; hoy se sabe que Hulk tiene problemas de ira gracias al abuso infantil que sufrido a mano de su padre, o que el Sentry es un superhéroe con un problema de Agorafobia, que Iron Man es un alcohólico, que Joker es un Psicópata, Mr. Marvel tiene un serio problema de infantilismo, que Ant-Man es un golpeador, que Batman debajo de la capucha tiene un trauma por lo que le paso en la infancia y así la lista se sigue a largando.

Sin lugar dudas los nuevos héroes o súper héroes tiene cualidades que nos permiten identificarnos con ellos a tal grado que nos solemos apropiar de sus personalidades más allá de sus actos heroico, es decir nos identificamos con su

lado humano y lo hacemos nuestro, quien no ha sido estereotipado como Peter Parker o a tenido líos amorosos como Superman, incluso crearse una identidad falsa; como vemos los héroes de las historietas son más cercanos de lo que pensamos y han sido dotados de un gran nuero de nuevas cualidades que los hacen más atrayentes no solo a los jóvenes, sino también a los adulto.

El comic influye más de lo que muchas veces pensamos, los héroes y villanos son más reales de lo que nosotros pensamos, mucho de las personalidades que vemos reflejadas en los comics, muchas de las patología y enfermedades de los comics tienen su reflejo palpable en la realidad, un reflejo que pronto dejaremos de ver como simple ficción y se convertirá en parte del mundo real, dejando el papel y mostrándonos que en mucho de nosotros habita un Iron Man, Batman, Joker, Thor o cualquier otro superhéroe que dentro de si maneje todas las cualidades y debilidades humanas, Los comics sin un medio de comunicación en masa que toma lo mejor y lo peor de la sociedad y lo convierten en un estereotipo, nos convertimos en parte de la masas (Wolf, 1994).

Hoy los superhéroes han dejado de ser dioses y se han convertido en humanos dejándonos ver todas las cualidades que los convierte en esos personajes de papel con el que nos identificamos.

“La psicología clínica está enfocada en los aspectos intelectuales, emocionales, biológicos, psicológicos, sociales y del comportamiento humano que funcionan a través de la existencia en las diferentes culturas, y en todos los niveles socio-económicos.”

Los comics son un aspecto social del ser humano, aspecto que en palabras de Diaz y Nuñez (2010) cuando habla sobre los aspectos profesionales del psicólogo clínico debe ser aptos para la atención de diversas necesidades en el cual engloba los procesos psicosociales y culturales (educación comunitaria, solución de conflictos sociales, intervención en grupos, educación cívica y política).

El comic como aspecto cultural debe ser importante en su estudio clínico, el comic es un medio de comunicación que influye en ideas y palabras dentro del marco de la psicología, el uso de términos propios de la psicología y situaciones que tienen poco manejo por parte de los autores, por lo cual es importante revisar el uso que se le da a estos términos, si es correcto o no.

Para esto en palabras de Diaz y Nuñez (2010) la psicología clínica debe ser apto para la atención de diversas necesidades sociales, para que se pueda atender sus necesidades y problemas de salud mental, bienestar social, procesos psicosociales y culturales.

En el siguiente capítulo revisaremos los aspectos clínicos del comic como parte de una cultura, como parte de un procesos social que es importante revisar.

Capítulo III: Los superhéroes también van al psicólogo.

El desarrollo de un diagnóstico preciso en un paciente real es esencial por varias razones, te permite planificar un plan de tratamiento adecuado, monitorear el progreso y ver los factores de riesgo. Con los personajes ficticios, las etiquetas pueden normalizar la experiencia del trastorno y quitar el estigma de la enfermedad mental.

Dr. Andrea Letamendi

3.1. Bajo un modelo Teórico a la fuerza

Es indudable que los diversos modelos teóricos son explicaciones que intentan resolver los trastornos mentales.

Tenemos en cuenta que la conducta humana es compleja y que nos permite su abordaje desde varios niveles, lo biológico, lo cognitivo y lo social o podríamos abordar desde una gran variedad de formas con lo que nos permitiría evaluar, interpretar, describir, realizar investigación y alterar la conducta, el psicólogo clínico tiene una lucha constante con la confusión (Díaz & Núñez, 2010). Existen diversos modelos clínicos que estudian los aspectos conductuales y psicológicos del hombre, pero el valor de estos radica en la científicidad. La efectividad de un modelo clínico es dada por sus implicaciones e hipótesis que permiten la investigación en una gran variedad de situaciones. Díaz & Nuñez (2010) mencionan que un “bueno modelo” debe incluir una explicación completa, eficiente y verificable del desarrollo, mantenimiento y modificación de aquellos aspectos problemáticos y no problemáticos de la conducta humana. Aquellos modelos que cumplen con estos requisitos permiten la evaluación experimental y la revisión sistemática dentro de la aplicación clínica.

El presente trabajo a pesar de utilizar como eje de guía el DSM-IV, no es libre de la inclusión de un modelo teórico o explicativo que le proporcione el sustento suficiente, este es dado en las investigaciones utilizadas para explicar los trastornos que padecen los personajes, estos tienen como base el modelo Cognitivo-Conductual.

Sabemos que el modelo cognitivo-conductual es el modelo mas usado dentro de la practica clínica gracias a su eficacia, ya que en 1998 un comité originado en la división 12 de la APA, dedicada a la investigación psicológica clínica, estable una serie de criterios para evaluar la eficacia de los tratamientos psicológicos para los trastornos mentales. Estos criterios nos permite hablar de una terapia eficaz para un trastorno especifico en la medida que su eficacia este avalada epoiricamente por al menos dos estudios experimentales intergrupo o diez estudios experimentales de un caso único que demuestren que dicha terapia es superior al tratamiento farmacológico, placebo psicológico o algún tratamiento alternativo (Paz, 2004).

El diseño de los experimentos debe tener un diseño adecuado, utilizando manuales de tratamiento y en muestras cuyas características sean claramente especificasdas y almenos dos grupos de investigación han tenido que haber demostrado los efectos positivos del tratamiento de manera independiente.

Asi teniendo en cuenta estos criterios, el comité de la APA creo una lista de tratamientyos psicológicos cuya eficacia estaba avalada empíricamente para ciertos trastornos clínicos. La lista esta constituida por 67 tratamientos de los cuales el 85% de dichos tratamientos pertenecían al modelo cognitivo conductual. Martinez y Piqueras (2010) agregan que en los últimos 15 años la terapia cognitivo-conductual ha sumado evidencias científicas con la eficacia en diversos trasntornos mentales tanto en niños, adolescentes y adultos.

Dahab, Rivadeneira y Minici (2004) mencionan que la APA emitio un informe que identificaba los 25 procedimientos terapéuticos con apoyo empírico, posteriormente entre 1998 y 2001, la lista aumento a 108 trastornos identificables en adultos y 37 en niños.

La lista se puede consultar en la siguiente liga

<http://www.div12.org/PsychologicalTreatments/treatments.html> afin de que se corrobore que el método terapéutico mas utilizado es el modelo cognitivo conductual, el enlace pertence a la división 12 de la APA.

A pesar de que el presente trabajo no se riga bajo el un estricto modelo psicológico tiene que hacer uso de el, por medio de las evidencias empíricas que nos proporcionan las investigaciones realizadas para documentar el presente trabajo, dichas investigaciones realizadas bajo el modelo cognitivo conductual.

Estas investigaciones nos sirven de guía para los trastornos revisados y analizados en los personajes de comic y la comparación que podemos realizar con las evidencias empíricas obtenidas bajo el modelo cognitivo conductual.

3.2. Diagnostico ¿Tiene que ser una broma?

Cuando conversa de psicopatologías se habla de trastornos mentales , pero que se aboca en todas las alteraciones del comportamiento normal, sin perdernos en la definición de normalidad y anormalidad pues podría conducirnos en diversas direcciones y dejando de lado lo que originalmente traíamos en mente; cuando se habla de psicopatología tenemos que remitirnos a los 2 ramas de estudio la psicología y la psiquiatría, las cuales se encargan de la revisión de las psicopatología desde diferentes perspectivas pero siempre regidas por un manual conocido como DSM IV¹¹, de la cual hay por lo menos 2 versiones entre las que están el DSM IV TR y el propio DSM IV, la cual es un Manual de Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, usado en América y por otro lado está el CIE¹² 10 usado en Europa Clasificación Internacional de las Enfermedades, OMS, la diferencia radica en la forma de catalogar los trastornos mentales pero los signos de las enfermedades son iguales (Ibáñez, 1997).

La CIE-10 fue confeccionada por la Organización Mundial de la Salud, OMS y fue publicada en 1992, es un sistema oficial de códigos, documentos e instrumentos relacionados con la clínica y la investigación.

El DSM-IV fue publicado en 1994 por la Asociación Americana de Psiquiatría y es un sistema de clasificación de los trastornos mentales que tiene la intención de proporcionar descripciones claras y precisas de las categorías diagnósticas, para

¹¹ Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders por sus siglas en ingles.

¹² Clasificación internacional de enfermedades, décima versión.

que los clínicos y los investigadores puedan estudiar, diagnosticar e intercambiar información respecto de las mismas.

Antes de entrar a la clasificación del DSM IV es importante decir que cuando se trata de trastornos de tipo mental, el especialista realiza un diagnóstico de su paciente.

Pero ¿Qué es un diagnóstico?, ¿Para que se utiliza?, ¿Es fiable un diagnóstico?, ¿Cuál es su utilidad? Estas y muchas otras preguntas surgen cuando la palabra “Diagnóstico” aparece ante nosotros, sin embargo para entender la importancia del diagnóstico nos conviene saber el origen (etimología) de la palabra, pues nos dará una noción de lo que significa la palabra y cuál podría ser su utilidad. La palabra ‘diagnóstico’ viene de una palabra griega, διαγνωστικός (diagnosticó) que significa ‘distintivo’, ‘que permite distinguir’, derivada de διαγιγνώσκω (diagignósco) que significa ‘distinguir’, ‘discernir’, ‘conocer distintamente’, ‘decidir’, ‘resolver’, ‘determinar’ y a su vez esta última palabra deriva de otro verbo γιγνώσκω (gignosco) que significa ‘conocer’, ‘llegar a conocer’, ‘reconocer’, ‘observar’, ‘experimentar’, ‘comprender’, ‘darse cuenta’, ‘saber’ y ‘determinar’ entre otros. Los diversos significados de la palabra nos habla de la utilidad de un diagnóstico dentro de la ciencia, ya que el diagnóstico no es exclusivo de la Psicología o la psiquiatría, sino que es utilizado por otras ciencias (Díaz y Nuñez, 2010) .

El diagnóstico se puede entender como una serie de construcciones que facilita dotar de características a los problemas humanos, la forma de llegar a un diagnóstico puede ser variada como por ejemplo la observación, la recolección o el análisis de ciertos datos. Hay que decir que no siempre los diagnósticos son del todo certeros, ya que son construcciones con el único fin de proporcionar ayuda.

Los diagnósticos en la mayoría de las veces son tomados como verdades absolutas e inamovibles cuando se llega a este punto, el diagnóstico pierde su función de ayuda y se convierte en una forma de etiquetar. Por eso los especialistas no pierden de lado que los diagnósticos son solo aproximaciones, que tienen cierto grado de fiabilidad y las cuales deben de estar en constante revisión, pues los diagnósticos cambian de una paciente a otro. Los diagnósticos deben ser

correctamente utilizados, pues como una herramienta, puede tener usos correctos e incorrectos, hay que librarnos de aquella manía de diagnosticarlo todo o no diagnosticar nada, empleando estos diagnósticos mientras no sirva y después dejarlo por un diagnóstico nuevo que se acople mejor a lo que nos surge. Sin embargo no hay que dejar de lado el diagnóstico pues es una herramienta apoyo para el especialista en la salud mental (Martín, 2006).

Dentro de la psicología podemos decir que no se puede realizar un diagnóstico si no conocemos los signos y síntomas que la persona manifieste. Un síntoma son aquellos datos que la personas refieran y que el especialista clínico no pueda observar de manera directa, generalmente este tipo de síntomas son subjetivos un buen ejemplo sería la sensación de vacío o el sentimiento de tristeza, mientras que los signos son todo aquellos datos que el especialista clínico puede observar de manera directa sin la intervención del paciente, como por ejemplo el sollozo, sudoración, etc.

El síndrome es un grupo de signos y síntomas que aparecen juntos y son identificables, pero que no se tiene la seguridad como en el caso de los trastornos y las enfermedades, en psicología y psiquiatría la mayoría de los cuadros que se presentan son síndromes (Galimberti, 2007).

Nos preguntábamos instantes antes ¿Cuál es la utilidad de un diagnóstico? hay que reconocer que en medicina el uso de diagnósticos son indiscutibles, sin embargo dentro de la psicología no sucede esto, ya que durante mucho tiempo se ha discutido la utilidad y necesidad de ellos, cuando hablamos de los diagnósticos tenemos que comprender que tienen que es una herramienta útil para el especialista sin embargo también puede contener aspectos negativos, así como los positivos. Entre los aspectos de ayuda podemos comentar lo siguiente:

1. Ayuda al terapeuta a establecer una terapia acorde con el cuadro que el paciente presenta.
2. Evalúa la gravedad y las funcionalidades del paciente, para identificar riesgos que pudieran presentarse durante la evolución y

pronósticos que el trastorno pudiera presentar. Si se requiriera poder facilitar una intervención multidisciplinaria.

3. Investigar para poder realizar una agrupación de los signos y síntomas que presente el paciente y así poder realizar un diagnóstico fiable, esto con el fin de que el diagnóstico sea objetivo y claro evitando así una interpretación subjetiva.

4. Hacer uso de un lenguaje común, claro y conciso a fin de que si el paciente fuese remitido a otro especialista este pueda entender el diagnóstico y corroborar los resultados obtenidos. Si se requiriera publicar el caso debe de ser entendido por los especialistas que tengan acceso a él.

5. El diagnóstico permite tomar decisiones relacionadas a los campos específicos, ya que el psicodiagnóstico o la entrevista evaluativa es a petición de alguna institución puede ser la escuela, trabajo o la ley. Cuando el psicodiagnóstico es solicitado por alguna institución solo es para conocer algún rasgo de personalidad o problemática específica del paciente que resultan vitales para las instituciones (Gastó y Vallejo, 2001).

De los aspectos negativos del diagnóstico dentro de la psicología y psiquiatría podemos enmarcar lo siguiente (Verdinelli y Diaz-Lazaro, 2009):

1. Darle etiquetas a los pacientes, proporcionadas por el diagnóstico, convirtiéndolo en meras patologías, donde el diagnóstico se convierte en un medio de discriminación.

2. El diagnóstico se convierte en una verdad absoluta con esto el especialista se evita tener que indagar, entender y reflexionar, pues el diagnóstico le indica que todo esto ya sea realizado.

3. Se crean etiquetas, rótulos o sentidos que suelen convertirse en profecías autocumplidas, cuando el paciente es etiquetado con cierta patología, es tratado como si tuviera esa patología y dando como resultado que en la mayoría de los casos el paciente realice signos de dicha patología.

Si bien en América el manual que tiene validez es el DSM IV por lo cual es importante darle una revisión rápida a sus características más esenciales con la que este manual se da a conocer.

El DSM IV es un manual que se centra en describir las manifestaciones de los trastornos en los diferentes cuadros, haciendo a un lado el génesis de los trastornos, es decir el DSM-IV es un manual que no contiene teoría sobre los diversos trastornos que hay en sus páginas y solo es una serie de descripciones sobre los signos que presentan cada cuadro.

El DSM-IV se realizó con datos empíricos, utilizando una metodología descriptiva, cuyo fin era mejorar la comunicación entre los clínicos y las diferentes orientaciones de investigación. Esta es la razón por la cual no explica el origen de los trastornos mentales, ni proponer un modelo que explique esto, no te proporciona la terapia psicológica o psiquiátrica y excluye cualquier corriente o teoría tanto psiquiátrica como psicológica. Pero hay que tomar en cuenta que las personas que realizaron el manual tenían una orientación en partículas la cual por momentos se ve reflejada dentro del manual (Belloch, Sandini y Ramos, 2008).

El DSM-IV está elaborado con una clasificación de los diversos trastornos mentales que pueden afectar a un individuo, mas no está realizado para clasificar a los individuos, el manual proporciona los criterios que un grupo colegia estableció para cada trastorno (cuadro). En los cuales se engloba las características específicas de cada uno los cuales pueden estar presentes para facilitar un diagnóstico, el uso del manual debe de ser por especialistas con experiencia y juicio clínico, además de tener los conocimientos profesionales y la responsabilidad ética.

En el DSM-IV hay una serie de criterios específicos los cuales deben cumplirse para poder decir que la persona tiene el trastorno y así poder realizar un diagnóstico del cuadro; para esto el especialista tiene que identificar y evaluar si la persona cumple o no los criterios que se piden, por lo tanto se debe conocer los trastornos generales, la semiología psicológica y psiquiátrica haciendo uso del criterio ético y evitar así las etiquetas al paciente (Gómez, 2013).

El presente trabajo es una revisión de los héroes de ficción y las patologías que probablemente presenta, el diagnóstico en personajes de ficción pareciera que no es viable, sin embargo, en palabras de la Dra. Letamendi en una entrevista realizada a la BBC Mundo (2013) respecto a este tema dijo:

“Evito marcar a los personajes con un diagnóstico pues en mi profesión hacen falta muchas sesiones, evaluaciones, pruebas profesionales estandarizadas antes de determinar algo así.

Tiendo a conjeturar. Dada la constelación de síntomas que presenta -como pesadillas, pensamientos intrusivos recurrentes, evasión del evento traumático, hipervigilancia y esos episodios de pánico-, si fuera mi paciente yo consideraría que estrés postraumático (TEPT) es un diagnóstico potencial”

Entonces en base a los signos y síntomas que los personajes presentan y nos muestran en los comics es viable dar un diagnóstico potencial, además de que estos personajes cuentan con historias de vida que nos marca un origen, dándonos la posibilidad de seguirlos antes de que presentaran el cambio en sus vidas.

En la misma entrevista la Dra. Letamendi en la BBC mundo (2013) menciona que la finalidad de realizar un análisis de los personajes de ficción, los realiza con la finalidad de educar a las personas con respecto a los trastornos, así como mostrar que estas condiciones son normales y comunes , por lo cual se hace innecesario estigmatizarlos.

Si bien el proceso de la evaluación y diagnóstico en psicología suele ser complejo, esto no resulta ser un impedimento para poder dar un diagnóstico potencial sobre el padecimiento de los pacientes, de hecho dentro de la práctica profesional se suele trabajar así, ya que una vez que el paciente o el familiar ha ingresado, se suele trabajar con lo que el paciente o su familiar nos refiere por signos, para poder dar un diagnóstico potencial, con el cual se comienza a trabajar.

Este diagnóstico potencial es una herramienta con la cual se puede comenzar a realizar el trabajo, sin embargo este puede sufrir modificaciones conforme se trabaja con el paciente.

En el mundo de los personajes de ficción se puede realizar un diagnóstico potencial, pues los comics son una especie de biografía donde se muestra los eventos que el vive en la vida cotidiana, además de que sus autores lo dotan de una personalidad definida, con la cual podemos trabajar.

Por ejemplo Superman (Clark Kent) si leemos su biografía nos encontraremos con hechos muy interesantes como por ejemplo que es huérfano, además de que en su familia adoptiva es hijo único, que vive bajo la identidad de Clark Kent nombre que le dan sus padres, sin embargo él sabe que su nombre verdadero es Kal-el, vive reprimido por sus padres ya que le dicen: “el mundo no puede saber quién eres, porque no lo entenderían”, entonces vemos que su personalidad como Clark Kent es diferente a cuando es Superman.

Claro que esto es una visión rápida, ya que Superman tiene muchos conflictos que enriquecen su personalidad, pero este ejemplo se puede ver que el diagnóstico potencial de personajes de ficción es factible y los detalles de la vida del héroe se tiene similitud con personas reales.

Por ejemplo para abordar estos problemas de Superman, podríamos hacerlos desde la Teoría del desarrollo de Adler o el estilos de educativos parentales, para poder definir porque Clark Kent es tímido, esto se puede observar más aun en las primeras películas de Superman.

Para este diagnóstico potencial es indispensable que el especialista conozca los diversos trastornos y esa es la función del DSM-IV servir de guía y apoyo en el diagnóstico potencial para estos personajes de ficción.

3.3. Todos tenemos dos caras, esto no es personalidad múltiple. (Trastornos de los Identidad Disociativo)

Dentro de la psicología durante mucho tiempo se habló de la personalidad múltiple como parte de los problemas mentales que podía presentar un paciente, este problema ha despertado gran curiosidad, como es posible que un individuo albergue dentro de sí 2 o más personalidades que difieren entre ellas.

Esta curiosidad se ha visto reflejada en el ambiente de la literatura, por ejemplo, Dr. Jekyll y Mr. Hide escrito por Stevenson Robert Louis en 1886 o reflejadas en el cine en filmes como “Las dos caras de la verdad” de primal Fear 1996 y mas reciente mente en la industria del comic americano, sin lugar a dudas el máximo representante de esta curiosa patología es un personaje de nombre Harvey Dent, que bajo el alias de “Dos Caras” nos presenta a su personalidad mas oscura, pero no es el único ya que también podríamos hablar de otro curioso personaje de nombre Arnold Wesker cuyo alias o mejor dicho el nombre de su otra personalidad es Scarface, dentro de esta categoría también entraría el mismo Bruce Wayne (Batman), pero en este análisis en especial nos centraremos en el señor Dos Caras.

3.4. Entonces Dos caras tiene TID....y ¿Qué es el TID?

Esa es una buena pregunta, antes de hablar del personaje, tenemos que saber ¿Qué es y Qué no es un Trastorno de Identidad Disociativo (TID)?, si bien el nombre de personalidad múltiple es aun usado en la Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionados con la Salud, dentro del ámbito psiquiátrico y psicológico se le conoce como Trastorno de Identidad Disociativo de acuerdo al Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales en su cuarta edición (DSM-IV Tr) que dejo usar el término personalidad múltiple en 1980, el TID es entendido como la existencia de dos o más identidades o personalidades en un individuo, cada uno con un patrón propio para percibir y actuar en el ambiente. Estas personalidades deben tener el control del comportamiento del individuo de forma rutinaria y en la mayoría de las veces se asocia con una pérdida de memoria que sale de lo común.

Cuando se habla de los TID salta una pregunta en el ámbito clínico ¿Qué se entiende por disociación?, de acuerdo a Cazabat (2000) proporciona un acercamiento al término dado por Spiegel (1993) el cual habla de la disociación como una forma especial de la conciencia donde eventos que normalmente están unidos, en la disociación están separados unos de otro. Cazabat continúa diciendo que la disociación es un mecanismo que de manera normal, tiene funciones adaptativas.

La disociación patológica se caracteriza por interrupciones en la memoria, que se pueden presentar como amnesias: se producen además interrupciones en la unidad de conciencia, donde las funciones mentales están separadas, operando de manera automática, dando como resultado una alteración del sentido de identidad, que daría como resultado un Trastorno de identidad disociativo.

El TID suele confundirse con la composición de personalidades, por tener síntomas similares sin embargo no se ha podido corroborar si la Composición de Personalidades es una rama, evolución o un término derivado del TID. Olivera (2010) por su parte hace mención del TID (trastorno de Disociativo de identidad) por sus siglas en inglés, como un enigma fascinante dentro de la psicología clínica.

Se menciona también que uno de los principales problemas, relacionado a la definición de este trastorno surge cuando se realiza una referencia a pacientes que “contienen” más de una personalidad. Holmes (1998) comenta que al realizar una referencia al término trastorno de personalidad múltiple suele ser malinterpretarse la naturaleza disociativa de estos trastornos. Olivera termina diciendo que dentro de la comunidad especializada estos trastornos se convierten en algo exótico, raro y no muy respetable.

Pero que parezcan exóticos o raros no quiere decir que en verdad lo sean, Vedat (2006) considera que los estudios globales realizados con respecto al TID, realizados en diversos países arrojan pruebas suficientes que demuestran que los TID son un problema de salud mental frecuente y no solo en la práctica clínica, sino también dentro de la comunidad.

Robles, Garibay y Paéz (2006) hacen mención que este tipo de trastornos suelen padecerlos entre el 5 y 10% de la población general y entre un 10.2 a un 41.4% de los paciente psiquiátricos, esta diferencia mencionan se debe en su mayoría a factores culturales y psicosociales.

Vedet (2006) menciona que estudios clínicos sobre TID arroja, por ejemplo, que en Estambul (Turquía) tiene una prevalencia del 10% entre pacientes hospitalizados y ambulatorios. Sin embargo en estudios realizados en Holanda, Alemania y Suiza la tasa de pacientes hospitalizados que padecen este trastorno se sitúa entre 4.3 y 8%, mientras un estudio realizado en Finlandia arroja que 14% de los pacientes que padecen TID son de hospitales psiquiátricos y un 21% de pacientes hospitalizados.

Vedet (2012) Menciona que este trastorno es más común en mujeres que en varones con una tasa de 18.3%. Olivera (2010) aclara sin embargo que en un estudio conducido en una población general (n=1055) arrojó como resultado que las experiencias disociativas, no tendrían relación alguna con el género, nivel socioeconómico, nivel educativo, etc. Este estudio dejó en claro que la prevalencia de estos trastornos disociativos en la población general es del 10%. Olivera (2010) menciona una investigación previa de Klufft (1998) en la cual abarca las últimas investigaciones que se realizaron sobre el TID obteniendo los siguientes datos tabla 2.

Estudio en pacientes internos	Porcentaje de TID	Porcentaje de otros trastornos disociativos
Canadá		
Ross et. Al. (1991)	5.4	20.7
Horen et. Al.	6.0	17.0
Estados Unidos		
Saxe et. Al.	4.0	15.0
Latz et. Al.	12.0	46.0
Holanda		
Boon & Drauffer (1993)	5.0	
Noruega		
Knudsen et. Al.	4.7	8.2
University Clinic Pacientes internos y externos de Turquía		
Tukun et. Al.	5.0	

Tabla 2, Datos obtenidos en la investigación realizadas por Klufft. En diversos países y la prevalencia del Trastorno Identidad Disociativo.

Los TID por lo tanto no son tan raros o extraños como se pensaba, sin embargo, ¿por que resulta difícil diagnosticarlos?, los TID son un gran reto para la psicología clínica y para la psiquiatría.

3.5. Cómo todo héroe, el TID, debe tener un origen, ¿No?

Olivera (2010) menciona que el diagnóstico de los TID en el ámbito clínico resulta en la mayoría de las veces, difícil de diagnosticar esto es debido a la comorbilidad y que el trastorno suele confundirse con otras patologías con síntomas similares Robles et. Al (2006), como la esquizofrenia, trastorno bipolar de ciclo rápido, trastorno borderline de la personalidad o el trastorno depresivo mayor con síntomas psicóticos.

Cuando hablamos sobre la etiología Olivera (2010) menciona que la mayoría de los pacientes diagnosticados con TID se relaciona con abuso infantil y abuso sexual, cometido por personas íntimas ligadas a la víctima.

A finales de los setentas, el movimiento feminista logro que se investigara mas sobre el abuso infantil, dando como resultado que se reconociera la relación del abuso infantil y de lo traumático, validando la relación que existía con el trastorno disociativo de identidad.

Garcia (2011) menciona que los abusos sexuales o físicos graves y repetidos es un buen indicador que tiene que explorarse más a fondo. Ross (1989) en un estudio que realizo afirmo que de su muestra, el 79% refería abuso sexual y que un 74.9% maltrato físico. Putman (1985) dice que el 97% de los pacientes que presentan TID habrían sufrido abuso sexual o físico, además agrega que otro factor es el abandono por parte de los padres o algún otro trauma grave en la infancia.

Mascayano, Maray y Rea (2009) se muestran de acuerdo con Putman (1985) al mencionar que los TID parecen iniciarse irremediamente en la infancia, pero que estos no suelen llamar la atención hasta la edad adulta.

Esto hace pensar que ciertos tipos de familias disfuncionales suelen tener importancia o ser un factor importante en la aparición de trastornos disociativo, y los traumas diferentes al abuso sexual o físico, también son un factor para la aparición de los TID. Vedat (2006)

Un estudio realizado en Holanda comprobó que el abuso sexual y físico es solo un factor, el trauma relacionado con la madre tiene relación con cierto grado de disociación, además agrega que la disociación podría tener cierto grado de relación con el abandono. Cabe aclarar que este estudio demostró que la severidad de la disociación tendría relación con la disfunción de los padres por parte de la madre Vedat (2006).

Pasquini (2002) considera que el abuso intrafamiliar en la infancia es un factor de riesgo, pero agrega, la pérdida o algún suceso grave sufrido por la madre en los primeros años de infancia son un factor de riesgo para la aparición de TID.

Otro rasgo notorio en paciente con TID es la relación con Trastorno Obsesivo Compulsivo, estudios demuestran que 15.8% de pacientes que presentan TOC tenían una puntuación alta en el DES de 30 o más de 49. (vedat& Erdinc 2012) En un estudio similar realizado en Sudáfrica se encontró que 15.8% de los pacientes con TOC tenían una puntuación alta en EED. En los grupos con TOC los disociadores altos fueron significativamente más jóvenes que los disociadores bajos, esto nos dice que entre más disociadores altos que bajos nos remite a una historia de tics, entre otras patologías.

Otro rasgo interesante que se presenta con frecuencia en pacientes con TID, son alucinaciones auditivas, este es el motivo principal por la que el TID suele ser erróneamente diagnosticado como esquizofrenia, por lo cual requiere de una mayor atención por parte de los especialistas. Olivera (2010) hace referencia a este error común cuando comenta que muchos pacientes que padecen TID suelen ser diagnosticados de manera errónea con Esquizofrenia, ya que muchas veces el TID y la esquizofrenia suelen coexistir. Esta confusión suele tener su origen en los síntomas Scheiderianos, que hacen referencia a las alucinaciones tanto visuales

como auditivas, las cuales son en sí un síntoma disociativo. Los delirios considerados como parte de la sintomatología Esquizoide, como la experiencias pasivas, en las que los pacientes refieren como que otro controla sus sensaciones, son más indicadores de TID que de esquizofrenia (Ross 1990)

Olivera termina diciendo que un primer paso diagnóstico es analizar las alucinaciones auditivas. Ya que estas voces en pacientes con TID tienden a ser coherentes, algunos refieren que pueden mantener un dialogo y conversar de una manera coherente; no siendo el caso de los pacientes con esquizofrenia ya que en ellos las voces suelen ser bizarras e irracionales.

Se ha realizado un breve recorrido por la etiología principal de los pacientes que presentan TID, sin embargo en este punto es importante revisar las definiciones proporcionadas por CIE-10 como referencia pero apegarnos a la definición que nos proporciona el DSM IV.

3.6. ¿Si tenemos un manual, que dice que es el TID?

En el presente trabajo nos guiaremos por el DSM-IV TR, ya que es el manual aceptado por el APA.

Dentro del DSM-IV TR el TID se encuentra clasificado dentro de los Trastornos Disociativos dando nos los siguientes detalles sobre estos trastornos.

La característica esencial de los trastornos disociativos consiste en una alteración de las funciones integradoras de la conciencia, la identidad, la memoria y la percepción del entorno. Esta alteración puede ser repentina o gradual, transitoria o crónica. En esta sección se incluyen los siguientes trastornos:

El trastorno de identidad disociativo (antes personalidad múltiple) se caracteriza por la presencia de uno o más estados de identidad o personalidad que controlan el comportamiento del individuo de modo recurrente, junto a una incapacidad para recordar información personal importante, que es demasiado amplia para ser explicada por el olvido ordinario.

También hay síntomas disociativos en los criterios establecidos para el trastorno por estrés agudo, el trastorno por estrés postraumático y el trastorno de somatización.

Para la evaluación de los trastornos disociativos debe tenerse en cuenta la perspectiva intercultural, ya que estos trastornos son una expresión frecuente y aceptada de las actividades culturales y de las costumbres religiosas de muchas sociedades. El trastorno disociativo no siempre debe considerarse patológico por sí mismo, ya que generalmente no produce malestar ni deterioro, ni induce a la búsqueda de ayuda. Sin embargo, existe un número importante de síndromes definidos culturalmente, que se caracterizan por disociación, que provocan malestar y deterioro, y que son reconocidos por los individuos de una cultura determinada como manifestaciones patológicas (v. págs. 743 y 861 del DSM-IV tr).

Del propio TID el DSM-IV TR lo clasifica de la siguiente manera, con el código 300.14 y dentro de los criterios diagnósticos nos proporciona lo siguientes datos.

La característica esencial de este trastorno es la existencia de dos o más identidades o estados de la personalidad (Criterio A) que controlan el comportamiento del individuo de modo recurrente (Criterio B). Existe una incapacidad para recordar información personal importante, que es demasiado amplia para ser explicada a partir del olvido ordinario (Criterio C). Esta alteración no es debida a los efectos fisiológicos directos de una sustancia o a enfermedad médica (Criterio D). En los niños, los síntomas deben diferenciarse de los juegos fantasiosos o de compañeros de juego imaginarios.

El trastorno de identidad disociativo refleja un fracaso en la integración de varios aspectos de la identidad, la memoria y la conciencia. Cada personalidad se vive como una historia personal, una imagen, una identidad e incluso un nombre distintos. Generalmente hay una identidad primaria con el nombre del individuo, que es pasiva, dependiente, culpable y depresiva. Las identidades alternantes poseen habitualmente diferentes nombres y rasgos que contrastan con la identidad primaria (p. ej., son hostiles, dominantes y autodestructivas). En circunstancias muy

concretas el individuo puede asumir determinadas identidades que pueden diferir en la edad, el sexo, el vocabulario, los conocimientos generales y el estado de ánimo. Las identidades alternantes se presentan como si se controlaran secuencialmente, una a expensas de la otra, pudiendo negar el conocimiento entre ellas, ser críticas unas con otras e incluso entrar en conflicto abierto. Ocasionalmente, una o algunas de las identidades más poderosas pueden planificar el tiempo ocupado por las otras. Algunas veces, las identidades hostiles o agresivas pueden interrumpir las actividades o colocar las otras en situaciones desagradables.

Los individuos con este trastorno presentan frecuentemente lapsos de memoria que afectan a su historia personal; estos lapsos pueden ser de memoria remota o de memoria reciente. La amnesia es habitualmente asimétrica. Las identidades más pasivas tienden a mostrar recuerdos más limitados, mientras que las más hostiles controladoras y «protectoras» son capaces de recuerdos más completos. Sin embargo, una identidad que no esté actuando puede llegar a la conciencia (mediante alucinaciones visuales y auditivas; p. ej., una voz que da instrucciones). La amnesia del individuo puede constatarse por la explicación dada por sus familiares y amigos de los comportamientos observados o por los propios descubrimientos del individuo (p. ej., encontrar ropa que él no recuerda haber comprado). Puede existir pérdida de memoria no sólo durante períodos de tiempo recurrentes, sino también una pérdida total de la memoria correspondiente a gran parte de la infancia. A menudo, el estrés psicosocial produce la transición de una identidad a otra. El tiempo que se requiere para pasar de una identidad a otra es normalmente de unos segundos, pero algunas veces esta transición se realiza gradualmente. El número de identidades que se han podido registrar oscila entre 2 y más de 100. La mitad de los casos documentados hacen referencia a enfermos que presentan 10 o menos de 10 identidades.

3.6.1. ¿Pero hay otro manual y en que se parecen? CIE-10 y DSM-IV TR

El trastorno de identidad disociativo (personalidad múltiple) figura en la CIE-10 como un ejemplo más de otros trastornos disociativos (de conversión). El DSM-

IV y CIE-10 proponen criterios diagnósticos para el trastorno de identidad disociativo prácticamente idénticos.

3.6.2. Receta para poder tener TID.

■ **Criterios para el diagnóstico de F44.81 Trastorno de identidad disociativo [300.14]**

- A. Presencia de dos o más identidades o estados de personalidad (cada una con un patrón propio y relativamente persistente de percepción, interacción y concepción del entorno y de sí mismo).
- B. Al menos dos de estas identidades o estados de personalidad controlan de forma recurrente el comportamiento del individuo.
- C. Incapacidad para recordar información personal importante, que es demasiado amplia para ser explicada por el olvido ordinario.
- D. El trastorno no es debido a los efectos fisiológicos directos de una sustancia (p. ej., comportamiento automático o caótico por intoxicación alcohólica) o a una enfermedad médica (p. ej., crisis parciales complejas).

Nota: En los niños los síntomas no deben confundirse con juego fantasiosos o compañeros de juego imaginarios.

3.7. ¿Quién es Harvey Dent alias Dos Caras?

Es importante conocer una breve biografía sobre este fascinante personaje, para esto tomaremos como referencia la información oficial del libro Guía definitiva de superhéroes DC y la complementaremos con información obtenida de sitios web especializados en este tema.

Dos Caras es un personaje ficticio de DC Comics y un villano enemigo de Batman. Fue creado por Bill Finger y Bob Kane, y su primera aparición fue en Detective Comics N° 66 (1942). Anteriormente fue Harvey Dent, fiscal de distrito de Ciudad Gótica y un aliado de Batman. Pero se volvió un psicópata y se convirtió en el criminal Dos Caras cuando la mitad izquierda de su cara quedó deformada al ser rociada con ácido durante un juicio; desde entonces decide entre el bien o el mal mediante el lanzamiento de una moneda. Originalmente, Dos Caras era un simple villano de cómic cuya característica era cometer crímenes basados en el número dos, como robar el Segundo Banco Nacional de Ciudad Gótica a las 2:00 del 2 de febrero. En los últimos años, autores como Frank Miller o Andrew Helfer le han

descrito como una persona con un desorden de personalidad múltiple y profundos traumas infantiles, y que su desfiguración física sólo disparó su psicopatía.

3.7.1. Historia triste de un villano trágico.

La infancia de Harvey Dent fue difícil. Al crecer en una familia de clase baja, Harvey se alzó con una instintiva aversión y desconfianza a la clase alta. Este ambiente tenso facilitó la represión de su desarrollo mental, como su trastorno bipolar y la esquizofrenia. Su ética de trabajo duro, sin embargo, le permitió subir hasta convertirse en el fiscal de distrito de Ciudad Gótica. Dent fue apodado "Apolo" por los medios de comunicación debido al hecho de que él era encantador, bien parecido, y aparentemente intocable. Estaba dedicado a su trabajo de mantener el orden público, y se convirtió en uno de los primeros partidarios, aliados e incluso amigos de Batman. En el momento de su trabajo como abogado de distrito, la peor amenaza criminal en Ciudad Gótica era Salvatore "Sal" Maroni. Él forjó un triunvirato con Batman y el Comisionado Gordon para encerrarlo en la cárcel de por vida, no importa lo que cueste. Su temperamento irascible llevó a Batman y el Comisionado Gordon para desarrollar una ligera desconfianza hacia él, creyendo que era poco posible que él podría ser el vigilante conocido como "Holiday". La alianza terminó trágicamente cuando Sal Maroni, en la creencia de que Dent era el responsable de la muerte de su padre, le arrojó ácido en la cara durante un juicio. A Dent le quedó una horrible cicatriz en el lado izquierdo de su cara y su mano izquierda. Dent se escapó del hospital y cayó en la locura. Se obsesionó con la dualidad y los opuestos, y desarrolló un personaje en segundo lugar, el villano Dos Caras, para complementar a Dent. Como Dos Caras, su marca fueron los delitos relacionados con el número dos. Su obsesión, incluso la muestra en su ropa, que generalmente se compone de dos mitades hechas de materiales muy diferentes. En todo momento, lleva una moneda con doble cara, una con la cara llena de cicatrices, que constantemente lanza al aire para hacer cualquier elección. La parte marcada por lo general se traduciría en un delito, pero el lado limpio le permitiría a Dos Caras hacer lo correcto, como devolver su botín, o abstenerse de un asesinato.

3.7.2. Porque todo tiene un inicio.

Después de sus primeros encuentros con Batman, Dos Caras intento abandonar todos los lazos con su pasado, incluyendo a su amada esposa, Gilda. Esto, sin embargo, fue demasiado para el lado bueno de su personalidad, y él comenzó a visitar a Gilda, alegando que había recuperaría su rostro con cirugía plástica. Gilda, sin embargo, no le creyó, y esto Dent lo desquicio aún más. Finalmente, fue detenido por Batman, con la ayuda de su compañero, Robín.

Poco después, un tal Dr. Ekhart realizo una cirugía plástica en la cara de Dent, que al parecer logro dejarla como antes. Mientras que la reconstrucción facial logro curar parcialmente la mente fracturada de Dos Caras, el asistente de Ekhart, el Sr. Wilkins, comenzó a poner sospechas sobre Harvey Dent, una vez más por cometer crímenes disfrazado de Dos Caras. Batman, sin embargo, vio a través del disfraz y ayudó a Dos Caras limpiar su nombre. Durante dos años, Dent tuvo una vida normal hasta que el actor Paul Sloane, con cicatrices en la misma forma que Dent había tenido una vez, fue llevado a la locura, empezando a pensar que él era realmente Dent alias Dos Caras. Pero Batman arresto a Sloane en varios intentos de robo. Dent, sin embargo, fue rescatado de una explosión unos años más tarde, lo que revirtió a la cirugía plástica y lleno de cicatrices su cara una vez más. Enloquecido de nuevo, revivió a Dos caras y contrató a Crime Doctor para secuestrar a Paul Sloane y marcar la cara del actor de nuevo, para reflejar la transformación que se había producido dentro de Dent. Aunque fu restaurado como Dos caras, Sloane fue más afortunado, y logro reparar su rostro de nuevo después de haber sido rescatado por Batman. Dent, por su parte, fue enviado ante la justicia de nuevo y se colocado detrás de las rejas.

3.7.3. Porque todos tenemos un Post-Cataclismo

A raíz del terremoto que dejó en ruinas a Ciudad Gótica en Cataclysm, Dos Caras escapó de la custodia y secuestra al Comisionado Gordon para llevarlo a juicio por sus acciones durante "Tierra de Nadie", con Dos Caras como juez y fiscal.

Gordon juega con la psique dividida de Dos Caras y demanda a Harvey Dent como su abogado defensor. Dent interroga a Dos Caras y gana la absolución de Gordon.

Fue también durante este tiempo que Dos Caras se juntó con la detective Renee Montoya. Montoya fue capaz de llegar a la persona Dent dentro de Dos Caras, y ser amable con él. Él se enamoró de ella, aunque el romance es de un solo lado. Después del terremoto que devastó Gótica, Dos Caras se entera de que Montoya es lesbiana y asesina a su pareja con la esperanza de que si tomaba todo de ella, no le quedaría otra opción que estar con él. Montoya se pone furiosa, y los dos luchan por el control de su arma hasta que intervino Batman, que vuelve a poner a Dos Caras de nuevo en Arkham Asylum. Poco tiempo después, Dos Caras se reunió con el brillante cirujano, el Dr. Thomas Elliot. Aunque Elliot se especializaba en neurocirugía, fue lo suficientemente competente para reparar la cara de Dent a través de la cirugía plástica. La cordura de Dent fue restaurada, y el amenazante "Dos Caras" parecía haber desaparecido para siempre. Thomas Elliot también fue el villano conocido como Hush, y que había esperado para manipular a Dent como uno de sus peones en una campaña contra Batman. Con la cordura renovada, Dent estuvo al lado de la ley y el orden y traiciono a Hush, atrapándolo a tiempo para salvar la vida de Batman, y dispararle en el río de Ciudad Gótica.

3.7.4. One Year Later o lo que es lo mismo que paso después

Habiendo recuperado su confianza, Dent fue entrenado y condicionado por Batman para actuar como el principal protector y vigilante de Ciudad Gótica, cuando él, Robin y Nightwing tomaron un descanso de un año para entrenar. Cuando Batman volvió, una serie de asesinatos ocurridos implican a Harvey y la participación de Dos Caras. Cuando se enfrentó a los problemas de Batman, en su rabia por ser temido, el personaje de Dos Caras reapareció. Harvey Dent había vuelto a ser Dos Caras y a cometer delitos.

En Justice League of America # 13 (Vol.2), Dos Caras se une a la nueva Liga de la Injusticia, encabezada por Lex Luther, el guepardo, y el Guason. Después de ser capturado por Amanda Waller y el Escuadrón Suicida, Dos Caras fue desterrado

a un planeta lejano con la mayoría de los otros villanos. Al escapar con vida, Dent volvió a Ciudad Gótica para restablecerse. Dos Caras pronto crea su propia banda en Ciudad Gótica, compitiendo por un imperio subterráneo con el Pingüino. Él aparece en *Battle for the Cowl: The Underground*, que muestra los efectos de la muerte de Batman a sus enemigos. Cuando vuela Black Mask, destruye el imperio criminal Dos Caras, recuperando lo que es suyo.

Dent se vio obligado a esconderse, pero reflexiona sobre la posible muerte de la original de Batman. Cuando Batman aparentemente vuelve a aparecer, es filmado por una cámara y transmitido por toda Ciudad Gótica, para que sus habitantes sepan que El Caballero Oscuro está vivo. Dos Caras estudian de cintas de vídeo reciente de Batman y da cuenta de que él está sonriendo. Los secuaces de Dent notan lo raro que es ver a Batman sonreír, y Dos Caras se compromete a regañadientes a resolver ese misterio. Se deduce que hay una nueva persona bajo la capucha, que es en realidad Dick Grayson. Dos Caras a continuación, busca una persona con habilidades que pueda teletransportarlo por dinero a la Baticueva. Dos Caras selecciona tres candidatos, y cuando reconoce de aquel que esté dispuesto a trabajar con él, los otros dos son asesinados.

Dos Caras es teletransportado a la Baticueva original, a pesar de que su intrusión es pronto descubierta por Alfred Pennyworth. Cuando el nuevo Batman vuelve la cueva, es emboscado por Dos Caras. El héroe descubre que la moneda gigante en la Baticueva está cubierta con arañazos profundos en la superficie. Dos Caras luego le dispara Dick con potentes dardos que perforan en su traje inferior, ya que Grayson había mejorado la armadura de cuerpo del traje de Batman para una mejorar la movilidad. Dick es drogado por los dardos y ve a Dent en una retorcida versión, rojo y negro del traje original de Batman. Dos Caras golpea a Dick brutalmente, y Grayson se da cuenta de que los dardos del villano habían sido cubiertos con la toxina del miedo del Espantapájaros. Dos Caras continúan golpeando al guerrero caído, gritando que él nunca podría reemplazar al Batman original. También revela que él había estado tratando de infiltrarse en la Baticueva

por años, pero no tuvo éxito hasta ese día, ya que el Batman original nunca la dejaría abierta a los posibles ataques del exterior.

Alfred Pennyworth salva a Dick dándole un antídoto para la toxina, cuidando de permanecer en las sombras para no ser detectado por Dos Caras. Dick se recupera y se introduce en lo más profundo de la cueva, desapareciendo de la vista de Dos caras. Dent entra en pánico y comienza a disparar su arma a las sombras, y Dick se desquita dándole una salvaje golpiza. Derrotado, Dos caras admite que realmente cree que Dick es el Batman original, pero que ha cambiado. En las calles de Gótica, Dent ha estado en desacuerdo con el último fiscal de distrito, Kate Spencer, también conocido como el vigilante Manhunter, antes de ser expulsados de Ciudad Gótica por el segundo Black Mask.

3.7.5. Pero que Personalidad tan bella.

Dos Caras no es siempre malo, cada vez que contempla un delito, da vuelta a su moneda de dos caras. Sólo si la moneda cae del lado rayado, Dos Caras sigue adelante y comete el crimen, sin cuestionar jamás el resultado del sorteo. Esta obligación es un compromiso entre el malvado "Dos Caras" y la personalidad respetuosa de la ley de Dent. Con los años, se ha demostrado que se basan en la moneda en diferentes grados.

A veces, para decidir si o no a cometer un delito, a veces para decidir si debe o no hacer algo bueno, como salvar a alguien. Desde que Dos Caras fue horriblemente deformado en la mitad izquierda de su cara, juega hasta con la ropa que es diferente estilo y material a un lado. Dos Caras también llevan su obsesión con el número "dos" en la elección de armas, dos .22 automática, con la que es muy hábil. Su obsesión psicótica con la dualidad y el diseño de sus crímenes con el número dos es lo que lo conduce a su perdición.

Con los años, varios intentos se han hecho para reparar sus cicatrices faciales, pero no han conseguido curar su locura a largo plazo, a pesar de que ha regresado brevemente a su personaje de Dent, que ha terminado por destruir un sólo lado de la cara y convertirse en Caras una vez más.

3.8. ¿Dos caras probablemente debería estar en Arkham¹³?

Anteriormente habíamos comentado que es difícil diagnosticar a un personaje de ficción, sin embargo también hablamos de lo difícil que resulta también realizar un diagnóstico a un paciente de carne y hueso.

Sin embargo al igual que con un paciente real, es posible en base a su historia conocida dar un diagnóstico potencial, en el cual las acciones que veamos nos dirán si este paciente cumple con los criterios establecidos por el DSM-IV para dar el diagnóstico potencial de dicho personaje, con la finalidad de realizar un diagnóstico potencial adecuado, se decidió realizar una comparativa con casos reales a fin de dar por sentado que los pacientes que han sido diagnosticado con TID cumplen los criterios de la misma forma que el personaje ficticio.

3.8.1. Voy a ser bueno...

De acuerdo a todo los criterios obtenidos del DSM-IV TR, Dos caras (Harvey Dent) cumple con el criterio de abuso infantil, ya que esto se puede observar en el Comic que lleva por título “ojo observador” pagina 5 Harvey despierta después de tener un sueño, su esposa le pregunta si el sueño es sobre su padre, “Él es malvado nunca cambiara”, Harvey responde que su padre es demasiado viejo para hacerle daño. En el mismo comic en la página 31, Harvey vuelve a tener un sueño (Flashback) donde su padre le dice que “eres un niño malo” mientras vemos una palma abierta que baja, una voz responde “soy un niño bueno”, la otra voz del padre responde “de serlo no harías cosas malas”; en la página 47 viñeta 4 el comisionado Gordon le habla a Batman del pasado violento de Harvey y sobre el alcoholismo de su padre, sin embargo no se habla sobre la madre, en la página 48 viñeta 2, la esposa de Harvey comenta con lágrimas en los ojos que el padre de Harvey lo golpea diariamente como parte de un juego que siempre perdía.

En un comic publicado tiempo después que lleva por título Crimen y Castigo publicado en el año de 1995 en la página 8 vemos un flashback sobre el pasado de

¹³ un hospital psiquiátrico ficticio de Gotham City, perteneciente al Universo de DC Comics.

Harvey donde vemos que el pequeño Harvey es brutalmente golpeado por su padre, una de las viñetas lleva el título “Harvey no dejaba vencer al monstruo. Sabía que si esperaba lo suficiente el monstruo se iría” haciendo referencia al momento cuando su padre tomaba conciencia de su acto y deja de golpear a Harvey. En la página 28, Harvey vuelve a tener un flashback después de una golpiza que le dio su padre y se ve a Harvey mientras dos caras le dice que nadie es inocente, mientras Harvey se autolesiona con las uñas de sus manos.

Dos caras se refugió en Harvey esperando el momento de salir a la superficie cuando éste se debilitara. Se alimentó en su interior cada vez que su padre le pegaba esperando ser más fuerte para superar al bueno. Cómo se ve en “El ojo del observador” (Batman Annual #14, 1990) cuando Dent recibe la moneda de su padre, Dos Caras, que estaba dormitado, resurge.

El maltrato en pacientes con TID como se dijo al principio es un signo común en pacientes con TID, además se encuentra descrito en el DSM-IV TR como un síntoma mas a tomar en consideración.

Mascayano, Maray y Rea (2009) presenta un caso clínico de un paciente de nombre Joan mujer casada con dos hijos, diagnosticada con TID, la cual reporto tener algunos problemas de depresión en la infancia, sin embargo en posteriores entrevistas con su esposo, se supo que ella había crecido en un ambiente de violencia y abuso.

De igual manera Cazabat (2000) reporta un caso de TID con una paciente diagnosticada, la cual contenía dentro de si 3 personalidades, en su historia clínica se reportó que el padre padecía de problemas mentales y la madre vivía apartada de ella, por lo cual la paciente creció con su abuela, reporto también problemas de abuso sexual por parte de su cuñado.

Como podemos ver el abuso tanto físico y sexual en la infancia es un síntoma de TID, por tal motivo podemos pensar que los abusos hacia Harvey Dent por su padre fueron una determinante para su problema de disociación.

Otro elemento que se encontró en pacientes con TID era un evento grave en la familia que involucraba a la madre, pero no al padre, en el caso de nuestro personaje fue la pérdida de su madre, en el comic "crimen y castigo" páginas 33 y 34 Dos Caras se confronta con su padre, el dialogo que desarrolla es interesante, en la viñeta Daos Caras le dice a su padre "está claro que amo apasionadamente a mi madre hasta el día de su muerte" dejando en claro que su madre había muerto, en la página 34 Dos caras le recrimina a su padre Crhistopher los golpes así Harvey Dent es decir Dos Caras habla de si mismo en tercera persona al decir "¿Por qué le pegabas he insultabas?".

Mascayano et. Al. (2009) En el caso que reportar la paciente presenta serios problemas familiares, sin embargo no aclaran la naturaleza de ellos, pero Cazabat (2000) sin embargo hace énfasis al decir que la paciente Trinidad sufre dos fuertes traumas con referencia a la personalidad materna, la primera con su madre que no se hace cargo de ella y la segunda con la muerte de su abuela que había fungido como madre hasta la adolescencia.

Un trauma con referencia hacia un suceso grave con la madre fueron referidos por los investigadores en pacientes con algún TID, de acuerdo a esto nuestro personaje Dos Caras cumple con este criterio ya que la muerte de su madre fue un suceso importante para el y un detonante para su padre que descargo su frustración con su hijo Harvey Dent.

Un criterio más que nos proporciona el DSM-IV son las alucinaciones visuales o auditivas, en el caso de nuestro personaje Dos Caras, estas alucinaciones se presentan en el comic Crimen y Castigo pagina 13 viñetas 4 y 5, donde Dos Caras mantiene un dialogo con Harvey "Es tu día de suerte Harvy" "Si, Exacto mi día de suerte, si le hicieras daño a ese chico no podría vivir con los remordimientos" responde Harvey "Idiota, tantos años juntos y no me conoces. No tienes ni idea" responde Dos Caras. Otro ejemplo de esta conducta lo tenemos en el Comic Ojo observador pagina 2 donde en un sueño Dos Caras le habla a Harvey sobre los sucesos pasados de su infancia, en la página 55 al estar encerrado y después de una cirugía plástica que reconstruye su rostro Harvey ve su reflejo en un cristal

después de oír una voz, al mirar ve a Dos Caras “Libérame, muéstrame la luz, dame rienda suelta” son las palabras que emplea a fin de que Harvey le permita salir una vez más.

En el comic Jekyll y Mr. Hide pagina 2 viñeta 3 dos personas observan a Harvey mientras dicen “El señor Dent Experimenta alucinaciones frecuentes resultado de una psicosis” .

Al empezar hablamos de que muchas veces el TID solía ser confundido con Esquizofrenia, esto es por los criterios que comparten son similares, sin embargo se aclaró que en el caso de las alucinaciones, estas voces que suelen oír los pacientes con TID son voces con las cuales pueden mantener una conversación y un dialogo coherente.

Mascayano et al. (2009) Respecto a su caso clínica manifiestan que Joan escuchaba con frecuencias voces provenientes de su cabeza. Joan percibía las voces como provenientes de otra persona, expresando la creencia de que eran personas distintas, este pequeño dato nos indica que las voces eran coherente, ya que después aclaran que estas tomaban control de Joan. En el caso de Trinidad ella comenta que estas personas que están dentro de ella son diferentes entre si y les otorga atributos a cada una de estas personalidades.

Dentro de los casos clínicos podemos ver que las voces y las personalidades que habitan en los pacientes con TID pueden mantener conversaciones coherentes y ser identificadas con rasgos característicos en ellos, algo que Harvey Dent comparte con estas pacientes, pues el también puede mantener conversaciones coherentes con su disociación Dos Caras y viceversa.

El DSM-IV TR marca también como un criterio principal tener 2 o más personalidades, que estas interactúen y cambien por medio de lo que los especialistas denominan Switch para el intercambio entre una personalidad y otra, esto lo podemos observar en el comic “ojo observador” pagina 40, se desarrolla un diálogo coherente entre Harvey Dent y Dos Caras donde este le dice “déjame

Suéltame” a lo que Harvey le dice “ya estas suelto” después de esto en la pagina 41, Harvey Dent habla en plural al referirse de el y se leve lanzando una moneda, habito que su segunda personalidad tiene al tomar una elección.

En el comic “Crimen y Castigo” pagina 48, después de una lucha entre Batman y Dos Caras, Harvey Dent retoma el control y le dice a Batman “se ha ido Batman, Dos Caras se ha ido, soy libre” este cambio de personalidad es común en las personas con TID, intercambian la personalidad en situaciones difíciles, otro ejemplo de esto lo vemos en el Comic “Jekill y Mr. Hyde” en la página 12 viñetas 4 y 5 podemos ver un dialogo entre Harvey y su doctor el doctor se muestra sorprendido que Harvey haya pedido verle, Harvey contesta “Yo no pedí verlo” en ese instante se da Switch y Dos caras contesta “yo pedí verlo” incluso el dialogo está en un color diferente, dándonos a entender que Dos Caras es el que está hablando.

Este fenómeno de Switch o cambio de una personalidad a otra es referenciado por Cazabat (2000) en el caso de trinidad donde la paciente refiere dos personalidades que habitan dentro de ella, la primera de nombre Dolores que representa la parte positiva, optimista e intelectual, la cual quiere seguir adelante y la otra personalidad ella la denomina su cuerpo, la cual es el odio y sufrimiento, la cual refiere el especialista en las primeras sesiones fue la culpable de boicoteo.

Mascayano et. Al. (2009) En el caso de Joan manifiestan que las voces que ella escuchaba eran personalidades alternas que a veces tomaban el control de la paciente.

Este criterio esta presente en Dos caras, ya que siempre que la situación lo amerite él toma el control mientras que Harvey Dent desaparece hasta que llegue el momento adecuado que surge, el Switch es una forma de intercambiar personalidades entre una y otra, cabe destacar que estas personalidades pueden tener conocimiento de las otras o no.

Por último un criterio en que la mayoría de los especialistas concuerdan es que los pacientes con TID presentan algún TOC; en el caso de dos caras este TOC lo vemos reflejado en su moneda de plata ya que siempre la lleva con el y cuando tiene que tomar una decisión recurre a ella para poder elegir, un buen ejemplo de esto lo tenemos en la película Batman y Robin, justo al final cuando tiene la oportunidad de terminar con Batman, este le dice “No puedes decidir sin lanzar la moneda” a lo que dos caras responde “es cierto casi lo olvido” la moneda es lanzada y Batman lanza un puñado de ellas, Dos Caras pierde la suya cayendo al vacío.

En el comic “Jekyll y Hide” viñeta 5 Harvey suplica “quiero tirar la moneda” haciendo referencia al dólar de plata que siempre lleva con él, otro ejemplo lo tenemos en el comic “Crimen y castigo” pagina 13 Dos Caras al tomar una difícil decisión le recuerdan que debe lanzar la moneda a lo que el responde “es tu dia de suerte Harv”, en el comic “Ojo Observador” pagina 41 viñetas 4, 5 y 6, podemos ver que cuando Batman pregunta “¿Qué opinas?” Dos caras contestan “¿Qué Opinamos?” mientras lanza la moneda, en la viñeta 5 vemos el resultado y le da la respuesta a Batman.

Solamente en el caso de Cazabat (2000) podemos encontrar un TOC por parte de la paciente Trinidad ya que la personalidad que ella denominaba “Cuerpo” tenía por hábito en sus palabras provocar a los hombres para después desairarlos.

Este criterio es reportado en los estudios realizados a pacientes de TID, por lo cual decidimos incluirlo para darle más validez a este diagnóstico potencial ya que cumple con los criterios para ser determinado como un ritual o una obsesión por parte de Dos Caras.

Los estudios realizados en pacientes con TID han demostrado que la disociación seda por motivo de un evento detonante, es decir que un evento que le permite al paciente desasociarse y crear así una personalidad nueva que carece de los atributos de la primera, en el caso de dos caras, hay dos eventos que marcan el detonante de su TID, el primero lo podemos ver en el “ojo observador” pagina 2 y 3 el dólar de plata que le da su padre después de que lo visita en la cárcel, este evento

desencadena una serie de flashback que le recuerdan el maltrato al que era sometido, el segundo evento lo podemos ver en el mismo comic pagina 37 es la quemadura por acido que le causa el criminal Maroni durante el juicio y que le deja marcada la mitad del rostro, posteriormente en la página 39 y 40 podemos ver la como emerge Dos Caras.

La moneda cobra una importancia relevante si se considera que son dos identidades opuestas y cuando se quedan bloqueadas (es decir, una no puede dominar sobre la otra) hacen uso de la moneda para resolver el conflicto. Es un modo de expresar que las dos, a pesar de sus contradicciones, son capaces de coexistir.

En el paciente de nombre trinidad el evento detonante es el abuso sexual sufrido a manos de su cuñado, ya que fue repetido y bastante tiempo.

Después de recabar la información suficiente y darle sustentabilidad con hechos reales que nos permiten ejemplificar los criterios de acuerdo al DSM-IV TR, para personas con TID en por lo menos un caso clínico, podemos llegar a un diagnostico potencial en el caso del señor Harvey Dent alias Dos Caras, podríamos decir que se trata de un “Trastorno Identidad Disociativo” ya que cumple con los criterios del DSM-IV TR para sugerir que padece de este trastorno.

Entre los criterios diagnósticos que Harvey Dent cumple de acuerdo al DSM-IV TR están.

- A) Presencia de 2 o más identidades o estados de personalidad, en el caso de Harvey Dent tenemos a Dos Caras.
- B) Al menos dos de estas personalidades controlan de forma recurrente el comportamiento del individuo, en Harvey Dent tenemos el cambio de Dos Caras a Harvey y de Harvey a dos caras.
- C) Incapacidad de recordar información, que es demasiado amplia para ser explicada por olvido ordinario, en el caso de Harvey Dent, solo se hace presente en el momento en que se tiene que realizar un lanzamiento con la

moneda y cuando Harvey toma el control olvida todo lo realizado por 2 caras, ejemplo de esto es “Jekyll y Hide” donde Harvey no recuerda haber pedido ver al médico y dos caras contesta que el pidió verlo.

D) El trastorno no es debido a los efectos fisiológicos directos de una sustancia, antes de convertirse en dos caras Harvey Dent era un fiscal de distrito intachable e incorruptible, dando a entender que dentro de la historia de Harvey Dent no se conoce que haya utilizado sustancias de ningún tipo.

3.9. ¿Tú también Robert deberías estar en Arkham?

Sea hablado acerca de la importancia de un buen diagnóstico potencial por parte de los expertos, sin embargo la mayoría de la veces solemos dejar pasar datos que se vuelven cruciales a la hora de realizar un diagnóstico, dentro de la práctica profesional la función de un psicólogo es realizar una búsqueda en la historia de vida de un paciente, como si fuésemos detectives, para poder realizar un diagnóstico lo más certero posible.

Esto es posible, Amoros (1980) indica que el diagnóstico tiene que ser orientado hacia la apreciación de propiedades psicológicas y a determinadas dolencias mentales y personalidad, esto mediante entrevistas, observación del comportamiento y la aplicación de test.

Diaz y Nuñez (2010) hablan de la importancia psicólogo como buen diagnosticador, agregan debe ser un observador sensible y participante en la situación clínica, debe ser capaz de relacionarse bien con los clientes, debe poseer un conocimiento teórico adecuado sobre personalidad y psicopatología y debe estar familiarizado con una variedad de técnicas clínicas, incluyendo la investigación, con sus potencialidades y sus limitaciones.

Es este el punto más importante de un buen diagnóstico, sin embargo que sucede cuando un paciente es diagnosticado de manera errónea, Diaz y Nuñez (2010) mencionan lo fácil que es diagnosticar a una persona con Esquizofrenia, pero si el diagnóstico es erróneo resulta difícil quitarle esa etiqueta, el diagnóstico la

mayoría de las veces sirve como base para un tratamiento, incluso para hospitalizarlo o no.

Martin (2006) habla acerca sobre el diagnóstico del cual menciona que son reedificados, cosificados y en la mayoría de las veces tomados como una verdad absoluta, cuando un diagnóstico se convierte en una verdad absoluta pierde su funcionalidad original y comienza a tener otra utilidad como la rotulación.

Entonces hay que tener en cuenta que los diagnósticos son aproximaciones, más o menos precisas, pero son construcciones que deben ser revisadas, ya que las mismas cambian.

Por tal motivo es importante revisar en esta situación el diagnóstico potencial que se realizó a Sentry, un superhéroe de Marvel, el cual fue diagnosticado dos veces, la primera de ellas con psicosis y agorafobia, hay que tener en cuenta que la psicosis dentro del DSM-IV TR engloba a la esquizofrenia así como otros trastornos psicóticos, la segunda esquizofrenia y agorafobia; en este tercer diagnóstico potencial revisaremos los hechos que le dan validez a estos dos diagnósticos, para terminar revisando su caso a la luz del DSM-IV TR a fin de que el nuevo diagnóstico sea lo más certero posible en el caso de Robert Reynolds cuya identidad secreta es Sentry.

A continuación pondremos a revisión el diagnóstico de esquizofrenia y agorafobia, como primer paso revisaremos los criterios para diagnóstico de Esquizofrenia, el DSM-IV TR en lista los criterios como se muestra a continuación.

3.9.1. Si cumplo esto tengo esquizofrenia, ¿quizás como Deadpool?

Tomemos en cuenta que lo de Deadpool solo es un rumor, bueno un rumor confirmado por los comics, pero no tiene sustento psicológico. Pero podríamos decir que si efectivamente se cumplen estos criterios estaríamos hablando de un paciente que probablemente tenga Esquizofrenia.

A. *Síntomas característicos*: Dos (o más) de los siguientes, cada uno de ellos presente durante una parte significativa de un período de 1 mes¹⁴ (o menos si ha sido tratado con éxito):

- (1) ideas delirantes
- (2) alucinaciones
- (3) lenguaje desorganizado (p. ej., descarrilamiento frecuente o incoherencia)
- (4) comportamiento catatónico o gravemente desorganizado
- (5) síntomas negativos, por ejemplo, aplanamiento afectivo, alogia o abulia

B. *Disfunción social/laboral*: Durante una parte significativa del tiempo desde el inicio de la alteración, una o más áreas importantes de actividad, como son el trabajo, las relaciones interpersonales o el cuidado de uno mismo, están claramente por debajo del nivel previo al inicio del trastorno (o, cuando el inicio es en la infancia o adolescencia, fracaso en cuanto a alcanzar el nivel esperable de rendimiento interpersonal, académico o laboral).

C. *Duración*: Persisten signos continuos de la alteración durante al menos 6 meses.

Este período de 6 meses debe incluir al menos 1 mes de síntomas que cumplan el Criterio A (o menos si se ha tratado con éxito) y puede incluir los períodos de síntomas prodrómicos y residuales. Durante estos períodos prodrómicos o residuales, los signos de la alteración pueden manifestarse sólo por síntomas negativos o por dos o más síntomas de la lista del Criterio A, presentes de forma atenuada (p. ej., creencias raras, experiencias perceptivas no habituales).

¹⁴ Sólo se requiere un síntoma del Criterio A si las ideas delirantes son extrañas, o si las ideas delirantes consisten en una voz que comenta continuamente los pensamientos o el comportamiento del sujeto, o si dos o más voces conversan entre ellas.

- D. *Exclusión de los trastornos esquizoafectivo y del estado de ánimo:* El trastorno esquizoafectivo y el trastorno del estado de ánimo con síntomas psicóticos se han descartado debido a: 1) no ha habido ningún episodio depresivo mayor, maníaco o mixto concurrente con los síntomas de la fase activa; o 2) si los episodios de alteración anímica han aparecido durante los síntomas de la fase activa, su duración total ha sido breve en relación con la duración de los períodos activo y residual.
- E. *Exclusión de consumo de sustancias y de enfermedad médica:* El trastorno no es debido a los efectos fisiológicos directos de alguna sustancia (p. ej., una droga de abuso, un medicamento) o de una enfermedad médica.
- F. *Relación con un trastorno generalizado del desarrollo:* Si hay historia de trastorno autista o de otro trastorno generalizado del desarrollo, el diagnóstico adicional de esquizofrenia sólo se realizará si las ideas delirantes o las alucinaciones también se mantienen durante al menos 1 mes (o menos si se han tratado con éxito).

Clasificación del curso longitudinal:

- **Episódico con síntomas residuales interepisódicos** (los episodios están determinados por la reaparición de síntomas psicóticos destacados):
especificar también si: con síntomas negativos acusados
- **Episódico sin síntomas residuales interepisódicos**
- **Continuo** (existencia de claros síntomas psicóticos a lo largo del período de observación); *especificar también si: con síntomas negativos acusados*
- **Episodio único en remisión parcial;** *especificar también si: con síntomas negativos acusados*
- **Episodio único en remisión total**
- **Otro patrón o no especificado**
 - **Menos de 1 año desde el inicio de los primeros síntomas de fase activa**

3.9.2. Sentry lamento informarte que no sufres Esquizofrenia.

En los criterios de diagnóstico para la esquizofrenia se manejan las ideas delirantes y alucinaciones como los primeros dos criterios, en el DSM-IV TR al hablar de las ideas delirantes, son ideas que dependiendo del contexto cultural las podremos definir como ideas delirantes, para esto un ejemplo que se da es que las entrañas fueron sustituidas por las de otra persona sin necesidad de cirugía, en el caso del Robert (Sentry) estas ideas no se encuentran presentes, pues no está presente dentro de su historia.

En cuanto a las alucinaciones las investigaciones sobre la esquizofrenia muestran que las voces que generalmente escucha una persona con esquizofrenia, son voces que no tiene coherencia o el paciente no puede entablar una conversación coherente con ellas, en el caso de Robert, en el comic Sentry Vs Void páginas 8 a 22, nos muestra todo un diálogo coherente con otra personalidad presente en él, por el criterio de alucinaciones en caso de esquizofrenia no encajan.

En un estudio de caso presentado en el manual CIE 10 de un paciente diagnosticado con esquizofrenia paranoide, se reportó lo siguiente, Cuando estaba en su departamento escuchaba a sus vecinos de ambos lados hablar acerca de lo que él hacía y pensaban “ahora está yendo nuevamente al baño -seguro que es homosexual- trataremos de deshacernos de él”. Las alucinaciones presentes en los pacientes con Esquizofrenia son voces que por lo general hablan entre si o en relación a las actividades que realiza el paciente.

En un caso reportado por Medina, Contreras, Sánchez y Arango (2006) el paciente de 42 años presentó ideas delirantes y alucinaciones al comentar, “hay una invasión de espíritus que no me deja dormir, me gritan, se me aparecen en la noche”, estos dos casos tienen algo en común, las alucinaciones auditivas agreden al paciente, sin embargo en ningún momento los especialistas refieren que estas voces toman control del cuerpo del paciente, ni refieren periodos de amnesias o que el paciente refiera que estas voces son otra personalidad que vive dentro de ellos.

Esta pequeña y sutil diferencia entre pacientes con TID y Esquizofrenia es de vital importancia ya que al diagnosticar una persona con TID se explore el origen de estas alucinaciones y poner especial cuidado en estos dos aspectos.

1. Que las voces reportadas tomen control de la persona y sea manifestada como otra persona que vive dentro del paciente.
2. Que la persona tenga periodos de amnesia donde no recuerde nada y la segunda personalidad recuerde todo.

En el caso de Robert podemos ver que en el comic Sentry V2 # 3 páginas 19 y 24, se desarrolla un dialogo entre Sentry (Robert Reynold) y Void una alucinación visual y auditiva, "No puedes estar aquí Void" cuestiona Sentry a lo que su contraparte responde "si puedo cuando tu existes yo existo y viceversa" EL dialogo continua ya que Sentry ideo una forma de evitación para escapar de esta personalidad, en la página 21 en la continuación del dialogo entre Sentry y Void; Sentry cuestiona el motivo por el cual Void quiere hacerle daño, este responde "que poco sabes de mi Robert, Volvemos al principio, tu y yo Robert" Sentry le contesta "No recuerdo" insinuando que no tiene memoria sobre lo que Void quiere este le responde "No quieres recordarlo, y por eso estamos a punto de perder todo".

La voz que escucha Sentry es claramente una segunda personalidad, que interactúa en la mente de Sentry, en una conversación completamente coherente donde Sentry reconoce que hay ciertas cosas que no recuerda, pero esto queda mas claro en el comic Sentry Vs The Void página #8 viñetas 5 y 6 un dialogo entre Reed Richards y Stehpen, Richard le dice "oh, Dios, Stephen, recuerdo ahora, era el mismo, Sentry es.... The Void" dando a entender que ambos son la misma persona.

Un tercer criterio para el diagnóstico de la esquizofrenia es el lenguaje desorganizado, para el cual Sentry tiene un lenguaje fluido y coherente durante todas las conversaciones que mantiene con algún personaje, por ejemplo los diálogos mantenidos con Hulk en el comic Sentry y Hulk, en todo momento en las conversaciones mantenidas con Spider-man en el comic Sentry y Spider-man, la

conversación que mantiene con Peter Parker es en todo momento coherente lucida y llena de recuerdos.

El comportamiento catatónico o gravemente desorganizado un cuarto criterio dentro del diagnóstico de la esquizofrenia en el caso de Sentry no se encuentra ya que su manera de actuar es lo que para el y sus conocidos son considerados como normal, esto se constante en el comic Sentry V2 #2 pagina 8 donde vemos a Sentry sentado mientras mantiene una vigilancia por medio de cámaras de vigilancia, mientras cambia de una a otra tranquilo y relajado, en la página 9 le comentan que el se mantiene centrado en el trabajo, rompiendo así con el criterio de comportamiento desorganizado o catatónico.

En el caso del diagnóstico de Esquizofrenia para Sentry queda descartado después de observar que no cumple con los criterios suficientes de acuerdo al DSM-IV TR, sin embargo Sentry cumple todos los criterios necesarios en el DSM-IV TR en el diagnóstico potencial de Trastorno de Identidad disociativo, de acuerdo a los criterios del DSM-IV TR, el Sentry cumple con los siguientes criterios para TID.

- A. Dos o más personalidades, de acuerdo a los comic y a una conversación que sostiene con una persona en el siguiente dialogo.

“Eres dos personas, quizás tres, pero ella solo quiere a uno de ustedes”

En la pagina 24 Sentry Vol2, la conversación termian con la siguiente frase “¿Cómo podría cuando uno de los dos es un dios? Y el otro un simple humano” refiriéndose a Sentry, además en una viñeta se nota el cambio de Sentry ah Robert Reynolds.

De acuerdo a lo que se conoce de su historia se sabe que dentro de Robert Reynold habitan Sentry y The Void.

- B. Al menos dos de estas identidades o estados de personalidad controlan de forma recurrente el comportamiento del individuo.

En el caso de Robert Reynold alias Sentry, en el comic Sentry V2 #5 página numero 20 podemos ver a lo largo de las primeras viñetas se da el siguiente dialogo entre terapeuta y Sentry, “Quiero hablar con Sentry un segundo ¿puedo hablar con el?”, “no. No puede”, “¿Por qué no?”, “por el Void”

responde Robert dando referencia a su tercera personalidad, en la viñeta siguiente el terapeuta pide nuevamente hablar con Sentry, en la viñeta siguientes Robert responde que no, mientras cambia de una personalidad a otra.

En la página 24, podemos ver un dialogo que se da entre el terapeuta y Robert convertido en Void donde Robert tiene el siguiente dialogo “Siempre e sido yo, Cornelius, siempre he sido The Void” haciendo referencia a la personalidad que tiene el control en ese momento.

- C. Incapacidad para recordar información personal importante, que es demasiado amplia para ser explicada por el olvido ordinario.

Sentry jamás tiene recuerdos sobre The Void y Robert también ignora todo sobre el, el mejor ejemplo lo podemos ver Sentry V2 #2 página catorce en una conversación que mantiene Sentry con su alucinación Void, este último le dice “Es verdad, tienes lagunas de memoria, hablas solo, te estas volviendo loco” haciendo referencia a los momentos en que The Void a parecer y Sentry no recuerda donde a estado en ese tiempo, el evade las pregunta respondiendo “Salvar al mundo toma mucho tiempo”

- D. El trastorno no es debido a los efectos fisiológicos directos de una sustancia (p. ej., comportamiento automático o caótico por intoxicación alcohólica) o a una enfermedad médica (p. ej., crisis parciales complejas). Si bien por los relatos y su biografía sabemos que en su juventud fue consumidor en algún momento de sustancias, jamás se nos indica que esto continuo después de convertirse en Sentry.

Al realizar el análisis de Dos Caras se mencionó que otro dato importante en pacientes con TID es el abuso físico o sexual, en el caso de Sentry se hace mención en el comic Sentry v2 # 6 pagina 9, el mismo Sentry al contar la historia de Robert Reynold menciona que cuando pequeño el sufrió abuso, sin aclarar qué tipo de abuso.

Por tal motivo se hace evidente que Robert Reynold alias Sentry es un paciente que tiene una etiqueta de Esquizofrenia que le ha causado muchos

problemas en su vida, ya que de acuerdo a los criterios del DSM-IV TR el paciente Robert Reynold tiene un diagnostico potencial de Trastorno de Identidad Disociativo.

3.10. Hasta los héroes tiene medio, entra en escena Sentry y las Fobias.

Recordemos que Robert Reynold alias Sentry es un personaje que dentro del universo Marvel, está catalogado como Esquizofrénico/agorafóbico, sin embargo después de realizar un análisis con los criterios del DSM-IV TR para Esquizofrenia, se llegó a la conclusión que Robert Reynolds, no cumplía los criterios suficientes para tener un diagnostico potencial para esquizofrenia, sin embargo cumplía los criterios necesarios para un paciente con TID, por lo cual el diagnostico potencial al iniciar este capítulo para Robert Reynolds es de Trastorno de identidad disociativo y agorafobia.

Una varias son las celebridades que han sufrido de agorafobia en el pasado, incluyendo el famoso chef Paula Dean, la actriz Kim Basinger, director Woody Allen, y ganador del Premio Nobel de Literatura Elfriede Jelinek. Dentro de la industria del comic Robert Reynolds mejor conocido por Sentry es uno de los pocos personajes dicen la patología que parece presentar, sus recurrente miedo a salir, entre otras conductas de evitación, han sido tomadas por agorafobia.

Es necesario también corroborar si efectivamente Robert Reynold cumple con el criterio de agorafobia, la agorafobia se encuentra dentro del DSM-IV TR catalogado en los trastornos de ansiedad, pero ¿Qué es la agorafobia? Esta pregunta surge en nuestras mentes cuando oímos mencionar esta patología.

3.10.1. El más grande héroe y no puede salir de su casa, Sentry y la Agorafobia.

Los investigadores Castligioni, Contino y Villegas (2009) al hablar de la agorafobia mencionan que el miedo y el coraje son emociones que se encuentran presentes en esta dinámica, el miedo de un mundo externo el cual es construido como una amenaza y peligroso, y para hacerle frente es necesario una figura que

acompañe; coraje para hacerle frente a los peligros del mundo renunciando al tranquilizante pero buen ambiente familiar que garantice protección.

Pero ¿Qué es la agorafobia?, de acuerdo a Espada, Van der Hofstadt y Galvan (2006) la agorafobia es la ansiedad experimentada al encontrarse en lugares o situaciones donde escapar resulta difícil, el temor intenso a espacios abiertos u otras situaciones relacionadas con multitudes. Este trastorno por lo general inicia en la etapa adulta.

Pitti, Peñarte y Bethencourt (2006) hablan de la agorafobia como el trastorno caracterizado por la aparición de ansiedad cuando se está en lugares y situaciones que puede resultar complicado escapar o en los que, en caso de surgir una crisis de pánico, no se puede encontrar ayuda.

A pesar que ambas definiciones se acercan mucho a lo redactado en el DSM-IV, Bados (2006) nos da la definición adecuada él menciona que la agorafobia es el miedo a estar en lugares o situaciones de las cuales puede resultar difícil o embarazoso escapar o en los cuales pueda no disponer de ayuda en el caso de tener un ataque de pánico o síntomas similares a los del pánico

La agorafobia tiene varios componentes como lo son evitación a la situación temida, conductas defensivas durante las mismas, miedo a dichas situaciones. Ansiedad anticipatoria, miedo al miedo, ataque de pánico o similares e interferencia o deterioro producido por el trastorno.

La situación temida hace referencia a aquellas situaciones que provocan la agorafobia, como por ejemplo los cines, viajar en coche, etc. A esto se los pacientes con agorafobia también evitan situaciones que puedan asociarse al pánico o ansiedad, ya sea por experiencia previa o por las sensaciones que están produciendo.

Peñate, Pitti, Bethencourt y García (2006) en cuanto a las conductas defensivas o de afrontamiento ante situaciones que provocan la agorafobia están dirigidas a disminuir la ansiedad o el malestar psicológico. Estas conductas defensivas o de afrontamiento consisten en conductas de evitación en ausencia de

los estímulos fóbicos y como una manera de anticipación de estos estímulos fóbicos, los pacientes agorafobicos también presentan conductas de huida o escape en presencia de tales estímulos.

En pacientes con AP se han suscrito dos estrategias de afrontamiento, las conductas de evitación y conductas de escape.

Por su parte Baker menciona que los pacientes con algún trastorno de pánico inmediatamente después del presentar el primer crisis el 66 % de los pacientes presentaron las conductas de evitación después de la primer semana del ataque de pánico, también los pacientes de agorafobia también utilizaban otro tipos de estrategias de evitación que se presentan en el cuadro 1.

Baker R. (1989)	Conducta de evitación auto instrucción positiva, no salir de casa, evitar las situaciones en que se produjo el primer ataque de pánico y requerir siempre acompañado.
Cox BJ. Ender NS. Swison RP. Norton GR (1992)	Pensar que ya has estado ahí, la distracción, tomar la medicación, escapar de las situación, tumbarse, convencerse a uno mismo de que el ataque pasara pronto, estar con un amigo y realizar ejercicios de relajación.
Durán I. Jiménez D. Linares C Martín Mj. Padín JJ. (1993)	Conductas de evitación, estrategias tranquilizadoras, búsqueda de compañía y los objetos contrafobicos.
Craska MG. Barlow DH. (2000)	Conductas de evitación y escape, señales de seguridad, estrategias de afrontamiento anticipatorias de peligro real, distractores, evitación interoceptiva.
Emely JI (2000)	Comportamientos de evitación, comportamientos de huida y escape, comportamientos de seguridad, objetos contrafobicos y la ansiedad anticipatoria.
Buela-Casal G. Sierra JC. Martinez MP. Miró E. (2001)	Evitación, estrategias de distracción y métodos de afrontamiento supersticioso.

Cuadro 1. Relación de autores y conductas de afrontamiento señaladas para los pacientes de agorafobia.

Craske y Bartlow (2001) mencionas que en pacientes con agorafobia además de las conductas de evitación y escape, presentan lo que ellos denominan estrategias de afrontamiento inútiles las cuales se encuentran dentro de 3 bloques.

- a) Señales de seguridad.

- b) Estrategias de afrontamiento.
- c) Distractores.

Las conductas de evitación y afrontamiento tienen como finalidad reducir el malestar psicológico en los pacientes con agorafobia.

Medos (2009) habla del miedo al miedo al hacer una pequeña introducción a la agorafobia, los pacientes agorafóbico tienen miedo aquellas situaciones en las que consideran que pudiesen tener sensaciones somáticas de ansiedad o ataques de pánico con la creencia que tendrán consecuencias dañinas o catastróficas. Los agorafóbico tienen *miedo al miedo*.

Bados (2009) en el libro “Agorafobia y pánico” menciona que el miedo al miedo tiene dos componentes.

1. Miedo a las reacciones somáticas o activación fisiológica asociada a la ansiedad. Este surge ante las situaciones externas temidas, pero pueden aparecer en otras situaciones que produzcan activación fisiológica. Posibles reacciones somáticas son las causadas por los ataques de pánico.
2. Cogniciones al experimentar sensaciones somáticas de ansiedad se tendrá consecuencias dañinas o catastróficas de tipo físico, mental o social.

Se acuerdo a Bados, de las anteriores consecuencia mental de perder el control es una de las cogniciones más inespecífica que puede tener diversos significados, en los agorafóbico las consecuencias de tipo mental o social son las más temidas, pero las de tipo físico no les causa temor alguno, algunos agorafóbico han manifestado solo temer a que ocurra un ataque de pánico y no se han identificado consecuencias nocivas adicionales.

De acuerdo a Bados (2009) el miedo al miedo tiene un par de conceptos relacionados.

1. Susceptibilidad a la ansiedad.
2. Ansiedad anticipatoria.

La primera hace referencia al miedo presente a los síntomas de la ansiedad, que se basa en la creencia de que estos síntomas tienen consecuencias nocivas para el paciente. El miedo al miedo y la susceptibilidad a la ansiedad están especialmente relacionados a la agorafobia, sin embargo en otros trastornos también están presentes pero en menor intensidad.

El segundo termino de ansiedad anticipatoria Bados (2006) menciona a Shear y Maser (1984) de acuerdo a estos dos autores el termino ansiedad anticipatoria tiene diversos significados.

- a) Preocupación por experimentar ataque de pánico o una fuerte ansiedad.
- b) Expectativa o anticipación de que ocurrirá un ataque de pánico o una fuerte ansiedad.
- c) Tendencia persistente a temer las sensaciones corporales relacionadas con la ansiedad.

Estos también presente en pacientes agorafóbico.

Entre el 80 y 100% del paciente que se encuentran con diagnóstico de agorafobia informan haber tenido o tener un ataque de pánico.

Craske y Barlow (2009) mencionan que los estudios relatan mencionaron que los pacientes relataban síntomas más intensos en un ataque de pánico cuando hay agorafobia. Witchen et al. (2010) mencionan que un Ataque de pánico precede a la agorafobia en el 50 % de los pacientes que se han diagnosticado con agorafobia.

De acuerdo a los datos estadísticos se sabe que los pacientes con agorafobia que buscan tratamiento (80%) informan haber tenido un ataque de pánico. De acuerdo al DSM-IV TR un ataque de pánico consiste en un periodo intenso de miedo, aprensión, terror o malestar que es acompañado de una sensación de peligro o catástrofe inminente y de un impulso a escapar; durante el cual cuatro o más de los trece síntomas aparecen de repente y alcanza su máximo en 10 minutos o menos.

- a) Palpitaciones o ritmo cardiaco acelerado.
- b) Sudoración.
- c) Temblores o sacudidas.
- d) Sensaciones de falta de aire o ahogo.
- e) Sensaciones de atragantamiento.
- f) Dolor o malestar en el pecho.
- g) Náusea o malestar abdominal.
- h) Sensación de mareo, de inestabilidad o de desmayo.
- i) Desrealización o despersonalización.
- j) Miedo a perder el control o a volverse loco.
- k) Miedo a morir.
- l) Parestesias (entumecimiento o sensaciones de hormigueo)
- m) Ráfagas de calor o escalofrió.

En pacientes con agorafobia niños, adolescentes y adultos, los síntomas más frecuentes son palpitaciones, mareos, dificultad de respirar, sudoración y temblores/sacudidas, los menos frecuentes están las parestesias y el temor a morir. El miedo a perder el control o a volverse loco, la despersonalización y desrealización es más frecuente en adultos. Cuando hay menos de cuatro síntomas en el DSM-IV TR ataques de síntomas limitados. Estos también pueden ser tan perturbadores como los ataques completos.

En contraste con los pacientes agorafóbico tratados, muchos pacientes agorafóbico que no buscan tratamientos informan no haber tenido nunca un ataque de pánico. Estudios epidemiológicos recientes muestran que la gran mayoría de los agorafóbico no presentan una historia de TP.

Para esto el DSM-IV TR distingue en función de la existencia o no de una historia de TP, el TP con agorafobia y la agorafobia sin historia de TP, en este último no existe una historia de TP y la evitación agorafóbico se basa no en el miedo a tener un ataque de pánico, si no en el miedo a la ocurrencia de síntomas repentinos similares a los del pánico que sean incapacitantes o extremadamente embarazosos.

Estos síntomas pueden ser los mismos que los del ataque de pánico u otro como caída o pérdida del control de esfínteres.

3.10.2. ¡¡¡Un secreto revelado!!!: El origen de la agorafobia.

¿Qué factores influyen en la adquisición de miedos en la agorafobia? Para esta pregunta Bados (2009) hace mención de los siguientes factores que pueden contribuir a la adquisición del miedo; entre estos factores se encuentra.

1. Preparación evolutiva: la predisponibilidad a los ataques de pánico es resultado de la evolución de los hombres primitivos, expuestos a un mayor peligro.
2. Vulnerabilidad genética: la existencia de una herencia de transmisión genética que aumenta la probabilidad de un ataque de pánico. Wittchen et. al. (2010) habla de la heredabilidad en pacientes con AG es de 61%. Donde las fobias en las mujeres son de alta heredabilidad, lo cual sugiere que existe una predisponibilidad a la fobia con AG revelando elevada asociación. La heredabilidad se ha estimado en 43 al 48% para el PD y el 61% para AG. Estimado para las fobias entre las mujeres de una alta heredabilidad, lo que sugiere una "propensión a la fobia" con AG revelando las asociaciones más fuertes y más específicos.
3. Proceso de atribución errónea o condicionamiento supersticioso: la activación desagradable, ansiedad intensa o los ataques de pánico inducidos o facilitados por otros factores, sean sociales, biológicos o psicológicos, los cuales son atribuidos erróneamente a las situaciones ambientales en las que ocurren y pueden ser asociados con dichas situaciones, de forma que estas situaciones pasarían hacer temidas.
4. Experiencias traumáticas directas: Estas pueden ser fuera de casa un buen ejemplo sería, tener un desmayo en un restaurante; ver a otras personas en una crisis fuera de casa o mostrar miedo en situaciones fóbicas; transmisión de información amenazante.
5. Hipervigilancia: hacia los elementos amenazantes de las situaciones a las que el paciente con AG les temen, también a las sensaciones corporales que

se han asociado con la ocurrencia de los EA, AP o alguna otra consecuencia vergonzosa.

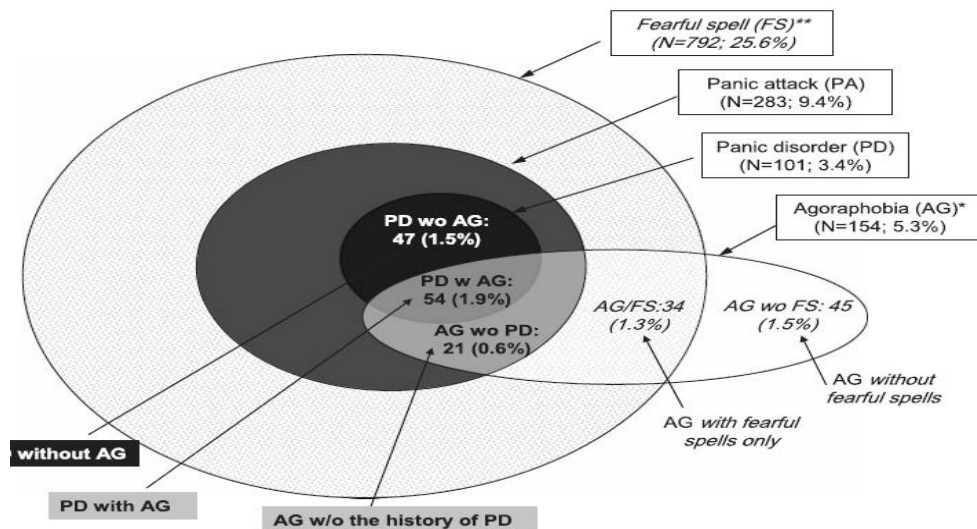
6. Eventos estresantes: Los pacientes con AG pasan por un periodo de estrés o la ocurrencia de eventos estresantes al comienzo de la agorafobia. Estos eventos pueden ser físicos o psicosocial y de carácter agudo o crónicos. Otros posibles factores estresantes que se han encontrados son los problemas maritales o familiares, Separación, nacimientos/aborto, muerte o enfermedad de una persona allegada, reacción al consumo de drogas, etc. Sandini et. Al. (2006) & Craske y Barlow (2009) hace mención que estos eventos estresantes son parte de la génesis de los TP, pero el estrés psicosocial, está relacionado con eventos agorafóbico, ya que los pacientes agorafóbico informaron haber tenido mayor número de sucesos vitales relativos a la salud.
7. Características personales: entre las cuales destacan susceptibilidad a la ansiedad, poca asertividad, poca confianza en uno mismo, elevada ansiedad y retraimiento social, miedo a ser evaluado negativamente, búsqueda de aprobación, estrategias inadecuadas del manejo de ansiedad. Para Wittchen et. Al. (2010) la inhibición de la conducta y disposición neurótica están asociados a la AG y PD¹⁵.
8. Experiencias durante la infancia: los progenitores en pacientes AG son sobreprotectores o faltos de cariño principalmente la madre. El abuso sexual y el maltrato físico durante la infancia están presentes en mujeres con Tp/AG, estos son factores de riesgo para desarrollar diversos trastornos psicopatológicos. Wittchen et. Al. (2010) sugiere que la muerte temprana y la separación están asociadas con los TP, pero la muerte dentro de la familia esta asociada con la AG, Estos eventos negativos en la infancia esta asociada con la AG y la PD.

¹⁵ Desorden Fobico

3.10.3. La agorafobia es frecuente, todos la pueden padecer.

Con los criterios del DSM-IV, Andrews y Slade (2002) dan la frecuencia anuales de un estudio epidemiológico realizado con 10641 personas en Australia, se encontró que a) TP con agorafobia 0.6 % de pacientes, b) Agorafobia sin TP 1.6 % de pacientes, c) TP sin agorafobia 1.3% de pacientes la prevalencia anual de agorafobia de acuerdo a los criterios de DSM-IV es del 2.2%, en la cual 2 mujeres por cada hombre padece agorafobia, los pacientes que fueron diagnosticados con AG no presentaron TP. Bados (2010) muestra los resultados otro estudio realizado con 43093 americanos, los pacientes con TP con agorafobia 0.6% y la TP sin agorafobia 1.6%. Un estudio llevado a cabo por la National Comorbidity Survey Replication, con 9282 pacientes estadounidenses adultos, dio una prevalencia anual del TP con y sin agorafóbico fue del 2.7% y la agorafobia sin TP 0.8%.

Wittchen et. Al. (2010) muestra la siguiente figura 1. Donde muestra los porcentajes de los diversos ataques fóbicos entre los que destacan la agorafobia



con un 5.3%.

Figura 1. La prevalencia y las combinaciones mutuamente excluyentes de los trastornos fóbicos, de acuerdo al DSM-IV TR, ataques de pánico (AP), desorden de pánico (PD), y agorafobia (AG); tal como se evaluó con el M-CIDI se indican el número de caso y la estimación de la prevalencia ponderada.

En cuanto a la prevalencia anual, mensual y vital de la agorafobia en población adulta Bados (2001) da los datos para la cultura occidental con valores

2%, 3% y 5% , estos datos no son totalmente consistentes ya que están en función del sexo; Bados (2001) deja en claro que el 67 y 75% de los pacientes con agorafobia son mujeres. Peñate et. Al. Concuerta al dar un dato porcentual de 75% de los pacientes con agorafobia son mujeres.

De todos los trastornos fóbicos la agorafobia es el más frecuente visto en la actividad clínica y el más incapacitante, tanto o más que otros trastornos psiquiátricos.

3.10.4. La agorafobia al descubierto que nos dice el DSM-IV TR

3.10.4.1. La primer aventura, Trastornos de ansiedad

En esta sección se describen los siguientes trastornos de ansiedad: trastornos de angustia sin agorafobia, trastorno de angustia con agorafobia, agorafobia sin historia de trastorno de angustia, fobia específica, fobia social, trastorno obsesivo-compulsivo, trastorno por estrés postraumático, trastorno por estrés agudo, trastorno de ansiedad generalizada, trastorno de ansiedad debido a enfermedad médica, trastorno de ansiedad inducido por sustancias y trastorno de ansiedad no especificado.

En el contexto de todos estos trastornos pueden aparecer crisis de angustia y agorafobia, de ahí que los criterios para el diagnóstico de estas dos entidades se expongan por separado al principio de esta sección.

La crisis de angustia (panic attack) se caracteriza por la aparición súbita de síntomas de aprensión, miedo pavoroso o terror, acompañados habitualmente de sensación de muerte inminente.

Durante estas crisis también aparecen síntomas como falta de aliento, palpitaciones, opresión o malestar torácico, sensación de atragantamiento o asfixia y miedo a «volverse loco» o perder el control.

La agorafobia se caracteriza por la aparición de ansiedad o comportamiento de evitación en lugares o situaciones donde escapar puede resultar difícil (o

embarazoso), o bien donde sea imposible encontrar ayuda en el caso de que aparezca en ese momento una crisis de angustia o síntomas similares a la angustia.

3.10.4.2. El segundo paso, ¿Qué es Crisis de angustia (panic attack)?

Dado que las crisis de angustia suelen aparecer en el contexto de diversos trastornos de ansiedad, su descripción y sus criterios diagnósticos vienen expuestos por separado en esta sección.

La característica principal de una crisis de angustia es la aparición aislada y temporal de miedo o malestar de carácter intenso, que se acompaña de al menos 4 de un total de 13 síntomas somáticos o cognoscitivos. La crisis se inicia de forma brusca y alcanza su máxima expresión con rapidez (habitualmente en 10 min o menos), acompañándose a menudo de una sensación de peligro o de muerte inminente y de una urgente necesidad de escapar. Los 13 síntomas somáticos o cognoscitivos vienen constituidos por palpitaciones, sudoración, temblores o sacudidas, sensación de falta de aliento o ahogo, sensación de atragantarse, opresión o malestar torácicos, náuseas o molestias abdominales, inestabilidad o mareo (aturdimiento), desrealización o despersonalización, miedo a perder el control o «volverse loco», miedo a morir, parestesias y escalofríos o sofocaciones.

Las crisis que reúnen los restantes criterios, pero presentan menos de 4 de estos síntomas, se denominan crisis sintomáticas limitadas. Los individuos que solicitan ayuda terapéutica por estas crisis de angustia inesperadas acostumbran a describir el miedo como intenso, y relatan cómo en aquel momento creían estar a punto de morir, perder el control, tener un infarto o un accidente vascular cerebral o «volverse locos». Describen asimismo un urgente deseo de huir del lugar donde ha aparecido la crisis. Al ir repitiéndose, estas crisis pueden presentar un menor componente de miedo. La falta de aire constituye un síntoma frecuente en las crisis de angustia asociadas al trastorno de angustia con y sin agorafobia. Por su parte, la ruborización es frecuente en las crisis de angustia de tipo situacional desencadenadas por la ansiedad que aparece en situaciones sociales o actuaciones en público. La ansiedad característica de las crisis de angustia puede

diferenciarse de la ansiedad generalizada por su naturaleza intermitente, prácticamente paroxística, y su característica gran intensidad.

■ Criterios para el diagnóstico de crisis de angustia (*panic attack*)

Nota: No se registran las crisis de angustia en un código aislado. Codificar el diagnóstico del trastorno específico en que aparece la crisis de angustia (p. ej., F40.01 Trastorno de angustia con agorafobia [300.21] [pág. 411]).

Aparición temporal y aislada de miedo o malestar intensos, acompañada de cuatro (o más) de los siguientes síntomas, que se inician bruscamente y alcanzan su máxima expresión en los primeros 10 min:

- (1) palpitaciones, sacudidas del corazón o elevación de la frecuencia cardíaca
- (2) sudoración
- (3) temblores o sacudidas
- (4) sensación de ahogo o falta de aliento
- (5) sensación de atragantarse
- (6) opresión o malestar torácico
- (7) náuseas o molestias abdominales
- (8) inestabilidad, mareo o desmayo
- (9) desrealización (sensación de irrealidad) o despersonalización (estar separado de uno mismo)
- (10) miedo a perder el control o volverse loco
- (11) miedo a morir
- (12) parestesias (sensación de entumecimiento u hormigueo)
- (13) escalofríos o sofocaciones

3.10.5. Último paso, Doc. ¿Cómo se que tengo Agorafobia?

Dado que la agorafobia suele aparecer en el contexto del trastorno de angustia con agorafobia y en la agorafobia sin historia de trastorno de angustia, su descripción y sus criterios diagnósticos se exponen por separado en este apartado. La característica esencial de la agorafobia es la aparición de ansiedad al encontrarse en lugares o situaciones donde escapar puede resultar difícil (o embarazoso) o donde, en el caso de aparecer una crisis de angustia o síntomas similares a la angustia (p. ej., miedo a padecer despeños diarreicos o crisis bruscas de inestabilidad), puede no disponerse de ayuda (Criterio A). Esta ansiedad suele conducir de forma típica a comportamientos permanentes de evitación de múltiples situaciones, entre los que cabe citar el estar solo dentro o fuera de casa; mezclarse con la gente; viajar en automóvil, autobús, o avión; o encontrarse en un puente o en un ascensor. Algunos individuos son capaces de exponerse a las situaciones

temidas, si bien esta experiencia les produce un considerable terror. A menudo, a estos individuos les resulta más fácil encararse a las situaciones temidas si se hallan en compañía de un conocido (Criterio B). El comportamiento de evitación de estas situaciones puede conducir a un deterioro de la capacidad para efectuar viajes de trabajo o para llevar a cabo las responsabilidades domésticas (p. ej., ir al supermercado, llevar los niños al médico). Esta ansiedad o comportamiento de evitación no puede explicarse mejor por la presencia de otro trastorno mental (Criterio C). El diagnóstico diferencial entre la agorafobia y la fobia social o específica y el trastorno de ansiedad por separación grave puede ser difícil, ya que todas estas entidades se caracterizan por comportamientos de evitación de situaciones específicas. Las cuestiones relativas al diagnóstico de los casos situacionales se hallan recogidas en los respectivos apartados de «Diagnóstico diferencial» de los textos correspondientes a los trastornos donde los comportamientos de evitación constituyen un síntoma esencial o asociado.

■ Criterios para el diagnóstico de agorafobia

Nota: No se registra la agorafobia en un código aislado. Codificar el diagnóstico del trastorno específico en que aparece la agorafobia (p. ej., F40.01 Trastorno de angustia con agorafobia [300.21] [pág. 411] o F40.00 Agorafobia sin historia de trastorno de angustia [300.22] [pág. 414]).

A. Aparición de ansiedad al encontrarse en lugares o situaciones donde escapar puede resultar difícil (o embarazoso) o donde, en el caso de aparecer una crisis de angustia inesperada o más o menos relacionada con una situación, o bien síntomas similares a la angustia, puede no disponerse de ayuda. Los temores agorafóbicos suelen estar relacionados con un conjunto de situaciones características, entre las que se incluyen estar solo fuera de casa; mezclarse con la gente o hacer cola; pasar por un puente, o viajar en autobús, tren o automóvil.

Nota: Considerar el diagnóstico de fobia específica si el comportamiento de evitación se limita a una o pocas situaciones específicas, o de fobia social si tan sólo se relaciona con acontecimientos de carácter social.

B. Estas situaciones se evitan (p. ej., se limita el número de viajes), se resisten a costa de un malestar o ansiedad significativos por temor a que aparezca una crisis de angustia o síntomas similares a la angustia, o se hace indispensable la presencia de un conocido para soportarlas.

C. Esta ansiedad o comportamiento de evitación no puede explicarse mejor por la presencia de otro trastorno mental como fobia social (p. ej., evitación limitada a situaciones sociales por miedo a ruborizarse), fobia específica (p. ej., evitación limitada a situaciones aisladas como los ascensores), trastorno obsesivo-compulsivo (p. ej., evitación de todo lo que pueda ensuciar en un individuo con ideas obsesivas de contaminación), trastorno por estrés postraumático (p. ej., evitación de estímulos relacionados con una situación altamente estresante o traumática) o trastorno de ansiedad por separación (p. ej., evitación de abandonar el hogar o la familia).

3.11. ¿Quién es Robert Reynolds?

Desde pequeño, Robert Reynolds había sido un niño con problemas psíquicos en parte producidos por el consumo de droga. Un día accedió al laboratorio del instituto en que estudiaba y robó un frasco con una fórmula experimental. Sin que él lo supiera, ni siquiera a sabiendas del Profesor, el maestro que la había creado siguiendo instrucciones del Proyecto Sentry, el frasco contenía una fórmula que intentaba reproducir una versión ultrapotente del suero del supersoldado, brebaje que se usó para crear al Capitán América. Pensando que contenía algún tipo de sustancia narcótica, Robert la tomó transformándose en un ser de gran poder. El chico fue trasladado a la Factoría, donde fue mantenido en observación durante un tiempo. Observando su inestabilidad emocional y su paranoia aguda, juzgaron que el poder del que disponía era demasiado grande e intentaron asesinarlo en varias ocasiones sin lograrlo. Poco después de obtener sus poderes, Robert inició una relación sentimental con Lindy Lee, una compañera de estudios.

Influenciado por los comics que leía de niño, Robert adoptó la identidad de Sentry y se convirtió en un consagrado superhéroe idolatrado por muchos. Entre sus enemigos se encontraban el Bufón Azul, el Hippy, Danny Boy y el General, pero el más temible de todos ellos era su antítesis: el Void. Gracias a sus conocimientos científicos que fue adquiriendo, posiblemente potenciados por la Fórmula, se hizo gran amigo de Reed Richards, el fundador de los 4 Fantásticos. Reed ayudó a Robert en la construcción de CLOC. El Vigía combatió en repetidas ocasiones con el cuarteto, como cuando lucharon contra los Androides Piratas de la Dimensión Nueve o cuando tuvieron que liberar a CLOC del control del Cubo Cósmico.

Cuando Sentry se encontró con Hulk por primera vez, inevitablemente ambos héroes se enfrentaron. Sin embargo, la energía fotónica de Sentry actuó como un aura tranquilizadora sobre el goliath esmeralda y pronto se hicieron grandes amigos. En ocasiones lucharon codo a codo como en la ocasión en la que se enfrentaron a Padre Evolución y Madre Destino del Pueblo Langosta, o cuando viajaron juntos hasta la Zona Negativa para hacer frente a Danny Boy. Además de Hulk también

combatió junto a la formación original de los Vengadores y junto a la Patrulla-X, con quienes combatió al General.

También luchó al lado de Spider-Man, de quien descubrió su identidad secreta y pidió ayuda para hacer frente al Void cuando éste se alió con Kingpin. Poco después decidió hacer pública su identidad secreta. Para ello escogió a Peter Parker como el fotógrafo que revelaría al mundo que Robert Reynolds era el Sentry. Peter tomó la foto en la que se veía claramente la cara de Robert como Sentry y la vendió al Daily Bugle. Gracias a esa fotografía, Peter se hizo famoso y estuvo a punto de conseguir el Pulitzer.

En su lucha contra el mal, Sentry contó con la ayuda de Billy Turner, alias el Explorador, y su fiel perro Guardián, que al igual que él poseía el poder de la Fórmula. Poco después de que hiciera pública su identidad, Robert contrajo matrimonio con Linda. La celebración de la boda congregó a gran cantidad de héroes entre los que se encontraban los componentes de los 4 Fantásticos y los Vengadores. Durante la fiesta, Robert obsequió a Reed con una figura de un unicornio.

Void terminó descontrolándose por completo y lanzó un feroz ataque contra Nueva York. Es posible que fuera en esa misma lucha en la que el Explorador quedó gravemente herido. Mister Fantástico y el Doctor Extraño descubrieron que Void y Sentry eran en realidad la misma persona. Cuando él comprendió la terrible verdad, acordaron juntos que la mejor forma de evitar que Void volviera a descontrolarse era hacer olvidarle a él y a todo el mundo que alguna vez había existido Sentry. Para que la consciencia colectiva pudiera asumir el olvido de un héroe tan famoso, decidieron que dirían en una rueda de prensa que Sentry era un traidor. Así la máquina creada por Reed y potenciada por el Doctor Extraño empleando el poderoso ordenador CLOC hizo que todo el mundo olvidara que Sentry había existido alguna vez, incluido el propio Robert.

Años más tarde, Robert empezó a recuperar lentamente el recuerdo de quién había sido. Con él lo hizo también The Void, que volvió a surgir. Previniendo el

enfrentamiento contra su antagonista, Sentry empezó a buscar a sus viejos aliados, contactando con Hulk, que era el único que se acordó de él nada más verlo, Reed Richards, Tony Stark y Spider-Man. Mientras, Sentry había seguido actuando, causando varios atentados alrededor del mundo entero, llegando así a matar a muchos de los componentes de los Super-Héroes de Europa, el SHE. Al recuperar por completo la memoria en el momento en el que The Void empezaba a hacer estragos sobre Nueva York, decidieron reactivar el dispositivo que tenía CLOC para hacer olvidar de nuevo a todo el mundo la existencia de Sentry.

No está claro que ocurrió a continuación, ni siquiera si la historia anterior fue cierta por los acontecimientos que siguieron. Al parecer Sentry se autoinculpó de la muerte de su esposa Lindy y fue encerrado por SHIELD en la Balsa, una prisión de máxima seguridad para supervillanos. Durante una fuga masiva causada por Electro, Sentry salió de su celda y ayudó a los héroes que allí se encontraban para intentar contener el máximo número de reclusos. Esta fuga sirvió para que el Capitán América e Iron Man fundaran los Nuevos Vengadores con los héroes participantes.

Aunque después de la fuga perdieron la pista a Sentry, los Nuevos Vengadores descubrieron que algo fallaba en su historia, ya que encontraron viva a su esposa. Tras localizarlo, descubrieron que The Void estaba volviendo a manifestarse. Con la ayuda de Emma Frost lograron penetrar en su mente y calmar su estado de esquizofrenia que causaba la presencia del The Void. Emma descubrió en su mente un recuerdo reprimido en el que el General lograba la ayuda de Mente Maestra para usar los poderes de Sentry y causar la pérdida de memoria global. Sin embargo, este recuerdo pudo haber sido implantado en su mente falsamente, ya que contradice la historia precedente. Mente Maestra no podía haber causado la pérdida de memoria sin contradecir la historia anterior, ni tampoco podría haberla provocado tras los sucesos del segundo resurgir del The Void, ya que Mente Maestra estaba muerto. Es posible que otra persona se hiciera pasar por Mente Maestra (tal vez una de sus hijas), pero este extremo no ha sido revelado y es posible que nunca sepamos que ocurrió realmente. En ese momento, el Vigía se

unió a los Nuevos Vengadores ya que el Capitán América pensaba que así lo podrían tener vigilado.

Para controlar a The Void, Robert se creó la ficción de que lo mantenía prisionero en una celda en la parte inferior de la Atalaya. Durante este tiempo se estaba sometiendo a una terapia a cargo del doctor en psiquiatría el Dr. Cornelius Worth. Sentry se estaba engañando a sí mismo sobre su relación con el The Void. Acompañado por Hulk, viajó hasta la Zona Negativa en busca del General. Sin embargo, antes de que pudiera revelarle nada, The Void lo mató. Siguiendo una terapia con el Dr. Worth, Robert tuvo que hacer frente a su pasado y salió a relucir su verdadero origen y su problemática juventud en la que había estado sumido en el turbio mundo de la drogodependencia. Viendo que se estaba empezando a descontrolar de nuevo, SHIELD y el Doctor Extraño lograron atraparlo en una ilusión en la que esperaban poder mantenerlo encerrado en la Factoría. Sin embargo, aunque contaron con la ayuda del Profesor, el Sentry se liberó. Antes de que pudiera revelarle su relación con The Void, el Profesor murió víctima de una explosión nuclear debida a un implante que tenía en su cuerpo que se activaba en el caso que pudiera contar nada a Sentry. Comprendiendo la naturaleza de su otro yo, Sentry penetró en la torre del The Void, un edificio en forma de pozo parodia de su Atalaya, la base del The Void comandada por COLC (Computadora para Aniquilar Vida Completamente). Sentry atrapó a The Void y lo llevó hasta el mismo Sol destruyéndolo con su luz cegadora. Se ignora si esta destrucción sería permanente o The Void terminará recreándose.

Sentry se enfrentó al Hombre Absorbente, al que derrotó obligándole a absorberle más poder del que su cuerpo podía asimilar. Con el cuerpo sobrecargado el Hombre Absorbente estalló quedando sus átomos dispersados en el aire. Como consecuencia de la lucha, Robert decidió registrarse.

Mientras asistía a Iron Man y Mister Fantástico en varios experimentos para abrir portales a la Zona Negativa, se abrió una brecha en uno de los portales que trajo de regreso a Mar-Vell desde el pasado. Debido a todo lo que estaba ocurriendo lograron convencer al Capitán Marvel para que se quedara en el Área 42, en lugar

de regresar a la Tierra. Sentry estuvo presente en el último enfrentamiento entre la facción pro registro y aquella en contra, pero no hay constancia que se empleara a fondo en ella, posiblemente por miedo a herir a quienes consideraba sus amigos.

Al terminar la Guerra Civil, Tony Stark (que había sido nombrado Director de SHIELD), formó un equipo de Vengadores compuesto por el propio Tony, Avispa, Miss Marvel, Ares, Viuda Negra, Hombre Maravilla y Sentry. Poco después, Ultrón se hizo con el control del cuerpo de Tony Stark y lanzó un ataque contra la Tierra con el objetivo de exterminar toda la vida orgánica. Durante la lucha, Ultrón hizo creer a Robert que había matado a su esposa Lindy, lo que enloqueció Sentry y logró perder el control de sí mismo. Sentry se lanzó contra Ultrón cuando Ares se había introducido dentro de su sistema intentando infectarlo con un virus desarrollado por Henry Pym. Sentry estuvo a punto de destruir el cuerpo de Ultrón y, por consiguiente a Stark, pero Miss Marvel logró apartarlo al estar sobrecargada con la explosión de un arma nuclear. De nuevo con el control de sus facultades mentales descubrió que su esposa seguía con vida.

Poco después, los Inhumanos lanzaron un ultimatum al gobierno norteamericano como consecuencia del robo de los cristales que creaban Tierras Terrígenas por parte del Pentágono, pero el ataque se les fue de las manos y terminaron matando a 47 civiles. Como consecuencia los Estados Unidos tildaron la acción de ataque terrorista y se desencadenó una guerra abierta entre los Inhumanos y los norteamericanos. En dos ocasiones Sentry se negó a combatir contra Rayo Negro, ya que temía que el poder de ambos causara un daño irreparable a la Tierra.

Finalmente Hulk regresó a la Tierra después de su exilio en Sakaar. Enfurecido como nunca lo había estado porque culpaba a los Illuminati de ser los causantes de la muerte de su esposa e hijo nonato, así como la de miles de sus súbditos, Hulk obligó a desalojar todo Nueva York. Cuando el resto de héroes fracasaron en detenerlo, ya que los derrotó a todos ellos obligándoles a llevar discos de control y pelear entre ellos, el Presidente de los Estados Unidos pidió a Robert que interviniera. Liberando sus fuerzas como nunca lo había hecho, Sentry se

enfrentó a Hulk en Nueva York, la energía que desprendían los dos combatientes destruía todo a su paso. Sentry únicamente se detuvo cuando Hulk recuperó su forma humana como Bruce Banner y Sentry hizo lo propio volviéndose Robert Reynolds y cayendo al suelo inconsciente por las heridas de la lucha.

Tras la Invasión Secreta, Norman Osborn ascendió al poder sobre todos los héroes. Debido a la inestabilidad mental de Bob, éste fue manipulado por Osborn para estar de su lado junto a sus Vengadores Oscuros a cambio de ayudarlo a controlar a Void. Bob en ningún momento dudó de los actos de Osborn del que se fío ciegamente. Luego murió aparentemente a manos de Morgana Le Fay que viajó al pasado y lo decapitó; sin embargo, cuando los Vengadores Oscuros volvieron a la Torre de los Vengadores, Robert les esperaba brillando encima de su Atalaya, por lo que Bullseye cuestionó a sus compañeros: “Cuando pierda la cabeza de una vez por todas, ¿qué (si es que hay algo) podría matarlo?”.

Otro de los acontecimientos importantes en la vida de Robert Reynolds, fue cuando su esposa, Lindy, aterrada por lo que se había convertido su marido trató de acabar con la vida de éste disparándole un arma kree, pero esto sólo provocó la aparición de Void que trató de matarla, pero en el último momento, Robert recuperó el control y huyó hacia el Sol para evitar dañar a su mujer. Después regresó a la Tierra y comenzó a atacar la ciudad de Nueva York, pero Norman Osborn le convenció para que se detuviera y le aseguró que pronto tendría algo digno de su visión del mundo. Al día siguiente Osborn lo convocó a su cónclave como Void para que se encargara del Doctor Doom, con el que empezaba a tener diferencias. Pero lo que atacó fue un doombot trampa, que inició un ataque contra la Torre de los Vengadores. Osborn, ordenó la evacuación del edificio al verse sobrepasado, momento que Bullseye, siguiendo las órdenes de Norman, aprovechó para montar a Lindy en un helicóptero, estrangularla y arrojar su cuerpo al mar.

Cuando la ciudad flotante de Asgard apareció sobre los campos de Oklahoma. Osborn con temor de que ellos hicieran algo, se excusó para invadir la ciudad. Usó a Reynolds como perro de ataque, quien lanzó la primera oleada sobre la ciudad, destruyendo la atalaya de Heimdall, lugar en el que se encuentra el

puente del arco iris o Bifröst. Tras destruir la atalaya se inició una gran pelea entre Sentry y Thor, siendo este último derrotado tras ser golpeado por Norman Osborn, Piedra Lunar y otros supercriminales de gran poder. Después se enfrentó a Ares, quien descubrió que Norman lo había engañado para que liderara el ataque contra los Dioses Nórdicos. Tras una lucha intensa, Robert, cada vez más poseído por Void partió al dios de la guerra en dos.

Cuando Norman vio que había perdido la batalla, le ordenó a Robert que derribara Asgard, lo que hizo tras atravesarla repetidamente como una bala dorada. Después fue poseído completamente por Void, y que según Osborn se trataba del Ángel de la Muerte, responsable de la muerte de primogénitos en Egipto (según el mito bíblico de Moisés), y que sólo él sabía controlarle. Iron Man uso el Helitransporte de H.A.M.M.E.R. como una bala gigante y logró que Bob Reynolds retomara el control. Éste suplicó que lo matasen, y tras la negativa de los héroes, empezó a transformarse de nuevo en Void; por lo que Thor se vio obligado a eliminarlo con un rayo.

Después Thor recogió sus restos y los llevó al Sol donde fueron incinerados.

3.11.1. La consulta en su casa, porque Robert tiene agorafobia.

Robert Reynolds un personaje que se analizó anteriormente y se cambió el diagnóstico potencial de Esquizofrenia a TID, es un individuo que dentro del universo Marvel se encuentra diagnosticado con Esquizofrenia y agorafobia, sin embargo a la luz de un análisis psicológico en base a lo que se conoce de su vida y lo leído en los comics en los que ha participado podemos decir si el diagnóstico potencial es el adecuado.

Toca el turno de revisar las pruebas que nos dan dentro del comic para poder decir si el diagnóstico potencia de Agorafobia puede ser verdadero para nuestro paciente Robert Reynold mejor conocido dentro del mundo de los comic como Sentry.

De acuerdo con Tourn (2014) al describir las palabras de un paciente con agorafobia

"Esa mañana Analía, de 26 años, viajaba en el ómnibus que la llevaría a su trabajo, cuando de pronto empezó a sentirse mal. Comenzó a tener náuseas, a transpirar, a sentirse mareada, y a tener la sensación de que algo malo iba a pasar. El corazón le latía rápidamente, el miedo la dominaba. La situación se volvió tan intolerable que decidió bajar del ómnibus"

Espada, Van der Hofstadt y Galvan (2006), mencionan sobre un paciente con agorafobia el cual permaneció más de tres meses sin salir de su domicilio por temor a un nuevo ataque, aumento la sensibilidad y la sensación de mareo esporádico. Después de un año de tratamiento, tuvo una recaída, el cual coincidió con su primer ataque de pánico.

Díaz y Marín (2001) relatan que la paciente M. a los 20 años y con un embarazo del cual no tenía conocimiento, relata que al estar en un autobús comenzó a sentirse mal, entre los síntomas que relata menciona mareos, dolor abdominal, sudoración excesiva, temblor de piernas, entre otros. Poco tiempo después tiene un primer ataque de pánico. Los ataques se van haciendo más frecuente hasta el punto que no podía salir sola a la calle. La paciente menciona que para poder acudir a su empleo su padre tenía que acompañarla o algún compañero pasar por ella en automóvil.

Carrio, Botella y Ballester (1996) Hablan de M cuya relatoría de síntomas es la siguiente M. describe sus problemas en términos de las "crisis de nervios" que presenta y el miedo a salir sola de casa, sobre todo, a frecuentar lugares donde haya mucha gente. Le preocupa, fundamentalmente, la sensación de falta de aire, el mareo y las palpitaciones que le llevan a temer la posibilidad de desmayarse o de morir asfixiada, de ahogarse.

Otro ejemplo de síntomas en agorafobia lo proporciona Fiestas, Nuñez y Vivar (2011) del paciente cuyo al que llaman J es un menor de 10 años los

investigadores comentan lo siguiente acerca del paciente el cual manifiesta “temor a quedarse encerrado en lugares extraños, a que se cierre la puerta, a no poder salir del colegio, de los mercados, los hospitales, los microbuses; y a que si hay una multitud, no pueda escapar”.

Otro ejemplo de caso de agorafobia con crisis de angustia, lo proporciona Botella y Benedito (1991) la paciente una mujer de 21 años entre lo que nos mencionan se encuentra Los miedos fundamentales a los medios de transportes, los lugares concurridos, los espacios abiertos y amplios, el ascensor, y los lugares elevados.

Relató que el primer episodio de pánico ocurrió con su novio hacía aproximadamente un año cuando ambos emprendieron una carrera para conseguir subir a un tren que estaba a punto de salir. Consiguieron llegar a tiempo, se sentaron y la paciente comenzó a sentir palpitaciones, sudoración, sequedad de boca, temblores y sensación de ahogo, rápidamente bajaron del tren y desde entonces la paciente no había vuelto a utilizar este medio de transporte.

Un episodio parecido sucedió estando en un automóvil con unos amigos. Desde entonces la paciente comenzó a evitar el coche en la medida de lo posible, o consentía subir siempre y cuando tuviera seguridad de poder parar en caso de necesidad y se utilizaran las carreteras comarcales en lugar de las autopistas.

Otro ataque de pánico sucedió estando en las fiestas de su pueblo en una plaza de toros mientras subía unas escaleras muy concurridas para llegar a las gradas, se repitieron los síntomas y tuvo que escapar de la situación. Desde este episodio, los lugares amplios, abiertos, concurridos y elevados, eran evitados por la paciente siempre que era posible.

En cuanto al miedo y evitación al ascensor, la paciente relató que comenzó al pensar que podría tener un episodio parecido si subía, estuvo una semana sin utilizar el ascensor hasta que se obligó a intentar subir en él y tuvo una crisis de pánico. Desde entonces no había vuelto a subir en ningún ascensor.

Los ejemplos de los casos clínicos reales nos dará la base para poder abordar el diagnóstico potencial de Robert Reynolds (Sentry), ya que los síntomas de agorafobia de acuerdo al DSM-IV TR la aparición de ansiedad en este caso en el manual se estipula que tiene que haber por lo cuatro o más de la lista de 13 síntomas que nos proporciona además de que el paciente manifieste miedo o malestar.

Sin embargo esto es difícil de diagnosticar y en el caso de un comic donde los síntomas no se suelen ver como el caso de las palpitaciones o mareos, pero es aquí donde los comics nos sirven, ya que un comic es una secuencia de ideas donde se manifiesta de forma clara una situación de la vida del personaje por medio de una serie de dibujos.

En el comic New avenger #9 página 6 a lo largo de esa página en las imágenes se ve a Robert Reynolds hincado frente a su casa mientras está llorando, lo que se puede leer y ver por las imágenes en esas páginas da entender que Robert tiene temor de lo que está pasando, el temor que siente por personas que están rodeando las cuales él indica no conocerlos, este temor es el mismo que pacientes con AG explican.

En el comic Dark Avengers #13 página 5 Robert se encuentra arrodillado mientras se limpia la mano por los ojos limpiándose, en la Viñeta 3 Norman Osborn le dice a Robert “te vas a desmayar” mientras este le tiende la mano a Robert, de acuerdo a los criterios de DSM-IV TR el mareo es el criterio número 8 de los síntomas de angustia.

Entre los criterios de la angustia se encuentra la despersonalización la cual hace referencia a sensación de extrañeza o distanciamiento, para Bados (2009) este síntoma el paciente refiere sentirse como en un sueño como si hubiera cambiado y agrega sentirse extraño en el propio cuerpo. En el New Avenger #7 y #8 a partir de página 20, un Tony Stark y Steve Roger hablan con Robert, el cual se encuentra sentado tomándose la cabeza mientras indica que mató a su esposa, este último dato es una alucinación que concuerda con el diagnóstico de TID, sin

embargo Tony le dice que esto no es verdad y le muestra a su esposa, este no acepta que ella este viva, pues el asegura que ella murió, sin embargo a lo largo de estos dos números, Robert descubre que todo fue parte de una alucinación.

A lo largo de estos dos numero vemos que lo que Robert se siente ajeno a la realidad que lo rodea descubre que lo que él cree o tiene como realidad no es verdad y esto en las viñetas se ve reflejado con sudoración, la sudoración es el segundo criterio de un ataque de angustia, Robert se despersonaliza de el mismo sintiéndose extraño en su propio cuerpo, pero también se puede decir que sufre desrealización Bados (2009) habla de este criterio como la sensación de irrealidad del mundo exterior, las personas pueden parecer desconocidos. Robert cumple también con el criterio nueve, despersonalización y desrealización.

En World War Hulk #1 pagina 19 viñeta 7 un acercamiento al rostro de Robert donde la viñeta muestra sudor, después de una conversación que sostiene con Tony y Red Richards donde le piden ayuda, Robert se muestra reacio cuando le explican el por qué lo necesitan y el sudor está en su rostro, también se habla en esta página la terapia de exposición gradual para ayudarlo con el problema de agorafobia, es decir que Robert apenas empezaba a realizar actividades que implicaran salir de casa.

Durante una página de World War Hulk #4 pagina 25 viñeta 6 Robert habla con Tony cuando este le pide ayuda para detener a Bruce, Robert le dice “si yo pierdo el control durante un milisegundo” haciendo referencia al perder el control, la sensación o miedo a perder el control o volverse loco es el décimo criterio que se maneja dentro del ataque ansiedad. En World War Hulk # 5 pagina 16 viñeta 4, durante una conversación que sostienen Red Richard este habla de los problemas que Robert tiene al decir “El es un agorafóbico esquizofrénico. Aterrorizado de su propio poder, sabemos por la serie de comics Sentry Vol 1 que el temor más grande que presenta Sentry es perder el control de sus poderes y causarles daño a las personas que el ama.

En los criterios diagnósticos de la agorafobia también se encuentran las situaciones que se evitan, con el fin de evitar los ataques de ansiedad o las situaciones que las causan, Robert (Sentry) tiene situaciones específicas que evitan su temor a el mismo entre las cuales podemos ver que durante los especiales Sentry Vol 2 número del 1 al 8 a lo largo de la historia podemos notar como Robert tiene una lucha interior al intentar no perder el control, incluso crea situaciones de evitación encaminadas a mantener bajo control a Void, que es la parte negativa de su personalidad, en una de estas situaciones de evitación Robert crea un cuarto en la que hay solo un espejo, así cuando él se ve reflejado cree que Void está encerrado en esta habitación.

De manera más específica en Sentry vol. 2 #1 pagina 24 viñeta 2 en una conversación que sostienen el Dr. Worth le dice a Robert “¿intentas evitar ser tu mismo?” la conversación gira entorno a la forma en que Robert pasa más tiempo como Sentry, que como Robert el doctor habla de la valía que tiene Robert.

Hay que entender que Robert como se explicó en el capítulo de TID es un paciente que cumple con todos los criterios del TID, Robert dentro de si guarda 2 personalidades Sentry una especie de héroe todo poderoso y Void un asesino sin escrúpulos que Robert mantiene encerrado para evitar que termine con el mundo en sus propias palabras, por tal motivo se decidió incluir una biografía de Robert a fin de que se conozcan estos dato que resultan importantes, ya que Robert utiliza al Sentry como un medio de evitación y afrontamiento.

En la plática que sostiene Dr. Worth con Robert este le dice que evita las situaciones al pasar más tiempo convertido en Sentry que en Robert, el Dr. Insiste en la importancia de Robert el simplemente contesta “Yo no soy importante” en la viñeta final solo vemos como Robert llora, dentro de la agorafobia el individuo desarrolla técnicas o formas de evitar la ansiedad y el temor, en el caso de Robert este lo hace manteniendo el tiempo necesario su personalidad de Sentry.

Cuando leemos completamente los diálogos contenidos en Sentry Vol. 1, descubrimos que Robert creó a Sentry para evitar enfrentarse al mundo como un simple humano.

En los números #1 y #2 vemos como un medio de evitación de Robert es mantenerse siempre ocupado, los pocos segundos que puede pasar con su esposa, evita tener conversaciones íntimas, la única ocasión que se puede ver una conversación íntima Robert sufre una pérdida del control de esfínteres; es el motivo por el cual Robert pasa la mayor parte del tiempo siendo Sentry.

El Dr. Worth se lo dice en un diálogo “Creas problemas y los utilizas como pretexto entre tú y tu esposa.” Al referirse al poco tiempo que pasa con su mujer. En la página 19, el Dr. Agrega “te centras en el trabajo, te proteges a ti mismo”, dejas de pensar en tus problemas. Te evades arreglando relojes, rompes cosas y las compones”.

Es decir Robert ha creado una serie de estrategias de evasión y protección con la finalidad de evitar las situaciones que le causan temor.

El último criterio nos habla que la ansiedad o el comportamiento de evitación en la agorafobia no pueden ser explicados por otro trastorno, dentro de los criterios del DSM-IV se mencionan:

1. Toc
2. Fobia social.
3. Fobia específica.
4. Trastorno por estrés postraumático.
5. Trastorno de ansiedad por separación.

En el caso de Robert no cumple con los criterios suficientes para cada uno de los trastornos propuestos dentro del DSM-IV TR, sin embargo Bados (2009) habla de que en la agorafobia va frecuentemente acompañada por un número de dificultades psicológicas, las cuales no son más frecuentes en la agorafobia que en otros trastornos.

Sanderson (1990) encontró que el 69% de 55 pacientes con diagnóstico de agorafobia recibieron al menos un diagnóstico adicional.

Dentro de los problemas asociados más frecuentemente están ansiedad generalizada, la fobia social, la depresión mayor, trastorno distímico, **abuso de sustancias**, la hipocondría y los **trastornos de personalidad**.

En el caso de Robert el problema adicional es trastorno de identidad disociativo que concuerda con lo reportado por Bados (2009) al encontrar entre los trastornos asociados a la depresión los trastornos de personalidad.

En los casos que revisamos un factor común en todos los pacientes con agorafobia, fue la incapacidad de salir o realizar actividades en su vida diaria, como lo fue el caso de la mujer que no podía salir de su casa, o el niño de 10 años que ya no quería asistir a la escuela. En el caso de Robert esto queda ejemplificado en la saga World War Hulk números 1 al 5, donde se poco después que van a buscarlo para que los ayude, Robert accede pero al caminar hacia Tony Stark, “necesita asegurar cada paso del modo que él lo quiera hacer, es la manera correcta” solo se ve a Robert con la puerta abierta y él solo está sentado con la mirada perdida.

WWH #4 es el más importante de todos en relación al criterio de agorafobia, la página 24 está llena de referencias al trastorno, aquí se habla que Robert a pasado frente a la puerta de su casa 29 hrs, es decir que no ha podido dar un paso fuera de ella, además se agrega un flashback a una plática que sostiene con Tony este pregunta “¿a qué le temes?”, Robert responde “hay días en que la Agorafobia es... No puedo” mientras se encuentra en la entrada de su casa, esta conversación da entender que hay días en que las crisis que tiene son tan fuertes que no puede salir de su casa.

Con toda la información que se ha recabado de Robert alias Sentry, alias Void y de acuerdo al manual DSM-IV TR en cuanto a los criterios de agorafobia, podemos concluir que el Robert_Reynolds cumple con los criterios para tener un diagnóstico potencial de agorafobia.

Para que esto quede más claro se invita al lector a leer los comics Sentry vol 1 y vol 2, donde se nos cuenta la vida de Robert Reynolds antes y después de ser Sentry, sin embargo con este análisis realizado y con las evidencias que se recopiló podemos decir que Robert Reynolds es un paciente que tiene TID y Agorafobia.

3.12. El gigante Esmeralda tiene un serio problema de ira. (Trastornos del control de los impulsos)

Dentro de los trastornos que existen poco se conoce del Trastorno Explosivo Intermitente, pues es considerado como raro dentro de las patologías psicológicas y psiquiátricas, sin embargo las investigaciones no concuerdan con esto, pues se ha empezado a descubrir que el TEI no es tan raro como se pensaba, a diferencia de los otros trastornos este es más común en varones.

El TEI son episodios de furia incontrolable, el síndrome Hulk llamado así por el hospital Albert Einstein de Brasil, este nombre es tomado del gigante esmeralda el cual tiene recurrentes ataques de ira o furia en los cuales destruye la propiedad privada o causa daño a otros. Pero no solo Hulk es el único personaje famoso que tiene estos episodios, Christian Bale famoso por llevar en el cine la capa del hombre murciélago, fue acusado por su madre y hermana de agresión, después de enojarse con ellas en un hotel o la pelea que sostuvo con un compañero de rodaje luego que este interrumpiera la grabación de una escena, otro personaje famoso con episodios de ira es Naomi Campbell una modelo de lencería que ha sido acusado por sus empleados por agresiones, En el 2000 atacó a su asistente después de tener un episodio de ira, existen otros como Björk, Mike Tyson y hasta la fallecida Amy Winehouse.

Pero nuestro interés se centra en Robert Bruce Banner, que ha sido catalogado, y digo "catalogado" por que se trata en la mayoría de las veces de especulaciones sin ningún tipo de bases; como paciente con personalidad múltiple, sin embargo Robert Bruce Banner no cumple con los criterios de acuerdo al DSM-IV TR para ser diagnosticado como un paciente con TID, pero si para un diagnóstico potencial de Trastorno explosivo intermitente. Como dato curioso podemos decir

que de la mayoría de los personajes Hulk es sin duda donde más se muestra el TEI, el siguiente análisis es una revisión de los filmes, basados en comics, de Hulk y en los comics.

Hulk y su irremediable problema con las autoridades quizás sea causado por un trastorno que no ha sido adecuadamente tratado, Bruce es el más incomprendido de todos los héroes.

3.12.1. La furia que tiene nombre científico: Trastorno de Explosivo Intermitente.

Dentro del DSM-IV TR el TEI o IED por sus siglas en ingles se encuentra catalogado dentro de Trastornos del control de los impulsos, TIE ha sido definido como aquel que está caracterizado por la aparición de episodios aislados en los que el sujeto no puede controlar los impulsos agresivos, dando lugar a la violencia o a destrucción de la propiedad (Gomez, Rodriguez y Olavarrieta, 2004). Estos impulsos agresivos son una energía comportamental innata de base biológica (Huertas, López y Crespo, 2008).

El TIE tiene 3 aspectos esenciales que cabe mencionar, el primero que se puede mencionar es el fracaso para resistir los impulsos agresivos que se traducen en actos agresivos graves o en la destrucción de la propiedad, el segundo es el grado o nivel de la agresividad el cual es expresado durante los episodios y es en palabras de los pacientes, fuera de proporción con cualquier estresor psicosocial; el tercero se refiere a que el TEI no puede ser explicado por otro trastorno mental o por los efectos de sustancias o alguna condición medica general. Los momentos después de los episodios los individuos no asumen la responsabilidad por la pérdida de control, sino culpan a la víctima. Los individuos con TEI por lo general han reportado historias de pobreza; pérdida de empleo, dificultades maritales o en la relación y problemas con la ley. La incapacidad de aceptar la responsabilidad de la agresión les ayuda a aliviar la culpa (Bhadu, 2014).

Roncero, Rodríguez, Grau y Casan (2009) hablan del TEI, como la aparición de varios episodios aislados de **Agresividad** desproporcionados respecto al evento

detonante. El sujeto suele reaccionar con una **violencia** inusual, lo presentan personas mentalmente sanas. Los pacientes reportan que al episodio preceden eventos estresantes que suelen sobrepasar al individuo; es mas frecuente en varones.

Batlle en el (2007) En el TEI existen episodios severos de **agresión**. Que tienen como resultado una destrucción seria o ataque que no se explican mejor por otra condición psiquiátrica. Algunas personas que creen tener mal temperamento pueden sufrir un TEI.

Para Kay y Blankenship (2008) el TEI se caracteriza por episodios de corta duración de impulsos **agresivos** que son desproporcionadas en relación con el estresor, que da como resultado la destrucción de la propiedad o en serios actos agresivos. El TEI está listado en el DSM-IV TR dentro de los trastornos de control de los impulsos. Kessler, Coccaro, Fava, Jaeger, Jin & Walters (2006) agrega que agresividad impulsiva que están fuera de proporción con estresantes psicosociales que lo causaron y que no se explican por otro trastorno mental o por el efecto fisiológico de una sustancia con propiedades psicotrópicas. Algunos estudios usan términos como descontrol episódico o ataque de furia para describir la agresión, por lo que es difícil determinar cuántos pacientes cumplen los criterios para TEI.

Los artículos y los libros que tratan este tema le dan la importancia al termino Agresividad, Hesnar (1974) menciona el término agresividad y el de agresión el primero es definido como la tensión que pone al organismo en movimiento, esto es el poder de llevar a cabo a la agresión, mientras que la agresión es el acto que tiene por finalidad la destrucción parcial o total de un objeto ya sea en forma literal o figurada.

Erich Fromm (1998) menciona a Konrad Lorenz con respecto a la agresión el cual dice que es un impulso interno que se busca exteriorizarse y es resultado de la acumulación de energía específica, paulatina y especifica en los centros nerviosos afines y es calificado como el pretendido mal, pero no maligno ya que la agresión

es parte de la naturaleza humana y todo lo que es de la naturaleza humana no es en su perjuicio sino en su beneficio del hombre.

Las diversas maneras de abordar el TEI nos hablan siempre de la **Agresividad** para INPRF (2012) es un fenómeno multifactorial, que se entiende como la producción de daño físico o verbal que se inflige así uno mismo u otras personas o a los bienes físicos. Tiene diferentes variantes y puede ser de carácter defensivo, premeditado o impulsivo estas últimas consideradas patológicas.

Caccaro (2012) coincide sobre esto último cuando dice que la agresión defensiva es normal, sin embargo la premeditada y la agresión impulsiva son vistas como patológicas, la agresión impulsiva y premeditada se asocian de forma significativa con el daño físico y psicológico de la persona agresiva, la víctimas de la agresión y para la sociedad.

En el TEI la agresividad se presenta en episodios o lapsos cortos los cuales Los son muchas veces descritos por pacientes como hechizos o ataques, y los síntomas regularmente aparecen y terminan en minutos u horas. Los síntomas son descritos como una "descarga de adrenalina" o "sacar de quicio" (Kay & Blankenship, 2008). Weny y Mejia (2001) hablan con respecto los episodios de agresividad los cuales aparecen por minutos u horas y terminan rápidamente y de manera abrupta, independientemente de la duración. Los pacientes tienden a demostrar arrepentimiento después de cada episodio. Entre los episodios, no se ven señales de impulsividad general o agresividad.

Coccaro (2012) concuerda con lo anterior cuando menciona que los brotes de agresividad en el trastorno explosivo intermitente tienen un inicio rápido y por lo general tienen poco o ningún período Prodromico. Los episodios típicos son menores a 30 minutos en los que hay ataques verbales, destructivos y asalto propiedad no destructiva, o asalto físico perjudicial o no perjudicial.

El DSM-IV TR se menciona que el TEI es un trastorno raro, tiene una ocurrencia mucho más frecuente en hombres que en mujeres (Wendy y Mejia,

2011), pero, datos recientes indican que esto no puede ser del todo verdad. Algunos autores han discutido que el TEI es un fenómeno que no es tan raro como se pensaba, incluso han mencionado que el TEI es uno de los cuatro desordenes más comunes con los pacientes que presentan violencia (Felthous, Bryant, Pharm, Wingerter & Barratt, 1991).

3.12.2. Lo raro es que no es tan raro: el trastorno común llamado TEI.

Un estudio en 830 pacientes realizados en 1938, solo se encontró 1.1% en los que cumplieron los criterio del DSM-III para TEI. Un segundo estudio realizado en 433 pacientes agresivos, 1.8% cumplieron con los diagnósticos de TEI en el DSM-III. En el 2005 un estudio realizado con 1300 pacientes encontraron que un 6.3% cumplieron con los criterios del DSM-IV para la duración TIE y 3.1% cumplen los criterios para un diagnóstico actual. Un estudio actual encontró en 9282 pacientes que durante su vida y los 12 meses de incidencia para el TEI fueron 7.3% y un 3.9% respectivamente (Kay & Blankenship, 2008).

La mayoría de los estudios realizados indican que el TEI inicia en la adolescencia. Encontraron que el TEI tiene un inicio promedio de 14 años, con una duración del trastorno con una media de 20 años, el 74% de los participantes en el estudio fueron hombres. Kessler (2004) También se encontró el inicio de la enfermedad promedio de edad con una edad de 14 años, así como una media de 43 ataques en la vida del individuo con un costo promedio de \$1359 por daños a objetos.

En cuanto a la epidemiología del TEI, estudios realizados por Kessler Et. Al. (2006) menciona que un estudio realizado en la facultad de una universidad privada se encontró que 3.1% de presencia del TEI. Un estudio realizado en Baltimore con una muestra de 253 personas encontró que la prevalencia del TEI en el transcurso de vida y con un mes con el trastorno se encontró la prevalencia estimada es 4.0% y 1.6%.

En un estudio realizado por Felthous et. Al. (1991) con 79 sujetos con rasgos violentos sin ninguna otra patología encontraron que 15 (18.9%) que cumplieron por

completo los criterios para el TEI: La media de edad de los sujetos es de 31.1 años. De los pacientes todos eran hombres de los cuales el 13.88% fueron blancos, solo 6% eran de pacientes de color y solo 6% eran latino. El 46% son casados y el 33% son solteros y el 20% son divorciados.

Coccaro (2003) también pone en duda que el TEI sea tan raro, menciona que el trastorno tiene una presencia entre la población de más del 4% tomando en cuenta los criterios del DSM-IV y un 5 % por criterios de investigación. En los Estados Unidos, se ha estimado que la frecuencia de ocurrencia del TEI en la población es de 4.5 a 18 millones de personas utilizando los criterios del DSM-IV y 6.7 y 22.2 millones de utilizando los búsqueda de criterios del DSM-IV. Coccaro (2012) en un estudio realizado la tabla 3 muestra la duración y la prevalencia para el TEI de acuerdo al DSM-IV realizado en 12 estudios de muestra en una comunidad, donde se nos muestra la prevalencia del TEI alrededor del mundo.

La prevalencia ponderada de curso del TEI en el DSM-IV en los Estados Unidos es alrededor de 6.9% (21 millones de personas) y el 5.4% (16 millones de personas). Dentro de los estados de los EU existen datos de 3.0% que representan alrededor de 16 millones de casos en esos estados. La duración media sintomática del TEI por DSM-IV o por los rangos de criterios es de 12 años a 20 para todo el curso de trastorno. Si bien no hay estudios de seguimientos de DSM-IV para TEI, se disponen de datos que sugieren que la aparición de la enfermedad precede otros trastornos comorbidos y que el TEI es persistente y sigue un curso crónico de por lo menos 12 años. Además los estudios realizados demuestran que el TEI tiene una mayor prevalencia en individuos de otras razas y con respecto a la educación un

estudio realizado en 2 comunidades reporto que que un estudio menor a 12 años se relaciona más con el TEI en comparación con individuos de mayor educación.

Region and Study Authors (Reference)	Country	N	Prevalence (%)			
			All Cases		Narrow Criteria ^a	
			Lifetime	Past Year	Lifetime	Past Year
North America						
Coccaro et al. (24)	United States	253	4.0	1.6	5.1	2.0 ^b
Kessler et al. (6)	United States	9,282	7.3	3.9	5.4	2.7
Ortega et al. (26)	United States	2,554	5.8	4.1	NR	NR
Weighted average	United States	12,089	6.9	3.9	5.4	2.7
South America						
Posada-Villa et al. (27)	Columbia	4,426	4.7	2.9	NR	NR
Europe						
Bromet et al. (25)	Ukraine	4,725	4.2	2.8	NR	NR
Florescu et al. (31)	Romania	2,537	1.3	NR	NR	NR
Asia						
Huang et al. (28)	China	5,201	1.9	1.2	NR	NR
Yoshimasu and Kawakami (34)	Japan	4,134	2.1	0.7	1.2	0.6
Africa						
Gureje et al. (29)	Nigeria	6,752	0.2	0.2	NR	NR
Fincham et al. (32)	S. Africa	4,351	9.5	1.8	2.0	NR
Middle East						
Karam et al. (30)	Lebanon	2,857	1.7	0.8	NR	NR
Alhasnawi et al. (33)	Iraq	4,332	1.7	1.5	NR	NR
Weighted average	Non-U.S. countries	39,315	3.0	1.4	1.6	0.6

^a NR=not reported.
^b Past month only.

Tabla 3. Resumen de la prevalencia del TEI con criterios del DSM-IV en los estudios de poblaciones Coccaro (2012).

3.12.3. La furia surge desde adentro, el verdadero origen de Hulk.

El TEI está asociado con síntomas de tipo afectivo, como irritabilidad o rabia, pensamientos acelerado, etc; que suceden durante los impulsos y actos agresivos. Las personas con TEI pueden presentar también rasgos narcisistas, obsesivos, paranoides o esquizoides tienen predisposición a tener TEI cuando se encuentran bajo estrés. Los trastornos de estado de ánimo, de ansiedad, trastornos adaptativos, trastornos por consumo de sustancia y otros trastornos del control de los impulsos también pueden ser asociados al TEI. Otro factor importante de la historia infantil en la cual pueden presentarse crisis temperamentales intensas, así como un deterioro de la atención, hiperactividad y otras alteraciones conductuales.

El TEI y otros trastornos del estado de ánimo, suele ser frecuente en los familiares de primer grado de pacientes que presentan TEI que en la población general.

Los pacientes con durante un episodio agresivo el comportamiento va precedido por una sensación de tensión o activación interior y que va seguido inmediatamente de una sensación de liberación. Una vez terminado el episodio el sujeto siente remordimiento, arrepentido o avergonzado por el comportamiento que mostro (Stingo, 2001).

Entre los episodios explosivos se pueden observar signos de impulsividad y agresividad generalizados. Los episodios de agresividad pueden asociarse a otros síntomas de tipo afectivo, tales como la irritabilidad que puede dar paso a un estado de ánimo deprimido o de fatiga. Pueden presentarse otros síntomas como cosquilleo, temblor, palpitaciones, presión en la cabeza o sensación de percibir un eco. Las personas con rasgos narcisistas, obsesivos, paranoides o esquizoides pueden tener una predisposición a los episodios explosivos de cólera en situaciones de estrés (Stingo, 2001).

Durante el siglo XIX surgieron dos teorías que intentaban explicar el TEI la primera de ellas asumía que los impulsos agresivos eran producto de los eventos vividos por el sujeto durante su juventud; el segundo que los impulsos agresivos eran resultado de la química cerebral.

Los niveles bajos de actividad de serotonina, medida por las concentraciones de líquido cefalorraquídeo de 5 hidroxindolacético (5-AHIAA), ha sido observado en estudios con humanos que tienen agresión impulsiva. Se ha sugerido que el decaimiento de la concentración serotonina CSF pueden conducir a la incapacidad para limitar el impulso que provoca "la agresión ofensiva" esto es apoyado por estudios en los que mono con una disminución de la serotonina CSF exhiben comportamientos de riesgo (Kay & Blakenship, 2008).

Los estudios de imágenes con tomografía por emisión de positrones muestran defectos funcionales en las cortezas frontales y cambios metabólicos claros y distinguibles de los controles en la corteza órbito-frontal. En conjunto los estudios neurobiológicos apoyan que en el trastorno existen anormalidades globales del sistema serotoninérgico y específicas en el sistema límbico (Lee, Gill, Chen, McCloskey & Coccaro, 2012). Hay una reducción del transportador de serotonina en las plaquetas y una respuesta limitada de prolactina con el reto de fenfluramina entre otros más.

Los investigadores no se ponen de acuerdo en cuanto a si el TEI es resultado de una conducta aprendida, anormalidades bioquímicas o neurológicas, o una

combinación de factores. En los pacientes con TEI se han reportado niveles anormales de serotonina, un neurotransmisor que afecta el estado de ánimo, en los líquidos cefalorraquídeos de algunas personas, propensos a la ira, pero aun con esto no está del todo claro la relación con el TEI. Algunas personas que cuentan con diagnóstico de TEI, tienen un historial médico que incluye migrañas, convulsiones, hiperactividad y déficit de atención o problemas del desarrollo de varios tipos, sin embargo no está claro la relación con el TEI, ya que no todos los pacientes con estos trastornos desarrollan TEI (INPRF, 2012).

Para Coccaro (2012) este trastorno ha sido difícil llevar a cabo estudios de seguimiento que definan dicha estabilidad, sin embargo se ha demostrado que normalmente se inicia en la pubertad y puede durar alrededor de 20 años, si bien hay casos que se manifiestan de manera permanente a lo largo de la vida. Lo que sí es claro es que el trastorno provoca como consecuencia otros problemas como desempleo, divorcio y conflictos económicos.

En humanos los estudios mostraron diferencias de géneros en la agresividad proactiva y reactiva, la primera está asociada con mala crianza en los hijos, en ambos sexos, y la agresión reactiva fue asociada con experiencias traumáticas durante la juventud en mujeres.

Kay y Blakenship (2008) hablan sobre el aprendizaje social en el TEI y donde la interacción del niño con los padres o con uno de los padres, es donde se aprenden la conducta agresiva, un estudio que examina la continuidad en la crianza de los hijos y el comportamiento agresivo, encontró que la exposición de la paternidad agresiva en los infantes, los niños eran más agresivos con los padres y adultos.

Los estudios sugieren que el trastorno tiene un carácter parcialmente hereditario, se ha encontrado que poco más 30 % de los individuos con TEI tenían un familiar en primer grado que también cumplía con los requisitos para el diagnóstico de TEI. Estudios de correlatos psicológicos del trastorno, han encontrado que las evaluaciones de la mayoría de los sujetos estudiados tienen

marcado rasgos de actitud hostil, labilidad emocional y una tendencia a utilizar mecanismos de defensa inmaduros (INPRF, 2012).

Algunos psiquiatras que toman un enfoque cognitivo de los trastornos mentales creen que TEI es resultado de creencias rígidas y una tendencia a malinterpretar el comportamiento de otras personas, de acuerdo con estas creencias. Según el Dr. Beck (2003), uno de los pioneros en la aplicación de la terapia cognitiva para las personas propensas a la violencia, la mayoría de las personas diagnosticadas con IED creen que otras personas son básicamente hostil y poco fiable, que la fuerza física es la única manera de obtener el respeto de los demás, y que la vida en general es un campo de batalla. Beck también identifica ciertos errores característicos de pensamiento que van junto con estas creencias:

- Personalizar. La persona que interpreta el comportamiento de otros específicamente contra él.
- Percepción selectiva. La persona se da cuenta sólo aquellas características de las situaciones o interacciones que se ajustan a su visión negativa del mundo en lugar de tomar en toda la información disponible.

Malinterpretar los motivos de los demás. La persona tiende a ver un comportamiento neutro o incluso de usar como sea malicioso o manipulador.

3.12.4. Si, hay una forma de conocer la verdad: DSM-IV TR

La característica esencial del trastorno explosivo intermitente es la aparición de episodios aislados de dificultad para controlar los impulsos agresivos, que da lugar a violencia o destrucción de la propiedad (Criterio A). El grado de agresividad expresada durante el episodio es desproporcionado con respecto a la provocación o a la intensidad del estresante psicosocial precipitante (Criterio B). El diagnóstico de trastorno explosivo intermitente se establece sólo después de que hayan sido descartados otros trastornos mentales que cursan con episodios de comportamiento agresivo (p. ej., trastorno antisocial de la personalidad, trastorno límite de la personalidad, trastorno psicótico, episodio maníaco, trastorno disocial o trastorno por déficit de atención con hiperactividad) (Criterio C). Los episodios

agresivos no son debidos a los efectos fisiológicos directos de una sustancia (p. ej., drogas, medicamentos) o de una enfermedad médica (p. ej., traumatismo craneal, enfermedad de Alzheimer) (Criterio C). La persona puede describir los episodios agresivos como «raptos» o «ataques» en los que el comportamiento explosivo va precedido por una sensación de tensión o activación interior y va seguido inmediatamente de una sensación de liberación. Posteriormente, el individuo puede sentirse consternado, con remordimientos, arrepentido o avergonzado por su comportamiento agresivo.

3.12.4.1. La gran diferencia entre América y Europa: la verdad del CIE-10

La CIE-10 no incluye criterios diagnósticos para el trastorno explosivo intermitente. En la CIE-10, este trastorno está integrado en la categoría de otros trastornos de los hábitos y los impulsos.

3.12.4.2. Esto debo de cumplir para poder ser Hulk.

■ Criterios para el diagnóstico de F63.8 Trastorno explosivo intermitente [312.34]

- A. Varios episodios aislados de dificultad para controlar los impulsos agresivos, que dan lugar a violencia o a destrucción de la propiedad.
- B. El grado de agresividad durante los episodios es desproporcionado con respecto a la intensidad de cualquier estresante psicosocial precipitante.
- C. Los episodios agresivos no se explican mejor por la presencia de otro trastorno mental (p. ej., trastorno antisocial de la personalidad, trastorno límite de la personalidad, trastorno psicótico, episodio maniaco, trastorno disocial o trastorno por déficit de atención con hiperactividad) y no son debidos a los efectos fisiológicos directos de una sustancia (p. ej., drogas, medicamentos) o a una enfermedad médica (p. ej., traumatismo craneal, enfermedad de Alzheimer).

3.12.5. Presentando al hombre detrás del iracundo Hulk.

Bruce Banner es hijo de Brian Banner, un científico atómico. Brian era alcohólico y, con el nacimiento de Bruce, desarrolló una envidia hacia el niño debido a que la atención de su esposa Rebeca ya no se centraba en él. Su alcoholismo

empeoró hasta el punto de llegar a asesinar a su esposa delante de Bruce, por lo que acabó siendo encerrado en un manicomio. Todas estas experiencias hicieron que Bruce guardara todas las emociones para sí mismo e intentó desahogarse con los estudios. Tras quedarse sin padres su custodia corrió a cargo de su tía.

En el instituto, se le vería interactuando con su amigo invisible, una proyección de su mente con el aspecto de Hulk. Durante un incidente en el que casi hizo detonar un artefacto nuclear en su escuela (controlado, teóricamente, por ese Hulk de su mente), contactó por primera vez con el gobierno, que se interesó por su potencial en el campo del armamento nuclear.

Bruce terminaría como doctor en física nuclear en la Universidad de Desert State en Navajo, Nuevo Mexico. Durante este periodo coincidió en sus estudios con Walter Langkowski, Peter Corbeau (el diseñador del Starcore One), Herbert Weller y Raoul Stoddard (quien crearía el Gammatron). Realizó estudios de post-graduado en una universidad de Pennsylvania, pero los tuvo que dejar por problemas de becas; sería entonces cuando dejaría sin más explicación a su novia, Ángela Lipscombe. Más tarde conseguiría el doctorado en física en el Instituto de Tecnología de California.

Consiguió trabajo para el gobierno en el departamento de Defensa. Así, en la Base Desierto, Nuevo México, diseñó y desarrolló la Bomba Gamma (también llamada Bomba-G); un arma atómica capaz de generar gran cantidad de radiación gamma. Allí fue donde el Dr. Bruce conoció al General Thaddeus E. Ross y a su hija Betty, de quien se enamoró. Durante el primer ensayo de la bomba, un joven llamado Rick Jones, motivado por una apuesta juvenil, se introdujo en la zona de explosión. Al verlo el Dr. Bruce Banner hizo retrasar la detonación yendo, personalmente, a sacar al intruso. Sin embargo, su colega Igor Starsky resultó ser un espía ruso, y no retrasó la cuenta atrás. Aún así, el Dr. Banner consiguió alejar a Rick Jones de la zona, pero él resultó alcanzado por la radiación de la explosión gamma. En lugar de morir la radiación alteró su cuerpo transformándose en Hulk.

Al principio se transformaba en Hulk al anochecer. Hulk era gris y sólo conservaba una parte de su inteligencia, siendo la mente del monstruo como la de un niño. Pronto se volvió gris y su transformación se producía con el aumento de adrenalina. El monstruo, al ser una criatura imprevisible y propensa a la destrucción, por lo que pronto fue perseguida por el ejército. No obstante, se convirtió en miembro fundador de los Vengadores, aunque la desconfianza que producía en sus compañeros motivó que abandonara el grupo de héroes.

Tiempo después, se uniría al Doctor Extraño, Namor y Estela Plateada con quienes estaría asociado en el no grupo de los Defensores. Pese a su carácter huraño y su cerebro infantil, Hulk colaboró con muchos héroes distintos en las actividades de esa peculiar organización, muy probablemente debido a su carácter individualista, en el sentido de formar equipo quienes y cuando se necesitasen, no de forma tan rigurosa como los Vengadores.

Hasta ese momento la doble identidad de Bruce había quedado oculta, sin embargo salió a la luz y Bruce quedó condenado por su maldición a vagar escapando de la justicia. Para entonces, ya se había hecho, al menos, dos archienemigos, el superinteligente Líder y el monstruoso (y de fuerza superior a Hulk en estado calmado) Abominación.

En uno de sus viajes hasta Los Ángeles, Bruce se encontró con su prima Jennifer Walters, una abogada californiana. En esos momentos Jennifer estaba defendiendo a Lou Monkdon, a quien un gangster llamado Nicholas Trask pretendía matar. Cuando Jennifer fue a buscar a su primo en coche, resultó herida por un disparo de uno de los matones de Trask, y Bruce improvisó una transfusión de sangre. Esta interacción de sangre hizo que Jennifer mutara en Hulka.

Bruce acabó sepultando su subconsciente en la mente de Hulk, como consecuencia de las acciones de la entidad mística conocida como Pesadilla, por lo que ésta conservó su presencia de forma permanente; además, privada de la mente de Banner, perdió el raciocinio que tenía. El Dr. Extraño decidió desterrar a Hulk a la Encrucijada, un nexo de dimensiones del cual no podía salir estando condenado

a vagar por mundos en los que su brutalidad no pudiera causar ningún daño. Permaneció en esta situación durante un tiempo, y a su regreso, el doctor Walter Langkowsky le capturó de forma accidental al buscar un cuerpo para él.

El Dr. Samson, un inminente psicólogo que se había sometido a un tratamiento gamma que le proporcionaba super fuerza, consiguió capturar a Hulk y separar físicamente las dos psiques: Hulk por un lado y el Dr. Bruce Banner. Con Hulk privada completamente de la mente de Bruce se volvió más incontrolable e inestable que nunca. Para capturarla, Bruce lideró los nuevos Hulkbusters. Tras repetidos enfrentamientos con Hulk se descubrió que no podían coexistir separados, por lo que, tras capturarla, se volvieron a fusionar.

Tras el proceso de fusión y diversas tesituras, Hulk revirtió a su forma gris original, transformándose de noche en Hulk y de día en Banner después de un ataque del Líder, en el que Hulk se vio expuesta a una explosión gamma, se le dio por muerto. Sin embargo, el Hulk gris, que aparentemente había tomado el control permanente del cuerpo, se hizo llamar Mr. Fixit y trabajó como matón en las Vegas al servicio de Michael Berengetti. Durante este tiempo, Mr. Fixit consideraba a Bruce como una persona débil y lo odiaba cuando volvió a depender de él cuando amanecía, por este motivo cuando llegaba el amanecer se drogaba para que su álter ego quedase dormido durante todo el día. Durante esa época conoció a Marlo Chandler con quien tuvo una relación sentimental.

Una vez más, Hulk se volvió inestable coexistiendo en su mente tres personalidades: la de Bruce Banner, el Hulk verde y Mr. Fixit. El Dr. Samson consiguió curar la personalidad múltiple de Bruce sacando sus traumas infantiles. Tras la terapia Bruce se volvió verde y fuerte como Hulk, pero conservaba toda su personalidad, pues al fin no había separaciones entre las distintas personalidades, puesto que todas ellas eran una misma.

Tras su curación el Dr. Banner recibió una oferta de Agamemnon unirse al Panteón, una organización que se dedicaba a resolver problemas humanitarios. Hulk prestó servicio al Panteón durante largo tiempo. Durante ese periodo reanudó

su relación con Betty, quien no se sentía a gusto con el nuevo aspecto de su marido y se negó a vivir con él en el Monte, la base de operaciones del Panteón. Pero Marlo Chandler le ayudó a superar esos problemas.

Agamemnon le ofreció el liderazgo del Panteón, ya que deseaba ocuparse de asuntos personales. Después de varios problemas para consolidar su posición, Banner asumió el papel e hizo intervenir al Panteón en diversas operaciones como la prevención de deforestación ilegal en el Amazonas, investigar desapariciones ilegales en el Lago Ness o rescatar a Susan Jacobson. Más tarde se descubriría que Agamemnon había pactado con los troyanos para conseguir sus poderes y los de sus descendientes. Ello llevaría a un feroz combate espacial contra estos alienígenas en el que intervendría Estela Plateada y los Saqueadores Estelares. Al regresar a la tierra se encontraría con Janis, la hija de Rick Jones proveniente de 90 años en el futuro, quien pediría su ayuda para enfrentarse al Maestro. Tras derrocar al tirano, Hulk regresaría a su tiempo.

Tras capturar a Agamemnon, éste invocó a los Caballeros Eternos, los espíritus de los miembros del Panteón que habían muerto, que destruyeron el Monte, la base de operaciones del Panteón. Durante la lucha Agamemnon y Aquiles, otro de los componentes del Panteón, murieron y Betty Banner resultó gravemente herida. Banner perdió el control y revirtió a su personalidad salvaje, aunque afortunadamente se manifestó en el cuerpo de Banner.

Entonces, Hulk revertía a su forma humana en periodos de gran ira, quizás en un intento inconsciente de evitar al mundo la destrucción de un Hulk desatado, y fue aprisionado por SHIELD y Betty hospitalizada. Banner logrando escapar de SHIELD y regresó al Panteón sólo para descubrir que algunos de los miembros del Panteón, especialmente Paris, lo culpaban por lo ocurrido y rompieron toda relación con él.

En algún momento, Hulk sacó a Betty del hospital y los dos vivieron como fugitivos. Finalmente se asentaron en Sunville, un pueblo de Florida donde asumieron identidades falsas. Hulk intentó mantener sus identidades en secreto a

pesar de varias aventuras en Florida y Nueva York. Sin embargo, Betty fue capturada por Matt Talbot quien logró capturar a Hulk a pesar de que emergieran sus personalidades fragmentadas. Pero fueron liberados de prisión por Omnibus, un antiguo lacayo del Líder.

Más tarde, Onslaught utilizó a Hulk para enfrentarse a Cable. Pero el mutante dio la vuelta a la tortilla y los dos se unieron para enfrentarse a la nueva amenaza. Onslaught consiguió separar de nuevo físicamente a Hulk de Banner. Mientras que Banner pareció sacrificarse para contener las energías emitidas por Onslaught, pero fue enviado a una dimensión de bolsillo por Franklin Richards junto a los 4 Fantásticos y el resto de los héroes terrestres que se sacrificaron durante la lucha. En ese universo, Banner revivió su transformación en Hulk en una nueva variante de su verdadero origen.

En la Tierra y separado de Banner, el Hulk primitivo permaneció inteligente, aunque emocional y salvajemente inestable. Hulk fue brevemente capturado por el ejército, pero escapó. Enfrentándose a Betty, Hulk rehusó reconocerla y la dejó. Hulk se unió a una nueva versión del grupo de Héroes de Alquiler, pero su comportamiento antisocial y la culpa que le achacaban por las muertes de las víctimas de Onslaught, proposición que Hulk abandonara Nueva York. Hulk fue contactado por Janis, quien lo convenció para que no formara parte del Panteón cuando éstos lo contactaron y simularon nuevamente su muerte.

Hulk vagó por la Tierra de nuevo, desde Nuevo México hasta Florida y luego el Antártico. Pero el goliath esmeralda fue volviéndose más inestable, hasta el punto que padecía alucinaciones del fantasma de su padre (o bien el fantasma de su padre le acosaba). Fue entonces capturado por Apocalipsis y llevado a Egipto, donde fue sometido a experimentos y un lavado de cerebro para convertirlo en el Jinete del Apocalipsis llamado Guerra. El Hombre Absorbente llevó a Rick Jones y a Betty hasta Egipto para intentar sacar a Hulk de su nuevo papel. Así Hulk se enfrentó al Hombre Absorbente y más tarde al Juggernaut. Hulk los derrotó y fue cuando estaba a punto de matarlos que Rick Jones intentó detenerlo. Hulk apartó de un manotazo a Jones, que salió despedido contra el muro de una pirámide dejándolo parálítico

de cintura para abajo. Dándose cuenta de lo que había hecho, Hulk se libró de los implantes de Apocalipsis y se alejó avergonzado.

Debido a que Hulk existía simultáneamente en el universo real y el universo de bolsillo creado por Franklin Richards, se convirtió en una especie de puente entre ellos, incrementando la fuerza de Hulk de forma gradual, pero también matándolo. Junto a Spiderman, Hulk fue sacado del universo de Franklin por el celestial Ashema. Las dos versiones de Hulk se enfrentaron y se descubrió entonces que el universo de Franklin estaba a punto de ser destruido. Tras regresar a la realidad primitiva con las otras víctimas de Onslaught, Banner y Hulk volvieron a fusionarse en un único ser. Estrellándose en la Base Gamma, Banner volvió a convertirse en el Hulk verde y salvaje durante periodos de rabia o excitación. No obstante, el gobierno aceptó a Hulk planeando utilizarle como una especie de "hombre de verde" a su servicio, a cambio de un indulto encubierto.

En esa época, Betty descubrió que su larga asociación con Hulk le había producido un envenenamiento de radiación gamma. La Abominación, para vengarse de sus múltiples derrotas a manos de Hulk y la reciente felicidad de Banner, utilizó su sangre radiactiva para envenenarla más. Betty murió. Destrozado por el dolor, de nuevo Hulk deambuló por los Estados Unidos y se enfrentó a la Abominación en venganza por la muerte de Betty.

Más tarde, Banner descubrió que estaba muriendo a causa de una enfermedad degenerativa y empezó a mostrar una nueva personalidad cuando se transformaba en Hulk. Este Hulk malvado reclamaba ser una versión puramente malvada de Banner y utilizaba la condición débil de Banner para tomar el control del cuerpo de Hulk. Doc Samson, quien intentaba ayudar junto con la ex-novia de Bruce, Ángela Lipscombe, el avance de la enfermedad, reveló entonces que la psique de Banner se encontraba fragmentada en cientos de personalidades diferentes, algunas más dominantes que otras. Samson había mentido cuando afirmó haber unido las tres personalidades de Hulk en el pasado, utilizando una versión idealizada de sí mismo de Banner en lugar de fusionar todas sus personalidades separadas.

El proceso de curación de su enfermedad provocó, aparentemente, la destrucción de la gran mayoría de estas personalidades. Como resultado, la relación entre Banner y Hulk varió de forma gradual. En un principio, regresó el Hulk salvaje, pero poco a poco Banner fue capaz de controlar sus transformaciones e, incluso controlar mediante su mente el cuerpo de Hulk, un proceso que él mismo denominó como "fusión de mentes" entre ambos. Durante todo este proceso, Banner se vio envuelto en una misteriosa conspiración para conseguir la sangre de Hulk, parte de la cual (aún se desconoce en gran medida que partes fueron reales y cuales no) demostraron ser meras ilusiones de Pesadilla.

Durante los sucesos que convirtieron su realidad en otra distinta controlada por la Dinastía de M, tanto Banner como Hulk, que habían sido aceptados por una tribu aborígen australiana, tomaron el control de la isla después que sus amigos fuesen atacados por el gobierno de Magneto. No obstante, y tras el regreso de la verdadera realidad, Dos Mentos (como era conocido allí) fue expulsado de la tribu por su brutalidad.

En un último intento de ayudar a la humanidad con sus poderes, Hulk se unió a SHIELD para desactivar una bomba gamma colocada por HYDRA. Sin embargo, estalló a su lado, causándole una reversión a su estado gris, al mismo tiempo que veía alucinaciones con los peores momentos de su vida. En este estado, se enfrentó a la mitad de los 4 Fantásticos, en una lucha que destruyó un buen pedazo de Las Vegas. Ya recuperado, Banner se resignó a la soledad y el aislamiento, yéndose a vivir a una apartada cabaña en los bosques de Canadá.

Allí, Nick Furia contactó con él para que destruyese un peligroso satélite con inteligencia artificial que había escapado al control de SHIELD, el Ojo de Dios. No obstante, este Furia resultó ser un Simulacro Dotado de Vida, y la misión, una excusa pergeñada por los Illuminati (un grupo de varios representantes superheróicos de la Tierra, siendo los que tomaron la decisión Reed Richards, Tony Stark, Rayo Negro y el antiguo aliado de Hulk, Stephen Extraño) para enviar a Hulk fuera de la Tierra, con destino a un planeta en donde el titán de jade no pudiese dañar ni ser dañado por nadie.

Debido a un fallo en el rumbo de la nave, Hulk terminó cayendo en el planeta Sakaar, donde se vio convertido en esclavo del despótico Rey Rojo. En poco tiempo, el estatus de Hulk varió de esclavo a gladiador, y de gladiador a libertador, al conseguir escapar de sus opresores junto a sus camaradas gladiadores. Enfrentándose al Rey Rojo y las Espinas, unas infecciosas esporas que se alimentaban de todo lo orgánico, Hulk se ganó una doble reputación surgida de la mitología de Sakaar, como mesías (el Sakaarson) y diablo (el destructor de mundos). Durante su lucha, Hulk hizo nuevos aliados, como Caiera (antigua agente del Rey Rojo) o las antiguas Espinas (patriarcas de la raza, que mostraron a Hulk que sólo deseaban regresar a las estrellas). Con su apoyo, Hulk y sus seguidores lograron derrotar al tirano, siendo Hulk elegido como nuevo Rey Verde, dirigido a obtener la paz entre las diferentes razas de Sakaar. Como colofón a todo esto, Hulk tomó en matrimonio a Caiera, en el principio de su reinado.

Cuando la nave en la que llegó al planeta Sakaar explotó, asesinó a la mayor parte de la población de ese mundo, entre ellos a Caiera esposa de Hulk y al hijo de ambos que aún no había nacido. El alterego de Banner culpó a los Illuminati por la explosión y se propuso buscar venganza. Junto a los Guerreros de Hulk, regresó a la Tierra. Su primer objetivo fue Rayo Negro, Rey de los Inhumanos, al que derrotó en la Luna ignorando que había sido reemplazado por un skrull. Al llegar a la Tierra dio un ultimátum de 24 horas para evacuar completamente Nueva York y pidió que se les entregara a los Illuminati.

Mientras esperaba Hulk fue a la Mansión-X en busca de Charles Xavier, ya que, aunque no había participado directamente en la decisión de exiliarlo formó parte de los Illuminati. Su incursión condujo a una inevitable lucha con los varios grupos mutantes, pero su poder era muy superior al suyo y los derrotó a todos. Finalmente ante la tumba de los estudiantes asesinados por los Purificadores de William Stryker, Hulk se dio cuenta que el profesor Xavier asumía responsabilidad el exterminio al que estaba siendo sometido la raza mutante y consideró que era suficiente castigo para él y se retiró. De regreso a su nave pétrea se enfrentó a los Cuerpos Gamma del General John Ryker, pero durante la lucha logró hacerles ver

como había sido manipulados por la sed de venganza del general para convertirse en armas vivientes. Ya en Nueva York varios héroes le salieron al paso, pero Hulk los derrotó sin problemas. Entonces apareció Iron Man equipado con su nueva Armadura Hulkbuster, pero de nuevo Hulk demostró ser un rival formidable y lo tumbó destruyendo la Torre de los Vengadores en el proceso. Tras capturar a Mister Fantástico pese a la protección del nuevo grupo de los 4 Fantásticos dirigido por la Pantera Negra y derrotar el ejército enviado por el General Ross, el Doctor Extraño intentó calmarlo místicamente, pero no pudo. Desesperado Extraño se fusionó con el demonio Zom, pero aún así fue derrotado. Tras escenificar una lucha de gladiadores entre los héroes apresados como la que él sufrió en Sakaar, hizo su aparición el Vigía. El poderoso héroe se enfrenta a Hulk, desatando todo su poder como pocas veces puede hacer. Finalmente Hulk recupera su forma humana, ya que es la única manera de detener al Vigía, que al regresar al cuerpo de Robert Reynolds cae agotado por el esfuerzo. En ese momento se descubrió que había sido Miek el causante de la destrucción de Sakaar y no los Illuminati como se suponía al principio y éste hirió gravemente a Rick Jones. Enfurecido de nuevo, Hulk destruyó prácticamente por completo a Miek y decidió entregarse a SHIELD sin ofrecer más resistencia.

Banner no tardó mucho en escapar de su confinamiento cuando las instalaciones fueron atacadas por Rulk, el misterioso Hulk Rojo. Extrañamente Banner se convirtió en su alter ego verde con la mente infantil de sus inicios como Hulk. Los dos titanes no tardaron en enfrentarse, aunque el poder del nuevo Rulk parecía superior al de Hulk. El antagonismo entre ambos durante los siguientes meses intensificó hasta el punto de que el Gran Maestro y el Coleccionista los escogieron para uno de sus juegos como los dos paladines opuestos. Durante un enfrentamiento contra Hulk Rojo, éste usó sus poderes para absorber la energía gamma del cuerpo de Hulk convirtiéndolo en Banner e impidiendo que pudiera volver a transformarse. Más tarde se descubriría que Hulk Rojo era en realidad su rival el General Ross y que la nueva Hulka Roja era nada menos que su esposa Betty. Sin la capacidad para revertir a su forma de Hulk, Banner encontró a su hijo

Skaar y lo estuvo entrenando. Finalmente fue víctima de una nueva explosión gamma volviendo a quedar atrapado en su forma monstruosa.

Cuando Pecado liberó a la Serpiente desatando el Miedo Encarnado en toda la Tierra, Hulk fue poseído por Nul el Quebrantamundos al blandir su martillo. Como Nul se abrió paso a través de toda América Central causando estragos a su paso hasta llegar a Nueva York donde se unió a la Cosa poseído por Angrir contra Thor. Durante la lucha, el dios asgardiano lanzó a Thor por los aires con tal fuerza que fue a caer en Rumanía donde se enfrentó a las fuerzas de Drácula. Tras liberarse finalmente de la posesión del martillo, destruyó el arma causando que Nul quedara libre. De alguna forma Hulk logró expulsar de su interior a Bruce separándose en dos. Hulk, para hacer frente a Nul, se unió a los Defensores.

3.12.6. Ellos también son Hulk; pero no tan verdes.

Los casos clínicos son ejemplos claros de las conductas que presentan las personas con los trastornos que se describe, en este caso el Trastorno Explosivo Intermitente.

Coccaro (2003) habla del caso de Sr. P¹⁶, un hombre de 41 años, que manifiesta que desde los 17 años tiene arrebatos repentinos de gritar y pelar, con algunos daños a objetos de manera ocasional, además agrega que Sr. P. también ha tenido episodios de “furia al volante”. Estos episodios suceden una o más veces por semana o a diario durante meses.

Sr. P. Manifiesta haber tenido episodios más violentos cada 2 o 3 meses, llegando a perforar agujeros en la pared, destruyendo una PC. Con un martillo y golpeado personas con los puños. Los eventos no son premeditados y por lo general son provocados por la frustración del Sr. P. por no ser “perfecto” o por romper lo que para él son “Reglas generales de conducta”

¹⁶ Dentro del estudio de Coccaro (2003) solo se da la inicial del paciente.

Poco antes de su primera consulta en psiquiatría, Sr. P estaba atrapado en el tráfico y miro un automovil que venia a toda velocidad por el retrovisor, enfurecido, se coloco de forma impulsiva delante del automovil por lo cual tuvo que frenar rapidamente.

Salio de su automovil y se acerco al otro conductor, Gritando obsenidades, El otro conductor cerro la puerta y trato de ignorar al Sr.P hasta que regreso a su automovil, este episodio arruino su dia a causa de su ira persistente e irritabilidad.

Weny & Mejia (2011) reportaron el caso de un joven de 17 años, que se presento a consulta preocupado por pesadillas aterradoras. Declaro que tenia dificultades para consiliar el sueño y que se despertaba de 30 a 40 veces por noche. En un interrogatorio posterios, menciono que se sentia cada vez mas enojado en los ultimos seis meses, especialmente en las ultimas cinco semanas.

Descibrio los sentimientos de ira como algo que surgia de repente y sin ninguna provocacion evidente. Tambien manifesto el aumento de pensamientos impulsivos, recurrentes y constantes de matar violentamente a personas que no conocia, con cuchillos, espadas o armas de fuego.

Los pensamientos intrusivos interfirieron con su concentracion dificultandole el ir a la escuela o salir de casa. Dijo que no era muy organizado, ni coleccionista y que no tenia rituales. En dos ocasiones cuando se encontraba solo en su casa, expreso su ira rompiendo y destrozando muebles.

Bhadu, Patel, Metha, Shah, Amin y Chaudhary (2014) Reporta otro caso con las siguiente historia:

Paciente de 26 años que es llevada por su marido, presento características de estar molesta, deprimida, expreso culpa y pensamientos guiados a causarse daño. Estos episodios ocurren con mucha frecuencia de una a dos veces por dia. Mostrando una frecuencia de autolesiones de 8 a 10 episodios, ha manifestado cortarse los pechos con una hoja de afeitar, golpearse la cabeza 2 o 3 veces, entre

otras conductas de autolesión. Informes de pacientes con TEI manifiestan conductas de autolesión y destrucción de propiedad.

Ella nunca reporta los episodios y culpa de todo a sus suegros. Fue despedida de su empleo como profesora, por mostrar una conducta agresiva con los niños y comportamiento explosivo en relación con los eventos pequeños que lo desataban. Nunca acepta sus errores y culpa de ellos a los miembros de la familia. No reporto episodios de psicosis, maníacos o abuso de sustancias; ni personalidad anti social y borderline, THFA, Toc o alguna condición médica que explique estos episodios.

3.12.7. Si te calmas Bruce, podemos saber si tienes TEI.

Hablemos de Bruce, mejor conocido en el mundo de los comics como Hulk, el gigante esmeralda, al iniciar este análisis con respecto al TEI en el caso de Bruce Banner, hay que tomar los criterios que nos da el DSM-IV TR y hacer la comparativa o similitud con los casos clínicos que presentamos en la parte anterior.

El TEI tiene su comienzo en la adolescencia, sin embargo se ha mencionado que un factor determinante se da durante la etapa infantil, en el caso de la crianza y el maltrato infantil, es un factor para la aparición de TEI, se sabe que Bruce era abusado físicamente por su padre, el cual era alcohólico y golpeaba a Bruce de joven, además se conoce que también dio muerte a la madre de Bruce, en el comics "The Incredible Hulk #312 de 1985 se da el siguiente dialogo. "FWAK!", mientras la mano del padre de Bruce envía al niño lejos de un golpe, Padre de Bruce: "Puedes haber engañado a tu madre... ¡Pero siempre he sabido en qué te convertirás!".

El padre de Bruce estaba asustado de él, ya que desde pequeño, mostro ser muy listo, durante parte de la historia de TIH #312, el padre ve al pequeño Bruce construyendo algo con sus juguetes una mañana y tiene un ataque de ira. Padre: "¿Qué significa esto muchacho? ¡Ningún niño de tu edad podría construir algo tan intrincado!", en la viñeta se ve al padre de Bruce que levanta la mano para golpearlo.

Sin embargo esto se ve mejor retratado en la película Hulk de Ang Lee del año 2003, Bruce Banner tiene Flashbacks de su infancia, donde vemos a su padre que sufría repentinos ataques de ira y maltrataba verbal y físicamente a Bruce y a su Madre, por causa de lo que Bruce era o él creía que era.

Bruce Banner creció en un ambiente violento, que probablemente de acuerdo a los revisado, un ambiente agresivo es un factor para la aparición de TEI durante la adolescencia. Se habló que el TEI puede aparecer en pacientes que tienen un familiar en primer grado con TEI lo hace susceptible a que también tenga el trastorno, no podemos decir en base a estos comics que su padre tenga TEI, sin embargo podemos asumir que tenía impulsos agresivos, ya que tanto en el comic, como en la película el padre de Bruce tiene repentinos impulsos agresivos, detonados por sus problemas en el trabajo.

Se ha mencionado que los impulsos de agresividad se da por los estresores personales, en el caso de Bruce el primer ataque durante la película de Hulk de Ang Lee, el primer episodio de impulso agresivo se da durante el encuentro con su padre y Bruce recuerda el maltrato sufrido en su infancia y detonan el episodio y termina destruyendo el hospital, esto encaja con el primer criterio, ya que el episodios no puede ser controlado, dando lugar a la violencia y termina con la destrucción de la propiedad.

Revisamos que los episodios son descontrolados en comparación con los estresores. En la película Increíble Hulk de Louis Leterrier filmada en el 2008, vemos que hasta una simple bofetada puede desatar el episodio impulso agresivo, cuando Bruce se ve acorralado por un grupo de sujetos molestos porque les quito a la chica, lo comienzan a bofetear, Bruce solo se limita a decir “no deberían de hacer eso” mientras un medidor de pulso cardiaco, muestra que los latidos de su corazón aumentan, para terminar convertido en Hulk y destrozando la fábrica donde se encontraban.

En la aparición mas reciente del gigante esmeralda sucedida en Avengers de Joss Whedon en el 2012, se da una discusión entre Tony Stark, Bruce Banner,

Steve Roger y Nick Fury, sobre el verdadero motivo de tener a Bruce en el Hellicarrier, todos lo miran con atención mientras le dicen “Dr. Banner debería calmarse”. Él los mira y responde “solo me quieren tener aquí para tenerme controlado”, poco después el cae y no puede evitar convertirse en Hulk y desatar su furia destruyendo todo lo que se encuentra a su paso, también se ha mencionado que los pacientes que presentan TEI, después de un episodio de impulso agresivo, se sienten culpables o avergonzados de su conducta, algo recurrente en Bruce que después de su episodio durante la película, le pide perdón a Natasha por casi matarla.

Los episodios de TEI que tiene Bruce suelen ser de corta duración, por ejemplo en los capítulos de la serie *The Incredible Hulk*. del año 1976, podemos ver que Bruce le daba paso a Hulk el cual solo duraba transformado un breve corto de tiempo, Bruce terminaba disculpándose por el caos y destrozos causados por Hulk, de acuerdo a lo revisado la mayoría de los pacientes de TEI, después de sufrir un ataque se sienten avergonzados y culpables por los destrozos que causan.

En la serie *el Hombre increíble* del año 1977, Bruce Banner es un médico que está huyendo por los destrozos que causa cuando se transforma en Hulk, no sin antes disculparse, aquí se agrega un elemento que es importante, el primer capítulo nos muestra a un Bruce Banner en una noche lluviosa, la llanta de su automóvil se pincha y este decide cambiarla, se golpea accidentalmente, este evento hace que se llene de ira, sus forma de actuar cambia, toma el coche y lo arroja por los aires; hay que tener en cuenta que el personaje de ficción tiene una fuerza descomunal; cuando Bruce se despierta, no parece recordar lo ocurrido. En esta serie los eventos que detonan los episodios son bastante comunes, como golpearse la espinilla con una mesa o la cabeza y esto detona el episodio de Ira en Bruce.

Pero que hay en el cómic, en *The Incredible Hulk Vol.3 No 2*, página 10, viñetas 2,3 y 4, Banner convertido en Hulk está en un cementerio donde un sepulturero le recuerda su pasado, al decirle “Brian Banner, el hombre que mató a tu madre” mientras le muestra una marionetas de sus padre golpeando a su madre

con un bastón, recordemos que se ha asociado las conductas agresivas en la infancia, como un factor para la aparición de TEI en la adolescencia.

En la página 11 del mismo comic, podemos ver como el padre de Bruce lo amenaza, mientras es sostenido por un par de oficiales, en una clara conducta agresiva, mientras le dice “te juro que te agarrare”, otro indicio de que probablemente el padre de bruce pudiese tener también TEI, dando un porcentaje alto de que bruce padeciera TEI en la adolescencia.

En las páginas 13 y 14, se vuelve a ver una escena con un bruce más adulto, su padre lo golpea en un cementerio, el narrador expresa del padre de Banner “no estaba loco, estaba furioso”. En la página 15 Bruce recuerda una conversación con su padre, mientras preparan su desayuno, Brian le dice a bruce “las cosas terribles que mi padre me hizo a mi” hablando sobre sus recuerdos y disculpándose con bruce por los arranques de ira que ha tenido con el y con su madre.

En la paginas 21 y 22, Bruce tiene su primer ataque de ira, en las escenas que vemos en las viñetas, Bruce está en la tumba de su madre es el aniversario de su muerte, su padre llega y empieza hablar con él; “tu madre era una tonta, sabía lo que eras y te dejo que crecieras. Lo que voy hacer a hora es por el bien de la humanidad” mientras comienza a golpear a Bruce, Este en el suelo se levanta, su rostro se mira enojado mientras el narrador dice “Y comenzó a hervir verdad Banner, toda esa rabia, toda esa ira”, Bruce ataca a su padre, todo termina con Bruce riendo.

De acuerdo a los estudios los pacientes con TEI comienzan en la adolescencia, en el comic sabemos que bruce era un adolescente porque el recuerdo es de tiempo atrás, cuando se había graduado de la universidad.

En Hulk Vol. 3 No.12, página 10, se desarrolla una conversación entre Bruce y un individuo que quiere utilizarlo, este golpea las gafas de Bruce lo que hace que caigan al suelo, Banner tiene un episodio de TEI. En este caso podemos ver que el estresor que causa el episodio parece insignificante, como el caso clínico del Sr. P,

donde el simple hecho de ver un automóvil venir en su dirección causó un episodio, Bruce Reacciona de una forma similar al ver sus gafas caídas.

En el caso de Hulk esto está mejor reflejado en las serie, películas y animaciones, por ejemplo en la película de Hulk de Ang Lee, en la escena final, se ve a Bruce en alguna selva del amazonas atendiendo personas cuando un grupo armado irrumpe y encara Bruce, mientras lo jalonea Bruce alcanza a decir “no quieres verme enojado, no deberías de hacer eso” la escena termina con Bruce teniendo un episodio de ira.

Bruce Banner es una máquina que destruye todo cuando tiene un TIE y cumple todos los criterios del DSM-IV TR para el Trastorno Explosivo Intermitente, otro buen ejemplo de los impulsos agresivos, causando daño a la propiedad, lo podemos ver en la animación Hulk Vs Wolverine, donde en un episodio de impulso agresivo termina destruyendo la base militar de Weapon X, con todo lo que hay adentro, incluso podemos ver cómo le causa daño a Deadpool al cual aplasta al final de la película.

De acuerdo a los criterios del DSM-IV para Trastorno Explosivo Intermitente, Robert Bruce Banner cumple con los criterios establecidos para pacientes con este trastorno, cumpliendo los criterios:

- A) Varios episodios aislados para controlar los impulsos agresivos, Hulk es una máquina destructora que causa destrucción de la propiedad cuando aparece, por ejemplo en Hulk Vol. 3 No. 16, páginas 17,18, en el episodio Cólera enjaulada, Bruce (Hulk) en un episodio de impulsos agresivos, destruye la base militar en la que se encuentra y pone además en peligro las vidas de los militares que se encuentran ahí.
- B) La agresividad es desproporcionada en relación al estresor. En la película The Incredible Hulk de Louis Leterrier del año 2008, una simple bofetada desencadena un episodio de impulsos agresivos, en la escena de la embotelladora.

C) El TEI no se explica por la presencia de otro trastorno, por lo que se conoce de la historia de Bruce Banner en series, películas, animación y comics, este no tiene otro trastorno presente, que nos pudiera indicar que padece otro trastorno que pudiese explicar los episodios de TEI.

Bruce Banner es un hombre que de acuerdo a los criterios del DSM-IV TR cumple con los criterios para Trastorno Explosivo Intermitente, siendo este el diagnostico potencial, que mejor puede explicar las situaciones presentadas en este análisis, que van desde destrucción de la propiedad, daño físico a personas y las reacciones desproporcionadas, Bruce Banner es un paciente potencial de TEI.

Sin embargo como todo diagnostico potencial está sujeto a revisiones, que lo afirmen o desmientan.

Conclusión

"La obra de arte no tiene un valor absoluto, sino que cambia de significado según el contexto histórico en que se realiza".

Umberto Eco

Cuando se comenzó el trabajo el planteamiento del problema parecía simple, ¿Se puede realizar un análisis de las psicopatologías en los personajes del comic americano, en base a la literatura existente dentro de la psicología y desarrollar el tema dentro de un marco psicológico?, pero conforme se avanzó en la búsqueda de información, resulto inquietante que en México, los pocos intentos de abordaje serie no son tomados en cuenta de manera formal, se sigue teniendo, lamentablemente, el prejuicio del siglo pasado, en cuanto al comic.

Al recorrer la bibliografía existente, los pocos libros que encuentras en español tiene años, por ejemplo, Los comics: Un enfoque sociológico de Miguel Ángel Gallo (1981), Como leer al pato Donald de Ariel Dorfman y Armand Metterlart (1972), Comics en la piel del superhéroe de philippegedj (2007), ciencia de los superhéroes de Juan Scalitier (2011) y Superhéroes y Filosofía de Tim Morris (2010).

Todos ellos relacionados con alguna rama de la ciencias, como física, Sociología, filosofía, arte, etc, sin embargo los acercamientos desde la psicología provienen de E.U. como la Dr. Rosenberg donde se destaca OurSuperheroes, Ourselves, What is a Superhero?, The Psychology of Superhéroes, entre otros, donde la psicología explica, ¿por qué nos identificamos con los héroes?, ¿que es un superhéroe? y entra en el campo de la personalidad en psicología de los superhéroes.

La Dra. Andrea Letamendi, pese a no tener libros publicados es una de las principales psicólogas que acude a las diversas convenciones de en E.U. a impartir pláticas sobre psicología y comics, ha sido entrevistada por CNN, Psychology Today y UCLA Magazine; cuenta con su propia página en inglés por supuesto, donde se dedica a explicar psicología con comics.

Fue uno de sus artículos lo que trajo a la mente el planteamiento del problema, psicología y comics, en relación a psicología clínica.

Hace relativamente poco tiempo que termino la Mole Comicon, es una convención para los amantes del mundo de los comics, “la Mole” tiene años organizándose en México (1999), pero este año se le agrego *Comicon* que toma su nombre de una de las más grandes convenciones de comics en el mundo, organizada en E.U, en dos diferentes ciudades, en esta convención es donde se muestra todos los avances relacionados al mundo de los comic de las principales editoriales del mundo, entre las que destacan Marvel y DC comic, se muestran videojuegos, películas, series, animaciones y cualquier cosa que tenga relación con el gran mundo del comics.

Se permite el *Cosplay* una serie de individuos que van disfrazados del superhéroe con quien más se identifica o gusta. Respecto a esto la Rosenberg & Letamendi(2013) menciona en relación a un estudio realizado sobre cosplay, la elección del personajes tiene una relación entre cosplayer y el personaje, esta identificación con algún aspecto del personaje, entre las cuales menciona sus característica *psicológicas*, la historia del personaje o la apariencia física. Un poco de similitud entre el cosplay y el carácter aumentan la identificación, con lo cual aumentan el gusto y el deseo de ser, aunque sea por un momento, el personaje que se interpreta.

Este fenómeno del cosplay se da también en México, sería interesante revisar si los resultados obtenidos por Dra. Rosenber y Dra. Letamendi, se dan de forma similar en México.

Esto se puede abordar por medio de estereotipos, Fandoz y Martinez (1999) mencionan que el medio del comic sirve para mostrar ejemplo de estereotipos profesionales, familiares, sociales y nacionales, que además transmiten clichés que son tomados de la calle.

Tomé (1999) habla sobre uno de los comics españoles más importantes, sin embargo lo interesante del autor es que habla como el comic esconde todo un mundo de estereotipo que aparecen reiterados en cada una de las entregas del comic. El comic como medio difunde estereotipos, culturales, sociales, personales y psicológicos; con el cual nos identificamos permitiéndonos un acercamiento con la psicología social y explicar al comic como producto de las sociedad y masas.

¿Porqué se espero hasta la conclusión para hablar del cosplay?, porque me sirve de enlace, en el segundo capítulo hable del comic como parte de la cultura popular y masas, dejando en claro que el comic es un medio de comunicación, es un producto al mismo tiempo, como medio de comunicación su fin es transmitir por medio de la historia que se narra un mensaje o Ideología (Gallo, 1972), que está dotado de las ciertas características que le imprime la industria para que resulte atrayente.

Como Producto el comic está destinado a ser consumido por un grupo de individuos que tiene que identificarse con el producto para que les resulte atrayente y decidan consumirlo, esta es la finalidad del producto terminar en manos de un consumidor que decide que el producto satisface una necesidad. Esta necesidad se ve suplida hasta el próximo mes que aparece la siguiente edición. El arte inclusive puede resultar atrayente, hable sobre el art pop y el comic,

En esta sociedad de consumo, se hace innegable la imagen de la publicidad que está asociada a la difusión y control; en el arte es más frecuente el usar imágenes como medio, su uso como motivación, estimulación, difusión y conocimiento. Arte y publicidad son generadores de significados, donde lo real y lo simbólico se mezclan y diluyen con lo cotidiano (Castillo, 2008).

No podemos negar este aspecto social en el comic tan olvidado por la psicología y que se retomo como un punto de anclaje, para poder explicar y darle coherencia la motivo de realizar diagnósticos en personajes de ficción, los superhéroes en la actualidad están dotados cualidades, tiene personalidad y una historia, los comics son las historias de vida de personas como: Peter Parker, Robert

Reynolds, Harvey Dent, Scott Summer, Bruce Wayne, etc, personajes que tienen un pasado y que con la sociedad van cambiando.

Los superhéroes como Superman (Clark Kent) cambiaron con el paso del tiempo, descubrieron el dolor de la muerte de un ser querido, el desencanto del amor, entre otras cualidades del ser humano, esta forma social del comic es lo que me da la pauta para analizar a los personajes, que tienen historias que contar si se pudieran sentar en el cliché del diván, el cual también ha sido empleado en el comic.

El comic como medio de comunicación y el lenguaje vertido en él nos permiten explorarlo de manera crítica, hablo del lenguaje porque en el lenguaje con el que se trasmite hace uso de términos del todo el ámbito de la ciencia; pero en especial de psicología donde se habla de trastornos psicológicos en mucho de ellos, donde existen, en sus universos, clínicas de salud mental como, Arkham en el universo DC comics, psicólogos Karla Sofen personaje de Marvel o Psiquiatras como Canario negro en Dc comics y Dr. Samson en Marvel, donde se realizan diagnósticos y evaluaciones psicológicas y psiquiátricas.

El comic tiene múltiples códigos, utiliza un sistema extenso de signos, la transmisión de un gran cantidad de información, las cuales representan las mas diversas situaciones de la vida cotidiana, de forma efectiva y concisa (Cuñarro y Finol, 2013)

Un buen ejemplo del uso de términos psicológicos dentro del Mundo de los comics lo vemos en la película IronMan 3 donde le dicen a Tony Stark que tiene trastorno de estrés postraumático, Deadpool que se dice es esquizofrénico, Joker el cual a pasado por psicótico, antisocial, histriónico entre un sinfín de diagnósticos mas.

Por tal motivo es importante una revisión del uso de los términos psicológicos dentro del comic y su explicación, quitar las etiquetas de Dra. Letamendi (2014).

Estos términos se utilizan sin hacer una diferenciación entre los diversos trastornos en especial aquellos que presentan algún tipo de lesión, “los aspectos

que hacen distinto el cerebro de un esquizofrénico, un psicópata o un superdotado” (Scaliter, 2013), algún antecedente dentro del comic que nos permita diferenciar la utilización de este tipo de términos.

Aquí surge una pregunta ¿En que radica la importancia de este tipo de estudios?, para tener la respuesta tendremos que hablar sobre la influencia de los comics en el siglo XXI.

Los comic en pleno siglo XXI se han convertido en una medio de comunicación que está creciendo, esto gracias a la interacción con el cine y la Tv, donde antes de estrenar una película se realiza una antes en comic donde se narra las aventuras del personaje antes de situarlo en el cine o Tv. Actualmente el cine a llevado a la pantalla grande a muchos superhéroes de ambas compañías, solo basta ver la cartelera y veremos que por lo menos una de las películas está basada en algún comic. Donde se manejan términos psicológicos o las conductas hace referencia algún trastorno del cual hemos oído antes o a la sociedad, es en estos ámbitos donde la psicología clínica o social tendría su participación.

En Iron Man 3 por ejemplo vemos a Tony sufrir pánico hasta quedar inmovilizado, mientras alguien le dice que tiene Trastorno de estrés postraumático o un niño le dice que tiene otro ataque de ansiedad. En Iron Man2 vemos el exceso de copas en la boca de Tony Stark mientras su asistente Pepper Pots le dice que tiene un serio problema con la bebida, aquí tengo que hacer una pausa para explicar por qué desaparece esta referencia a la bebida de la segunda película a la tercera; si bien las películas están basadas en los comics, la primera y segunda película contaban los inicios de una saga que en comics lleva el nombre de *El Demonio En La Botella* donde narraba los problemas alcohólicos de Tony Stark. Sin embargo Disney compro los Marvel y decidió que lo relacionado a los problemas de alcohol de Tony fuese suprimido, la industria dice que podemos y no podemos ver.

En la película Avenger tenemos a Bruce y a Natalia Romanov, este le dice no te gustaría verme enojado, enojado no soy el mismo, se intuye que tiene problemas de Ira, en la película de HulkAng Lee vemos como Bruce desde pequeño

sufrió maltrato por parte de su padre, durante Incredible Hulk, Bruce le dice a unos sujetos que lo quieren golpear, no deberían hacerlo, porque lo van a lamentar.

En la trilogía de Batman, vemos la decadencia de una sociedad, con personajes tan interesantes como Joker el cual solo dicen que es un psicópata o al espantapájaros el cual juega con los miedos de las personas por medio de un químico hasta causarles un ataque de pánico, la lucha interna de Harvey Dent con su otra mitad, el trauma que tiene Bruce Wayne a causa de la muerte de sus padres y la búsqueda de la justicia que la sociedad no le puede dar.

En Superman la lucha consigo mismo por saberse diferente, con las preguntas sobre su origen, el dilema de porque no salvo a su padre, la necesidad de encontrarse a sí mismo y como se convierte en el tímido Clark Kent.

Spider-Man, nos encontramos con uno de los más grandes personajes creados por la editorial Marvel, el cual ha tenido 5 encarnaciones en el cine, en la 3 parte vemos como Peter es atacado por un parasito el cual hace que cambie su conducta, a pesar de que el Dr. Connor le dice que esta criatura puede alterar su conducta.

En cuanto a la Tv, este medio masivo esta en los ojos actualmente están volteando al mundo de los comics, donde solo en el 2014 se llevaran a la pantalla chica, Constantine, Daredevil, Ironfist, Gotham, Flash, Green Arrow, WalkingDead, la animación tienen también su cabida en esto, actualmente se transmiten Avengers, Spider-man, Batman, TeenTitans, Hulk y los agentes de Smash, con todos los personajes y sus particularidades.

Por ejemplo en el capítulo ultime Spider-Man titulado, Ultimated Deadpool, solo comentan que Deadpool está loco, este le responde si claro, o le dice lunático y después de ver el capítulo te das cuenta que efectivamente algo malo le pasa a Deadpool o el caso de la serie *Ghotam* próxima a estrenarse donde se planea revelar el inicio de muchos de los villanos de Batman.

La psicología tiene una gran tarea y se han empezado hacer este tipo de análisis, que le interesan a los jóvenes que leen los comics, jóvenes con ansias de saber que trastorno padece, Deadpool o dos caras y especialistas en psicología empiezan a tomar conciencia de la importancia de estudiar al comic como un medio didáctico, social o clínico.

Psicólogos como Dra. Robin S. Resenberg, que explica la personalidad de los superhéroes y las personas que se identifican con ellos, Dra. Andrea Letamendi que da pláticas en las convenciones sobre el cosplay, tiene un podcast donde revisa desde el punto de vista psicológico a los diversos superhéroes, Manuel Cuadrado y Juan Scaliter (2013) que intentan profundizar en la mente de los superhéroes o explicar la ciencia de los superhéroes, el psiquiatra Dr. J.A. Ramos Brieva realizando un análisis desde el punto de vista psiquiátrico de Batman. Con estos antecedentes la mayoría de ellos Americanos.

¿En que radica la importancia de este tipo de estudios?

Primero fue en ámbito personal, la idea de aterrizar a los superhéroes al ámbito psicológico es atrayente, el simple hecho de que en otros países se le de la importancia a este medio de comunicación, es un gatillo para hacerlo explicar la psicopatologías de los personajes de comics más conocidos o con una psicopatología ya definida dentro de los comics.

Sin embargo me quede corto con apenas 3 personajes fue suficiente para llenar varias páginas dentro de esta tesis, los análisis se hacen con el sustento del DSM-IV TR, donde se nos dan los criterios que se deben cumplir para ser diagnosticado con dicho trastorno.

Realizando un diagnóstico potencial, si bien para realizar un diagnóstico se requieren pruebas, entrevistas y la aplicación de Test; tengo que decir que todo psicólogo cuando un paciente llega a consulta, empezamos a trabajar con un diagnóstico potencial, elaborado de acuerdo a lo que el paciente manifiesta durante

la sesión, este diagnóstico puede cambiar con el transcurso de las sesiones, pero el primer diagnóstico nos sirve como base para delimitar el problema.

Con los personajes de ficción es parecido, ya que los comics son una secuencia de un día en su vida, donde se nos cuenta los pensamientos, conductas y su relación con otros individuos, así que es factible un primer diagnóstico potencial.

Sin embargo no podemos basarnos solamente en lo que pensamos que podría tener, es importante la revisión bibliográfica, la comparación con otros casos clínicos y los datos estadísticos que existan sobre la enfermedad. Un diagnóstico requiere que el especialista este preparado y conozca lo suficiente del trastorno, si bien reitero el diagnóstico no siempre es exacto y puede ser modificado.

Esto fue lo que se realizó con los diversos personajes que se revisaron, llegando a un diagnóstico potencial, de acuerdo a los criterios del DSM-IV Tr.

A manera de conclusión me gustaría remarcar, que de acuerdo a lo que se sabe en cuanto a etiquetas diagnósticas presentes en los comics, el trabajo pudiera abarcar varios cientos de páginas, pero el único fin perseguido es demostrar que los comics pueden ser revisados desde la psicología educativa, clínica y social.

- Educativa como un medio de transmisión de mensaje, medio de enseñanza y proyecto didáctico, hay que felicitar los proyectos que existen sobre el comic como un medio didáctico y de enseñanza.
- Desde lo social, como parte de mass-media, transmite ideologías, mensajes, estereotipo y referencias al entorno social del cual se alimenta.
- Clínica por la transmisión de conductas anormales y términos del ambiente psiquiátrico y psicológico, los cuales si no se explican de manera adecuada terminan por convertirse en psicología popular.

El uso de la psicología social en este trabajo dio los cimientos necesarios para poder abordar el aspecto clínico, el comic es parte de la cultura social, lo que indica que esta lo influye, moldea y permea. Teniendo esto entendido es posible

abordar las patologías que existen en la realidad y que son transportadas al mundo del comic, con la finalidad de enriquecer la psicología del personaje.

El abordaje solo fue realizado con el DSM-IV Tr, sin embargo se puede abordar su estudio desde cualquier paradigma psicológico, lo cual enriquecería el trabajo, ya que mi única finalidad, de acuerdo a la metodología que se propuso era, ¿Se puede realizar un análisis de las psicopatologías en los personajes del comic Americano, en base a la literatura existente dentro de la psicología y desarrollar el tema dentro de un marco psicológico?

Se realizó un análisis de las psicopatologías de los personajes en el comic americano, tomando como base la literatura existente y los estudios realizados dentro de la psicología, desarrollando el análisis en un marco psicológico, tanto clínico como social.

Si bien el título es psicología clínica en el comic, no hay que dejar de lado que los cimientos del trabajo clínico se encuentran dentro de lo social, el cual dota de sentido al trabajo.

En cuanto a los objetivos podemos revisarlos para saber si se logró el punto o no.

1. Se revisó la bibliografía existente sobre un acercamiento clínico en el comic, el cual fue muy poco, entre lo que podemos destacar el trabajo realizado por la Dra. Rosenberg y Dra. Letamendi o el grupo BroadcastThought's los cuales aterrizan a los superhéroes a un mundo más humano por medio de la psicología, sin embargo en América latina los estudios son nulos. El abordaje realizado en el estudio de los comics son de tipo sociológico, histórico o abordajes políticos como el realizado por Gallo.
2. Se obtuvieron los estudios necesarios para poder realizar el análisis clínico de los comics, por ejemplo en el caso de Hulk que primero se dijo que tenía Personalidad múltiple (TID), pero que de acuerdo a lo revisado encaja mejor con un diagnóstico de trastorno explosivo intermitente, primero se analizo la

literatura existente sobre el TID, una vez descartado el TID se revisó el TEI como un segundo diagnóstico revisando lo que se sabe sobre Robert Bruce Banner.

3. Se propuso una forma de abordar el tema por medio de la psicología y por medio del DSM-IV Tr.
4. Se ordenó la información a fin de que se mostrara que los personajes cumplen con los criterios, contando o narrando el episodio de vida que está plasmado en la viñeta y que corresponde a determinado criterio.
5. Así se obtuvieron análisis de las patologías que padecen los personajes en los comics.

Se sugiere para futuros trabajos profundizar en los trastornos de los personajes por medio de un análisis con algún paradigma de la psicología, revisar los posibles tratamientos del personaje basados en los tratamientos reales.

Se sugiere revisar otros personajes los cuales son la mayoría de las veces etiquetados por los lectores de comics y algunos blogs en internet, como por ejemplo, Rorschach del comic Watchmen el cual entre sus etiquetas más común esta la paranoia, Riddle enemigo de Batman el cual a sido etiquetado con Trastorno Obsesivo Compulsivo, Batgirl de Batman la cual se ha etiquetado con Trastorno de Estrés Posttraumático al igual que IronMan, Arle Queen enemiga de Batman la cual se etiqueta con síndrome de persona maltratada, entre otros.

Se sugiere que se aborde la parte de estereotipos de acuerdo con la teoría de Carl Jung, para profundizar más la parte social del comic.

Al final se debe tener en cuenta que el comic es un medio de comunicación que tiene 94 años existiendo, que ha cambiado con la sociedad y que influye en sus lectores, que es necesario estudiarlo desde la psicología de una forma seria como se ha realizado con el cine, la literatura, arquitectura y la Tv; quitar el prejuicio del comic como una literatura infantil y eliminar el estigma como perturbadora de la juventud, etiqueta que aun en la actualidad se sigue cargando.

El comic llego al siglo XXI con más fuerza, ayudado por el cine y la TV, el comic sin lugar a dudas llego para quedarse. Terminare con la frase de unos de los villanos más celebres y del cual se podría realizar un tentativo perfil psicológico, divertido, no serio. Joker (Guason).

"¡Solo hace falta un mal día para sumir al hombre mas cuerdo del mundo en la locura! Así de lejos está el mundo de donde estoy yo, a solo un mal día"

Comic *La Broma Asesina*.

Referencias

- Acosta Victoria F. María (2005). *El trastorno explosivo intermitente como factor endógeno para la predisposición del crimen*, Tesis licenciatura no publicada, UNAM, México.
- Aguilar, M. Jorge E. (2009). *Intervenciones psicológicas con apoyo empírico*. Investigación de la Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. Oaxaca, Mexico. 5:(1). Pp. 13-27.
- Altares, Guillermo (2009), *Necesitamos a los superhéroes*, Periódico El País. España.
- American Psychiatric Association (APA). (1997). *DSM IV. Breviario. Criterios diagnósticos*. Barcelona: Masson.
- American Psychiatric Association (APA). (2002). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV-TR*. Barcelona: Masson.
- American Psychiatric Association. (2002). *DSM-IV-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, Harcourt Brace De España.
- American Psychological Association (2002). *Ethical principles of psychologist and code of conduct*. Am. Psychology, E.U.
- Andrés, F. & Sepúlveda C. (2005). *Diseño de un Cómic. Un intento por empezar a acercar el comic, a través de su entendimiento a la disciplina del Diseño*, Santiago, Chile: Universidad de Chile.
- Arad, Avi, Hunrd, A. Gale & Feige, Kevin (2008). *The Incredible Hulk*, E.U., Marvel Studios.
- Arad, Avi, Lee, Ang (2033). *Hulk*, E.U. Universal Picture
- Asa, B. Arthur (1993). *El mito de la cultura de masas*, *Revista Society*, New Jersey, E.U : Univercidad de Rutgers.
- Bados Arturo (2009). *Agorafobia y Panico*, España: Universidad de Barcelona.

- Bados Lopez Arturo (2001). *Tratamientos psicológicos eficaces para la agorafobia*, España: Psicothema.
- Barbero, M. Jesus (1984). *Cultura popular y comunicación de masas*, Lima, Peru: Ed. Materiales para la comunicación popular.
- Barlow H. David (2009). *Manual Clínico das trastornos psicológicos*, Portugal, Artmed.
- Beatty, Scott (2005). *Dc comics enciclopedia: la guía definitiva de los personajes de universo DC*, España: Ed. Selecta Vision.
- Beauchamp, Davey (2011). The Ages of comic book, Extraído el 9 de abril del 2014, <http://www.prepa9.unam.mx/quimica/REFERENCIAS%20APA/FORMATO%20APA.pdf>
- Beazley, M., Youngquist, J. & Brady M. (2003). *Enciclopedia Marvel Vol. I y II*, España: Panini Comics.
- Beck T. Aron (2003) *Prisioneros del odio: las bases de la ira, la hostilidad y la violencia*, España: Ed. Paidó.
- Belloch, A., Sandín, B. y Ramos, F. (2008). *Manual de Psicopatología. Volumen I*, Madrid, España: McGraw-Hill.
- Bendis, M. Brian, Finch, David & Miki Danny (2005). *The New Avenger Vol 1: #1*, E.U, Marvel Comics.
- Bendis, M. Brian, Finch, David & Miki Danny (2005). *The New Avenger Vol 1: #2*, E.U, Marvel Comics.
- Bendis, M. Brian, Finch, David & Miki Danny (2005). *The New Avenger Vol 1: #3*, E.U, Marvel Comics.
- Bendis, M. Brian, McNiven, Steve & Morales, Mark (2005). *The New Avenger Vol 1: #8*, E.U, Marvel Comics.
- Bendis, M. Brian, McNiven, Steve & Morales, Mark (2005). *The New Avenger Vol 1: #10*, E.U, Marvel Comics.

- Bendis, M. Brian, McNiven, Steve & Morales, Mark (2005). *The New Avenger Vol 1: #7*, E.U, Marvel Comics.
- Bendis, M. Brian, McNiven, Steve & Morales, Mark (2005). *The New Avenger Vol 1: #9*, E.U, Marvel Comics.
- Bhadu A., Patel K., Metha P., Shah C., Amin N. & Choudhary R. P. (2014). Intermittent Explosive Disorder, *Indian Journal of Basic and Applied Medical Research*, India, 3:2, Pp 388-390.
- Bolleme, G. (1990). *El pueblo por escrito: Significados culturales de lo "popular"*, Mexico: Grijalbo.
- Boullosa, Carmen (1998). *¿Cómo nació superman?*, México: Universidad de México.
- Bourdieu, Pierre (1988). *La elección de lo necesario*. La distinción. Madrid: Ed. Taurus.
- Bru M. Teresa, Santamarina Miriam, Pousa Esther, Puig Silvia, Santos J. Manuel, Coronas Ramon, Cobo, V. Jesus, (2008). La personalidad en el trastorno disociativo, *Archivos de psiquiatría*, 1 (7), pp 15-31.
- Campbell, Joseph (1992). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, España: Fondo de cultura económica.
- Canclini, G. Nestor (1982). *Las culturas populares en el capitalismo*, Mexico: Ed. Nueva Imagen.
- Canclini, G. Nestor (1987). *Ni folklórico ni masivo: ¿Qué es lo pupolar?*, *Dialogos de la comunicación*, Peru: Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social.
- Cardona, Z. Patricia (2006). *Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: Héroe, tiempo y acción*, Medellín, Colombia: Universidad Eafit.
- Casey, Pulido & Mahlstedt (1999). *El Increíble Hulk Vol3 #16: Una Vida Verde Oscuro*, Marvel Comics, Planeta de Agostini.

- Castiglioni Marco, Contino Laura & Villegas Besora Manuel (2009). Entre la libertad y la construcción: dilemas de la agorafobia, España, *Revista de psicoterapia*, 80 (20).
- Cazabat H. Eduardo (2000). Trastornos disociativos, Revista Psicotrauma de ibereoamerica, *Revista Psicotrauma*: Vol 2-1.
- CIE-10 (1992). *Trastornos mentales y del comportamiento*. Madrid: Meditor.
- Cirese, A. Mario (1997). *Cultura hegemónica y cultura subalterna: reseña de los estudios sobre el mundo popular tradicional*, México: Ed. UAEM.
- Cirese, Alberto M. (1984). *Cultura popular, cultura obrera y "lo elementalmente humano"*, Comunicación y cultura en América Latina. 10:(10). Pp. 31-58.
- Coccaro F. (2003). Intermittent explosive disorder: Taming temper tantrums in the volatile, impulsive adult, *Current Psychiatry*, 7:(2), pp. 42-60.
- Coccaro F. (2012). *Intermittent Explosive Disorder as a Disorder of impulsive Agression for DSM-5*, American Journal of Psychiatry 169:6. APA.
- Coma, Javier (1983), *Historia del comic*, Barcelona, España: Ed. Toutain.
- Cuanca, A. L., Cuadrado, J., Marias, F. Roca, P. Casariego (2011). *Origen y Evolucion del Comic*, Fundacion MAPPFRE, Septiembre, España.
- Dahab, Jose, Rivadeneira C. & Minici A. (2004). *Terapias Eficaces*, Revista de terapia cognitivo conductual. 7. Pp 1-6.
- Delgadillo, A. Marco, (2005). *Cultura popular, ponencia en el III Encuentro Regional de Estudiantes de Historia del Noroccidente de México*, llevado a cabo en la ciudad de Monterrey.
- DeMatteis, J. M. & McDaniel, Scott (1995). *Two Face: Crimen y Castigo*, E.U. Dc Comics. Ed. Zinco.
- Díaz M. & Nuñez Ruben (2010), "Psicología Clínica: ¿Qué es? ¿Qué hace? ¿Cómo lo hace? ¿Para que sirve?". Mexico, Mexico. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

- Díaz, M. Itzel & Nuñez, P. Ruben (2010). *Psicología Clínica: ¿Qué es?, ¿Qué hace?, ¿Cómo lo haces?, ¿Para que sirve?*, UAM, Xochimilco.
- Djukich Dobrila De n. Mendoza I. Maria (2010). El cómic: compromiso social con la cotidianidad, *Revista de Artes y Humanidades, Universidad Católica Cecilio Acosta Venezuela (UNICA)*, 11(1), pp. 44-70,
- Dominguez, C. Humberto & Carrillo, A. A. Rafael (2011). *Comic de 1940 – 1970*, CCH, UNAM, Mexico.
- Dorling, Kindersley (2007). *La enciclopedia Marvel: La guía definitiva de los personajes del universo Marvel*. España: Pearson Educacion.}
- Eco, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*, España: Ed. Lumen.
- Espada P. Jose, Van der Hofstadt J. Carlos & Galvan Beatriz (2007). *Exposicion en vivo y técnicas cognitivos-comportamentales en casos de ataques de pánico con agorafobia*. España: Int. J. Clin Health Psychol.
- Espinal, P. E. Cruz (2009). La(s) cultura(s) popular(es): los términos de un debate histórico-conceptual. Bogota, Colombia: Univercidad humanista, 67:(67). Pp. 223-243.
- Estévez, S. M. Jose & Arriga F. Mercedes (2005). *Cultura y literatura popular: manifestación y aproximaciones en (con) texto irlandeses, angloamericanos y otros*. España: Ed. Arcibel.
- Felthous R. Alan, Bryant G. Stephen, Wingerten B. Claire & Barratt Ernest (1991). The Diagnosis of Intermittent Explosive Disorder in Violent Men, *The Bulletin of the American Academy of Psychiatry and the Law*, E.U. 19:(1). Pp. 71-79
- Fromm Erich (1998). *Anatomía de la destrucción humana*. España: Ed. Siglo XXI.
- Galimberti, Umberto (2007). *Diccionario de psicología*. México: Ed. Siglo XXI.
- Garcia Albis Carlos, (2011). *Diagnóstico de trastornos disociativos*, Colombia.
- García G. G. Jarabo, Rodríguez E. Esbec & Bernardino O. Sara. (2004). Valoración de la capacidad de obrar: el control de los impulsos. *Investigación en Salud*,

6 (1), abril, 2004, pp. 35-42, Centro Universitario de Ciencias de la Salud México.

Garcia, C. Nestor (2004). *¿De qué estamos hablando cuando hablamos de los populares?*, Lecturas del Seminario Diálogos en la Acción. Primera Etapa, 2004, CONACULTA, págs. 153-165, México.

Garcia, Santiago. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao, España: Ed. Astiberri.

Gastó, C. y Vallejo, J. (2001). Manual de diagnóstico diferencial y tratamiento en psiquiatría, Masson. Barcelona.

Gómez M. A. Sandra (2013). *Psicopatología I*. México: Red Tercer Milenio.

Gonzales A. Juan (1990). *Para comprender la sociología*, España: Ed. Verbo Divino.

Gonzales A. Juan, (1996). *Para comprender la sociología*, Navarra, España: Ed. Verbo Divino.

Helfer, Andrew, Sprouse, Chris & Mitchell, Steve (1994). *Batman: Ojo observador*. E.U. Dc Comics: Ed Zinco.

Horton Paul B. (1974). *Sociología*. México: Ed. Del Castillo.

Horton, B. Paul & Hunt, L. Chester (1992). *Sociología*. Mexico: Ed. McGraw-hill.

Ibáñez, A. Carmelo (1997). *Evaluación psicológica: Lecciones introductorias*. País Vasco: Ed. Universidad del País Vasco.

Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente, (2012), *Trastorno Explosivo Intermitente*, México, INPRF, Vol, 23(7).

Jenkins & Lee (2001), *The Sentry Vs The Void*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins & Sienkiewicz (2001), *The Sentry and Hulk*, E.U. Marvel Comic.

Jenkins & Texeira (2001), *The Sentry and X-men*, E.U. Marvel Comic.

Jenkins, Leonardi & Austin (2001), *The Sentry and Spider-Man*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Paul & Lee, Jae (2005), *Batman: Jekyll and Hide #2: Two Face for Fear*, E.U. Dc Comics.

Jenkins, Paul & Lee, Jae (2005), *Batman: Jekyll and Hide #3: Death x Two*, E.U. Dc Comics.

Jenkins, Paul & Lee, Jae (2005), *The Strange Case of :Batman: Jekyll and Hide #1*, E.U. Dc Comics.

Jenkins, Paul & Phillips Sean (2005), *Batman: Jekyll and Hide #4: Burning Hatred*, E.U. Dc Comics.

Jenkins, Paul & Phillips Sean (2005), *Batman: Jekyll and Hide #5: All Fired Up!*, E.U. Dc Comics.

Jenkins, Paul & Phillips Sean (2005), *Batman: Jekyll and Hide #6: Two Sides of the Same Coin*, E.U. Dc Comics.

Jenkins, Romita Jr & Morales (2006), *Sentry Vol 2: #1 The Sentry, Act one: Under the Eye of the Clock*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Romita Jr & Morales (2006), *Sentry Vol 2: #2 The Sentry, Act Two: The Watchtower*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Romita Jr & Morales (2006), *Sentry Vol 2: #3 The Sentry, Act three*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Romita Jr & Morales (2006), *Sentry Vol 2: #4 The Sentry, Act Four: The Truth*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Romita Jr & Morales (2006), *Sentry Vol 2: #5 The Sentry, Act Five*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Romita Jr & Morales (2006), *Sentry Vol 2: #6 The Sentry, Act Six*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Romita Jr & Morales (2006), *Sentry Vol 2: #7 The Sentry, Act Seven: Trust*, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Romita Jr & Morales (2006), Sentry Vol 2: #8 The Sentry, Act Eight, E.U. Marvel Comics.

Jenkins, Winslade & Palmer (2001), Sentry and the Fantastic Four, E.U, Marvel Comics.

Jimenez, Phil (2004), *The Dc comics Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the DC Universe*.

Johnson, Kenneth (1977). The incredible Hulk 1, The incredible hulk, E.U. CBS

Johnson, Kenneth (1977). The incredible Hulk 2, The incredible hulk, E.U. CBS

Kakalio, J. (2006). *The Physics of Superheroes*, E.U, Gerald Duckworth & Company.

Kay Jerald (2008). Intermittent Explosive Disorder, E.U., Psychiatry.

Kelley, Mark (2009). *The Golden Age of Comic Books: Representations of American Cultura from the Great Depression to Cold War*. E.U, Marquette University.

Keltner, Howard (1998), *Golden Comic books*, Texas, E.U. Super-hero titles.

Kessler RC, Merikangas KR. (2004). The National Comorbidity Survey Replication (NCS-R): background and aims. *Int Journal Methods Psychiatr* 13:60-68.

Kessler Ronald, Coccaro F. Emil, Fava Maurizio, Jaeger Savina, Jin Robert & Walters Ellen (2006). *The Prevalence and Correlates of DSM-IV Intermittent Explosive Disorder in the National Comorbidity Survey Replication*. *Archive of General Psychiatry*, E.U.

Kile. Craig, Paur, Frank (2009). *Hulk Vs*, E.U. Marvel animation, Madhouse & LionGates.

Kroopnick, Steve (2003). *Comic Book Superheroes Unmasked*. USA: History Channel

Kubert, Adam & David Peter (1998). *El Increible Hulk Vol 3 #2: Asuntos Mortales*, Marvel Comics, Planeta de Agostini.

- Kubert, Adam & David Peter (1999). *El Increíble Hulk Vo 13 #12: Campo de Batalla, La Tierra*. Marvel Comics, Planeta de Agostini
- Lee, Jenkins (2001). *Sentry Vol 1: #1 The Suit*. E.U: Marvel Knights.
- Lee, Jenkins (2001). *Sentry Vol 1: #2 The Unicorn*. E.U: Marvel Knights.
- Lee, Jenkins (2001). *Sentry Vol 1: #3 The Photograph*. E.U: Marvel Knights.
- Lee, Jenkins (2001). *Sentry Vol 1: #4 The Conspiracy*. E.U: Marvel Knights.
- Lee, Jenkins (2001). *Sentry Vol 1: #5 The Betrayal*. E.U: Marvel Knights.
- Lichtenstein, Roy (1983). *Palabras en la fundación Juan March*. Fundación Juan March, Extraído el 1 de abril del 2014, desde: <http://www.march.es/arte/madrid/exposiciones/lichtenstein/palabras.asp>
- Lopes, Paul (2009), *Demanding Respect: The evolution of the American Comic Book*. E.U: Temple University Press.
- Mantecon Movellan A. Tomas (2008). *Bajtín y la historia de la cultura popular: cuarenta años de debate*. España: Ed. Universidad Cantabria.
- Mantecón, M. A. Tomás (2008). *Bajtín y la historia de la cultura popular. Cuarenta años de debate*. España: Ed. Universidad de Cantabria.
- Margulis, Mario (2011 2ª). *Sociología de la cultura: Concepto y problemas*. España: Ed. Biblos.
- Martin, C. Camacho (2006). *Los diagnósticos y el DSM-IV*, Extraído el 12 de abril de 2014. [<http://www.fundacionforo.com/pdfs/archivo15.pdf>]
- Martinez, E. A. & Piqueras. A. Jose (2010), *Eficacia de la terapia cognitivo-conductual en trastornos afectivos y ansiedad mediante neuroimagen funcional*, Revista de Neurología, Alcantarilla (Murcia). 50 (3): 167-178
- Mascayano Franco, Maray Franco & Rea Andrea, (2009). *Trastornos disociativos: una pérdida de la integración*. Gaceta de Psiquiatría Universitaria; 4: 379–388

- Matterlart Armand & Dorfman Ariel (1972). *Para leer al Pato Donald*. España: Ed. Siglo XXI.
- McAllister, M.P., Sewell, Jr., E. H., & Gordon, I. (2001). *Comics and Ideology*. New York, E.U: Peter Lang.
- Mcgregor, Peter & Schumacher, Joel (1997). *Batman & Robin*, E.U.: Warner Bros.
- Moix Teranci (2007). *Historia social del cómic*. España: Ed. Bruguera.
- Morrison, G. (2011). *Supergods*. New York, USA: Spigel & Grau
- Oceano UNO, (2001). *Diccionario enciclopédico: edición del milenio*, Barcelona, España.
- Ojeda, A. Tamara (2006). *Psicología popular: simulación versus teoría de la teoría*. Tenerife, España: Ed. Universidad de la laguna.
- Olivera Alejandra (2010). *Trastorno disociativo Identidad: ¿Hecho o Artificio?*. Argentina: Universidad de Belgrano.
- Ortega G. Silvia (2010). *Comic y Filosofía*, Obtenido 2 de abril de 2014. [http://filotecnologa.files.wordpress.com/2011/06/comic-y-filosofia_silvia-ortega.pdf]
- Ortega, J., Gasset, (1993). *La rebelión de las masas*. Barcelona, España: Ed. Palneta de Agostini.
- Pak, Greg & Romita Jr, John (2012). *Biblioteca Marvel: World War Hulk Completo*. Mexico, Ed. Marvel Mexico.
- Pasquini, P. Liotti G., Mazzoti E. (2005). *Risk Factors int the early family life of patients suffering from dissociative disorders*, Actas Psychiatry Scand.
- Petty Jhon. *A brief history of comic books, Heritage Auction Galleries* obtenido el 8 de abril de 2014. [<http://www1.heritagestatic.com/comics/d/history-of-comics.pdf>]

- Pitti Carmen, Peñate Wenceslao & Bethancourt M. Juan (2006). *Agorafobia (con o sin pánico) y conductas de afrontamiento desadaptativas*. Estudio Empirico. Segunda parte, Salud Mental. Mexico.
- Pitti Carmen, Peñate Wenceslao, Bethancourt M. Juan & García Ramón (2006). *Agorafobia (con o sin pánico) y conductas de afrontamiento desadaptativas*. Estudio Empirico. Primera parte, Salud Mental. Mexico. 29:(2). Pp. 22-29.
- Revista de Artes y Humanidades UNICA*, vol. 11, núm. 1, enero-abril, 2010, pp. 44-70,
- Reyes, Roman (2009). *Diccionario crítico de ciencias sociales: terminología de científicos social*. España: Ed. Plaza y Valdés.
- Robles G. Rebeca, Garibay R. S. Elizabeth & Páez A. Francisco, (2006). Evaluación de trastorno disociativo en población psiquiátrica mexicana: prevalencia, comorbilidad y características psicométricas de la escala de experiencias disociativas. *Salud Mental*, Vol 29 (2): pp38-43. Mexico.
- Rodriguez, M. Graciela (2003). La representación de lo popular en página 12: la epica y la fiesta de un pueblo. *Version*, 13. Pp. 205-222
- Roncero C. Urrutia Rodríguez, Graus López L. & Casas M. (2009). Trastorno del control de impulsos y tratamiento con antiepilépticos. *Actas Españolas de Psiquiatría*, 37(4), Pp. 205-212.
- Rosenberg Bernard (1957). *Mass culture : the popular arts in America*, The Free Press; USA: Unknown edition.
- Rosenberg, Bernard (1967). *Mass culture: The popular arts in America*. New York, E.U: NY Free Press.
- Salazar S. Francisco (1991). El concepto de la cultura y los cambios culturales, *Revista del departamento de sociología*, México, UAM.
- Sandin Bonifacio, Rodero Baltasar, Santed A. Miguel & Campayo G. Javier (2006). Sucesos vitales estresantes y trastorno de pánico: relación con el inicio del

- trastorno, la gravedad clínica y la agorafobia. España, *Revista de psicopatología y Psicología Clínica*, Vol. 11 (3) pp. 179-190.
- Sanz, Elena (2012). ¿Es lo mismo “geek” que “friki”? *Muy interesante*, México.
- Stanfield, Peter (2008). *Maximum movies: Lawrence Alloway's pop art film criticism*. E.U.: Oxford University Press.
- Strate, Lance (2012). El medio y el mensaje de McLuhan. *Infoamerica*, 7:8, pp. 61-80.
- Toffler, Alvin (1993). *La tercer ola*. Barcelona, España: Ed.Plaza & Janés.
- Uslan, Michel (2008). *Reflecting Cultura: The Evolution of america comic book superhéroes*. E.U : Montclair Art Museum.
- Vazquez, Laura (2008), Historia de la historieta: Aproximacion teorica y metodológicas para una investigación en curso, Papeles del trabajo, Buenos Aires, Argentina.
- Vedat Sar (2006), El ámbito de los trastornos disociativos: una perspectiva internacional, Estambul, Clinica psiquiátrica universitaria.
- Vedat Sar, Erdic Ozturk (2007) Trastorno de identidad disociativo: Diagnostico, Comorbilidad, diagnostico diferencial y tratamiento, Revista Iberoamericana de Psicotraumatología y Disociación. Vol. 3 (2). Pp 1-21. Mexico
- Ventura, Dalia (2013), Una sesión con la psicóloga de los superhéroes, BBC mundo, Reino Unido, obtenido el 01 de abril del 2014, http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2013/06/130529_andrea_letamendi_psicologa_superheroes_finde.shtml
- Verdinelli, Susana & Díaz-Lazaro M. Carlos (2009) Hacia una practica diagnostica positiva y contextualmente sensible, Buenos Aires, Argentina: Universidad Palermo.

- Wendy K. & Mejia Jose (2011) Intrusive Thoughts in a Boy: A Review of Intermittent Explosive Disorder, McMaster University Medical Journal, E.U. 8:(1), PP. 77-79.
- White, David (1963), The funnies, an american idiom, E.U., Ed. Free Press of Glencoe, Univesidad de Michigan
- Wilkes, K. V. (1991b), "The relationship between scientific psychology and commonsense psychology", Syntheses, 89, 15-39. E.U.
- Wittchen Urich Hans, Gloster T. Adrews, Katja Beesdo Raum, Fava A. Giovanni & Craske G. Michelle (2010) Agoraphobia: A review of the diagnostic classificatory position and criteria, U.E, Depression and Anxiety.
- Wolf, Mauro (1994), La investigación de la comunicación de masas, Barcelona, España: Ed. Paidos