

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS SOCIALES

LA FIGURA SIMBÓLICA DEL JOKER EN LOS CÓMICS DE BATMAN: *THE KILLING JOKE*, ESTUDIO DE CASO

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE

MAESTRA EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

PRESENTA:

Ira Erika Franco Espinosa de los Monteros

Tutor

Dr. Fernando Ayala Blanco

FCPyS-UNAM

Lectores

Dr. Julio Amador Bech

Dra. Rosa María Lince Campillo

Dra. Luz María Garay Cruz

Mtro. Édgar Adrián Mora Bautista

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Ciudad de México, febrero 2018.



Universidad Nacional
Autónoma de México

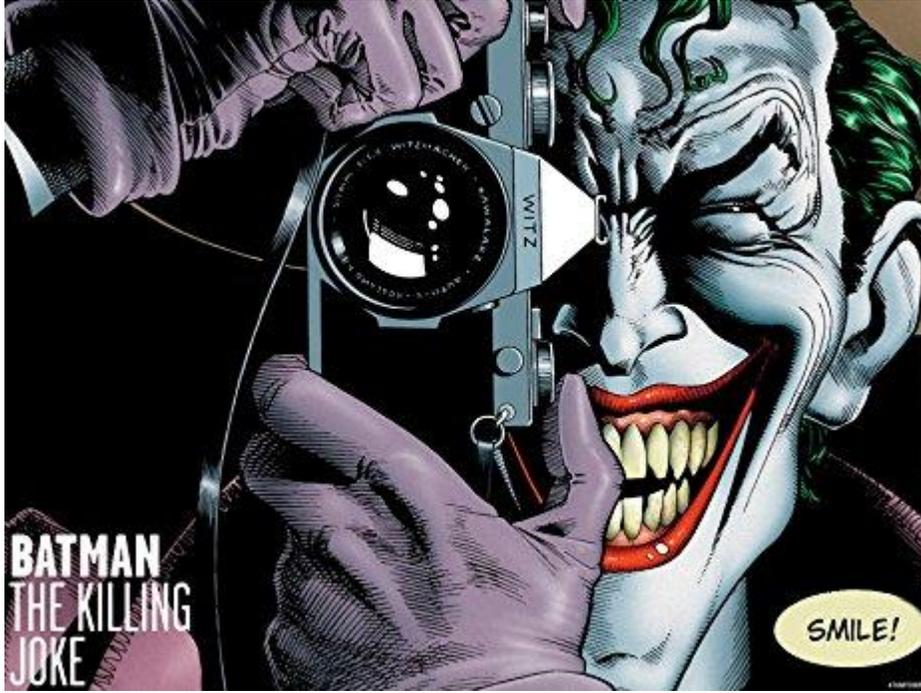


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



AGRADECIMIENTOS

A mi tutor Dr. Fernando Ayala Blanco y mi lectora Dra. Rosa María Lince Campillo por su guía, aliento y lectura crítica de este texto. Su confianza sobre la pertinencia del tema pavimentó la mía. Gracias por sus comentarios, siempre atinados.

A mi lector y maestro Dr. Julio Amador Bech quien me condujo con humor, sabiduría y paciencia hacia la comprensión de la Hermenéutica. Su investigación sobre la naturaleza de la obra de arte es piedra angular para este análisis. Agradezco sus enseñanzas que rebasan, por mucho, los fines académicos.

A mi lectora y maestra Dra. Luz María Garay por su generosa lectura a este trabajo y por proveerme de valiosas herramientas metodológicas que le dotaron estructura a esta tesis cuando aún era una mancha de ideas inconexas, informe y voraz.

A mi lector y amigo Mtro. Édgar Adrián Mora Bautista por su atenta lectura crítica y su espléndida presencia, que tantas cosas buenas ha traído a mi vida.

Al Dr. Rafael Villegas por su generosidad al compartirme aquella extensa bibliografía que resultó indispensable para este trabajo. Por allanar con su estupenda tesis de doctorado un campo de estudio rico y complejo como los cómics.

A mis compañeros de la maestría y los asistentes al Seminario del Dr. Julio Amador, sus comentarios laten en el corazón de este trabajo.

A la extraordinaria generosidad de la UNAM y el CONACYT por la beca otorgada para la escritura de este texto.

Esta tesis jamás se habría llevado a cabo sin el apoyo de mi familia y amigos: Luken y El Pecos; Franny, Elka y León; familia Castillo Castro; Los Gatos Mati, Marce y Juve; los Nosferatus (Paulo Riqué, Rafael Rangel y Acán Coen); los Favelos-Gulags (Jorge Costasinmar y Zé María Camacho) los Semos Novelistas (Mónica Flores, Catalina Kuhne, Isaí Moreno, Gerardo Villanueva, Víctor Arta); Familia Priego Ramírez, Arturo Villamil, Sinhué y Erika, Yuri Cantú, Benjamín Torres, Mariana De Vincenzi, Pepe Blenda, Pablo Mata.

A la memoria de mis padres Virginia y Antonio.

Para Luciano y Francesca.

Para mi archivillano favorito, Dante

ÍNDICE

<i>Agradecimientos</i>	(2)
<i>Índice</i>	(3)
<i>Introducción</i>	
Los cómics, esos mitos modernos.....	(8)
Análisis en tres dimensiones	(11)
<i>Capítulo 1. El comic book norteamericano, héroes de 10 centavos</i>	
Los cómics se separan de los periódicos.....	(18)
Tres periodos en la historia de los cómics de superhéroes	(21)
Los dos primeros superhéroes	(26)
Las diferentes vidas de Batman.....	(31)
Las diferentes vidas del Joker	(41)
El Joker de la televisión	(51)
El Joker del cine	(53)
<i>Capítulo 2: Un análisis tridimensional</i>	
¿Por qué tres dimensiones?	(57)
Metodología de la dimensión formal	(58)
Estrategia de análisis para la dimensión de los símbolos visuales	(65)
Qué es un símbolo	(66)
Arquetipos, símbolos universales	(71)
Estrategia metodológica para la dimensión narrativa	(77)
<i>Capítulo 3: Análisis de caso: The Killing Joke</i>	
Dimensión formal	(84)
Lo material sí importa	(85)

Desglose de la obra	(93)
Análisis formal del discursivo: ritmo, espacio, tiempo	(109)
Dimensión de los símbolos visuales	(115)
Redes simbólicas	(123)
El nombre del Joker	(125)
El arquetipo del Trickster	(128)
El simbolismo procurado por Alan Moore	(135)
La anarquía en los cómics	(140)
El enemigo, el villano, el otro	(143)
Dimensión narrativa	(149)
La narrativa visual por escenas	(153)
Consideraciones finales	(182)

You're a man of the mountains, you can walk on the clouds,
Manipulator of crowds, you're a dream twister
You're going to Sodom and Gomorrah
But what do you care?

Jokerman dance to the nightingale tune,
Bird fly high by the light of the moon,
Oh, oh, oh, Jokerman

— **Bob Dylan, 1983.**

"But. My hammer," said Thor.
"Shut up, Thor," said Loki.

— **Neil Gaiman, *Norse Mythology*, 2017**

INTRODUCCIÓN

El problema de la interpretación

Este es un estudio de carácter interpretativo (hermenéutico) sobre la figura simbólica del villano más reconocible de los cómics de superhéroes, el Joker. Como lo dicta la hermenéutica de la que echamos mano, no se interpreta para cerrar los significados, sino para ampliarlos. Es un hecho que estas figuras heroicas aparecidas en los cómics de superhéroes son ya más populares y universales que, digamos, los viejos héroes patrios (reales o ficticios): para bien o para mal, en este siglo XXI Batman es más familiar y más significativo que Prometeo, Huitzilopochtli o los Niños Héroes; más acequible que Benito Juárez y más familiar que Lázaro Cárdenas. Es quizás esa misma popularidad la que impide a la academia tomar los cómics como un objeto de estudio serio: la percepción general los coloca, especialmente en los países latinoamericanos, en un mínimo denominador de la cultura, pues se presupone que no requieren ningún conocimiento previo para ser leídos, que son una suerte de juguetes entrenadores', un mal necesario que espera la inmersión del posible lector en literatura "de verdad". Con este estudio pretendo poner de manifiesto la necesidad de reconsiderar esa postura conservadora que en México, a diferencia de lo que ocurre en la academia europea o norteamericana, nos ha tomado tanto desechar. Como podremos ver a lo largo de este estudio, la complejidad de los cómics tiende a reelaborar el espacio físico en que suceden las viñetas, con

posibilidades formales insólitas como la utilización del texto como imagen y la imagen como texto, por poner sólo un ejemplo de las posibilidades del medio. Una revisión somera sobre el estado del arte en torno al tema de los cómics arroja muy pocos artículos científicos realizados desde la academia mexicana en este rubro. Hay, sí, un buen número de textos que se interesan en el uso de los cómics como herramientas para la educación e incluso para la dominación cultural, resultado quizás de muchas décadas en que los cómics se consideraron narrativas dedicadas enteramente a un público infantil y juvenil. Los cómics obtienen poca atención en parte porque se consideran descartables, dirigidos a lectores poco exigentes; algo que se desdeña porque tiende a ser entretenido, sin pretensiones artísticas (como si entretener fuera una falta grave o un asunto menor). Se habla de su pertinencia como vehículo de comunicación en el aula o como portador de ideología en la publicidad gubernamental; se le estudia desde la literatura o la historia del arte y hasta fechas recientes se reconoce a la Comunicación como su campo natural. Por su naturaleza multidisciplinaria, la Comunicación debería sostener un lugar privilegiado para entender la polisemia intrínseca en los cómics, que no son, como veremos, literatura ilustrada o dibujos a los que se añaden palabras. Los cómics son un sistema articulado, de elementos gráficos, simbólicos y formales que se resignifican constantemente unos a otros mientras el lector da vuelta a la página y la Comunicación tiene la ventaja de poder observar este fenómeno desde varios marcos teóricos para enriquecer su estudio.

Los cómics, esos mitos modernos

Con más de un siglo de historia, los cómics son un arte rico y heterogéneo, con propuestas tan variadas como autores incursionan en él. Su preponderancia mediática está avivada desde hace un par de décadas por las costosas adaptaciones cinematográficas que Hollywood ha convertido en franquicias y negocios millonarios. Aunque ya hay una gran variedad temática y estilística en la industria mundial del cómic, muchos siguen asociando la palabra “cómic” con superhéroes: pocos podrán presumir de no saber quiénes son Batman y Superman.

En este trabajo nos interesa observar e interpretar ese mito en que se han convertido las historias de Batman, particularmente populares cuando aparece el Joker. Esta omnipresencia se puede corroborar, por ejemplo, en las cifras de ventas en las películas¹, pero también a través de indicadores culturales más sutiles, como los memes en redes sociales o en las imágenes reapropiadas por la piratería que se apropian culturalmente de los personajes a través de calcomanías, pósteres apócrifos, libros de fans y un largo etcétera. Ya lo afirmaba la poeta uruguaya Ida Vitale: la poesía épica en estos momentos ha olvidado a Hércules, ya nadie habla de los grandes próceres, ahora se habla de Batman². Este superhéroe y su archienemigo,

¹ La trilogía de Batman dirigida por Christopher Nolan es un parangón: cada película recaudó más de 160 millones de dólares en taquilla tan sólo en el primer fin de semana, en un tercer lugar histórico para Hollywood. La segunda entrega (*The Dark Knight*, 2008) terminó por recaudar 533 millones de dólares en dos meses, tan sólo en las salas dentro territorio estadounidense.

² Rodríguez J. (2015, Enero, 21). Ida Vitale: “Antes los poetas hablaban de Hércules; ahora, de Batman”. *El País*. Recuperado de <https://elpais.com/cultura/2015/01/14/babelia>

el Joker, son portadores de códigos y significados que lo hacen tan populares como necesarios y el análisis hermenéutico se vuelve indispensable para clarificar esos códigos, por ser una aproximación teórica que profundiza sobre el significado de las obras sin tratar de definir las o de reducir las (como lo propone la semiótica estructuralista, por ejemplo). Aquí hemos escogido explorar el punto de vista del villano a partir de una novela gráfica (*The Killing Joke*) que se distinguió justamente por ser, si no la primera, una de las más conocidas, en las que prima la óptica del oponente.

Doblarse para no romperse: la habilidad de Batman para perdurar

El historiador especialista de la Segunda Guerra Mundial Jeffrey K. Johnson (2014:104) señala que sólo dos superhéroes han soportado el paso del tiempo desde la inserción del *comic book*: sólo Batman y Superman han tenido la habilidad para ‘doblarse y no romperse’, para cambiar a medida que la sociedad se los exige. A pesar de que la mayoría de nosotros asumimos que los rasgos de carácter de estos personajes son fijos, Johnson demuestra que, en realidad, Batman (y su sombra el Joker, sin el que sería difícil concebirlo) se ha sabido ajustar a las necesidades de los tiempos: en el periodo de la serie de TV (mediados de los años sesenta), este personaje llamado el Caballero Oscuro era un mentecato, extravagante, frívolo y cutre, sin una sola gota de oscuridad en el alma. Batman se ajusta —aunque no siempre de manera directa u obvia— a los cambios radicales en la sociedad norteamericana: Johnson plantea que quizás la frivolidad del personaje en los años

sesenta esté emparentada con la provisión de un antídoto ante la desilusión del norteamericano común ante el asesinato de John F. Kennedy en 1963. El historiador norteamericano señala que estos héroes y sus villanos han sobrevivido por más de setenta años porque son importantes para la sociedad norteamericana y porque le hablan directamente a la sociedad moderna de problemas sociales. Yo añadiría que, debajo de esas preocupaciones modernas hay varias capas más de significado, pues, como dice Mircea Eliade (1989), existe una correspondencia entre las historias que contamos y la dimensión cósmica de lo humano, aquella constancia de lo eterno que subyace en todos nosotros, que sólo el mito puede preservar. “Nos valemos de pasajes míticos para caracterizar situaciones de la vida actual... recurrimos a las obras clásicas de la literatura, donde la estructura simbólica del mito ha reaparecido, para hablar de “actitudes universales”: “celoso como Otelo”, “sediento de poder como lady Macbeth” (1989:12). De la misma forma, estas narraciones populares sustentan mitos necesarios no sólo para expresar malestares sociales, sino para redimir lo humano a través de lo simbólico. Eliade señala que el mito puede degradarse en leyenda épica, en balada o en novela, o también sobrevivir bajo la forma disminuida de supersticiones, de costumbres, de nostalgias, pero no por ello pierde su estructura ni su alcance (1989: 13). Considero que la omnipresencia de las mitologías de cómic en el imaginario occidental (en el que se inserta por supuesto el imaginario mexicano) justifican la búsqueda de nuevas tensiones y nuevas problemáticas en el orden simbólico. Estas narrativas suelen dejar al descubierto

intercambios culturales que se vuelven de corte político-social entre los distintos grupos de la sociedad, así como nuevos significados susceptibles de ser analizados.

Análisis en tres dimensiones

Para este trabajo fue muy importante el abordaje metodológico de Amador (2016) que en primera instancia analiza e interpreta el signo visual o figura, la unidad básica de sentido de una imagen artística. Amador propone esta forma de analizar un medio predominantemente visual como son los cómics para sobrepasar el análisis puramente temático o histórico que, en todo caso, hablaría más de la historicidad del que analiza que de la obra en sí. Comenzar por un análisis formal conviene si se quiere ir más allá de las nociones preconcebidas del investigador, es poner en juego lo que tiene que decir la obra desde su propio lenguaje. En los cómics, este análisis se hace de lo visual-espacial, como en el cine se haría con el lenguaje audiovisual, aunque esta categoría no sea el punto final de la investigación. Para comprender un producto cultural a cabalidad, aún queda hacer un análisis narrativo, simbólico y del contexto histórico, como se haría, por ejemplo, con una pieza musical: iríamos primero a la partitura, sí, pero después hay que señalar al intérprete elegido y luego explicar en qué contexto se estudia. Digamos que una pieza de Mahler es muy diferente dirigida por Georg Solti que por Kubelík y definitivamente no es lo mismo escuchar *Here Comes The Sun* cantada por George Harrison que por Nina Simone. Sería imposible analizar las piezas de Wagner sin el contexto político que las origina, vamos. Si en la música el intérprete, la partitura, el

contexto social, son indispensables para su análisis, ¿qué nos hace pensar que los cómics pueden ser interpretados sólo por sus temas sociales, por ejemplo? En todo caso, ese sería uno de los temas que el investigador encontraría, sólo *después* de hacer una extensa indagación en lo formal, lo narrativo y lo simbólico. Por este motivo, nuestro estudio busca un acercamiento metodológico en dimensiones (formal, simbólica y narrativa) pero también se nutre de otros estudios que han descubierto características formales del cómic en las últimas dos décadas (como el de Thierry Groensteen o el de Scott McCloud). Al final, nuestro objetivo es entender a estos personajes como figuras simbólicas dentro de un todo (la cultura popular norteamericana). Aunque en el capítulo dos se dan claves para hacer análisis más extensos, en este estudio nos abocamos a una sola obra, *The Killing Joke* (Moore/Bolland, 1984), que observamos a profundidad y con la que tratamos de concluir cómo se esboza un personaje simbólico y por qué permanece relevante en la cultura de nuestro tiempo. Usamos la estrategia de análisis de la hermenéutica simbólica, que no está enemistada ni contradice una disección minuciosa de la obra seleccionada, a través de la exploración de sus dimensiones formales, sintácticas e históricas, su iconografía comparada y los elementos que exige tomar en cuenta el medio específico de los cómics, obras, como señala el investigador Rafael Villegas, de carácter panóptico (más centrado en la exploración total del espacio inmóvil), que presenta peculiaridades a las que no se enfrentan otros lenguajes como el escrito y el audiovisual (2016: 35).

Capítulo 1:

El *comic book* norteamericano, héroes de 10 centavos

Preámbulo

En este capítulo se hace un breve recuento del contexto histórico que originó al *comic book* norteamericano y sus diferentes etapas durante el siglo XX y principios del XXI. Se relatan las distintas etapas por las que pasó el cómic de superhéroes, los periodos que convencionalmente se delimitan como la era de Oro, Plata y Bronce dentro de las que se desarrolló el personaje de Batman; su estreno en 1939 como piedra fundacional para la idea del superhéroe norteamericano y las mutaciones más significativas que ha atravesado en sus casi 80 años de existencia. Realizaremos algunas paradas específicas para mencionar los títulos y las circunstancias que provocaron un salto evolutivo en la narrativa de estos héroes pop, influencia directa para otros medios como la televisión y el cine, en una fecundidad transmediática intensa ya desde sus primeras épocas. El último apartado se refiere la historia específica del Joker, archienemigo de Batman; contaremos su origen, su evolución y aquellos quiebres históricos específicos que lo construyeron como el mayor villano de los cómics de superhéroes, representante al mismo tiempo de la locura, la anarquía y todo aquello que se ubica al margen del sistema.

El surgimiento del *comic book*

La compleja historia y nacimiento del cómic no es reductible a un sólo autor o a una sola tira cómica: todo depende de dónde se ponga el límite para lo que se cuenta como narrativa secuencial, que muchos fijan en los jeroglíficos egipcios y los frisos

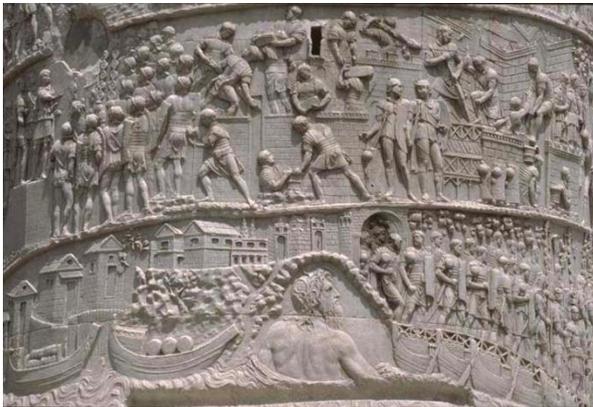


Ilustración 1 Columna Trajana.

griegos. Un ejemplo de narrativa secuencial es la columna romana construida en el siglo 113 a. C. en honor al emperador Trajano que narra con una secuencia de imágenes la victoria de este monarca contra los dacios. Los

vitrales con la vida de Cristo de iglesias medievales como la de Chartres, en Francia; los tapices del siglo XI de Bayeux, Normandía, todos son ejemplos de la capacidad interpretativa de la humanidad que tiende a narrar de manera muy económica a partir de la yuxtaposición de imágenes, algo que sin duda se encuentra en el centro de la existencia de los cómics. La narrativa secuencial que priva en el cómic nació, por lo tanto, en muchos sitios y en distintas épocas, pero en este trabajo nos interesa sobre todo la tradición del *comic book* norteamericano que tuvo su génesis en la revolución de la industria del papel, la tinta y las imprentas.

Se puede discutir dónde comienza realmente la tradición del cómic moderno, pero Smolderen (2000:9), un reconocido estudioso de los cómics de origen belga asegura que se puede rastrear hasta principios del siglo XVIII, a manos del pintor y grabador inglés William Hogart. Con un interés por satirizar las estructuras sociales, Hogart inaugura un estilo esquemático de soluciones gráficas que eliminan de la imagen todo detalle parasitario para dar realce a la idea principal. Si pudiéramos nombrar sólo una, esta característica de la eliminación de detalles resulta central en la aparición de los cartones de sátira política de los que deriva el *comic book* estadounidense

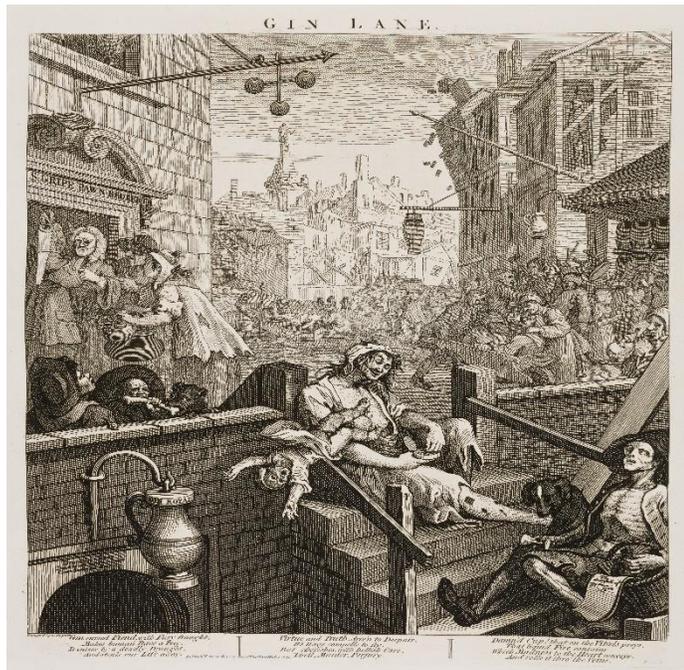


Ilustración 2 Uno de los cartones de sátira política de William Hogart

moderno. Para Smolderen, Hogart y sus sátiras de “acción suspendida” pavimentan una propuesta diferente al lector/espectador de la obra: en lugar de sólo pedirle que observe una imagen, se le invita a la lectura de un diagrama articulado por tantos estratos como le sea posible entender, algo que el teórico belga propone llamar humor poligráfico:

Para descifrar las imágenes de Hogart, el lector tenía que navegar un texto visual de múltiples capas, saturada con alusiones a sistemas de representación conflictivos (que oscilaban del retórico lenguaje visual de la pintura histórica hasta la rebelde

insolencia del grafiti). Era un juego de colisiones estilísticas, contrastes irónicos e hibridación, lo que permitió a Hogart darle sentido al mundo surgido de la gran metrópoli. (Smolderen, 2000:10)³

Un siglo más tarde, a mediados del siglo XIX, Rodolphe Töpffer, un artista suizo francófono revolucionó las formas de esta narrativa con su *littérature en estampes*, que realizaba a modo de pequeños álbumes de formato horizontal con un estilo fluido y crítico, dirigido a lectores adultos, donde aparecían algunas viñetas por página y unas cuantas líneas escritas debajo. Influído por la tradición inglesa —que después de Hogart evolucionó a través de las manos de geniales de cartoonistas como George Cruikshank con sus *Almanagues Cómicos* (1840), por citar sólo un autor— Töpffer creó los primeros cómics de autor europeos. Llamaba a sus cuidadosas obras “garabatos” o “dibujitos” (traducido al mundo anglófono como *doodles*), a pesar de que, de hecho, tenía una elaborada teoría sobre la cuestión de la simplificación de

las ideas en el dibujo:

Töpffer sabía que esta extrañeza en la expresión (en la que veía la firma de una creación genuina) había estado presente desde tiempos y tierras muy lejanas: los grafitis de Pompeya, las ingenuas ilustraciones de los escritos medievales y las estatuas de la Isla de Pascua. (Smolderen,

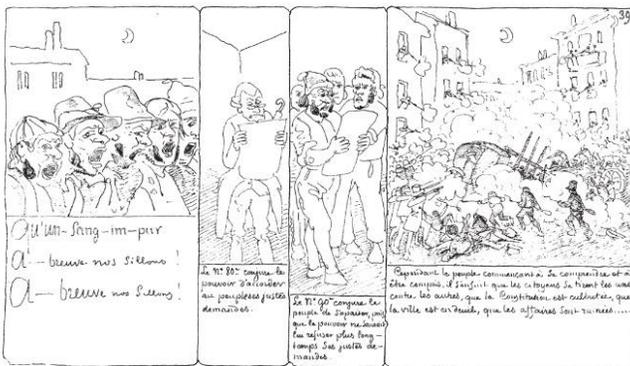


Ilustración 3 *Histoire d'Albert*, de Rodolphe Töpffer 2000: 27)

Las novelas gráficas de Töpffer — pues eso eran, aun cuando el término no se había inventado— fueron un éxito en su tiempo, lo mismo entre el público general que

³ A menos que se indique lo contrario, todas las traducciones del inglés son propias.

entre ilustres intelectuales y artistas: el para entonces octogenario autor del Fausto, Goethe, veía en Töpffer un verdadero genio “de talento e inteligencia chispeantes” mientras que Gustav Doré llegó a aceptar la influencia de Töpffer sobre sus grabados y le hizo algunos homenajes en sus ilustraciones. (2000: 56)

En Norteamérica, sin embargo, aquella tradición narrativa diagramática aterrizó con más fuerza en los periódicos. Dos jóvenes que trabajaron juntos en el Herald de Nueva York a principios del siglo XX fueron las piedras angulares para un movimiento de cartonistas que dio sangre nueva a la caricatura satírica: Winsor

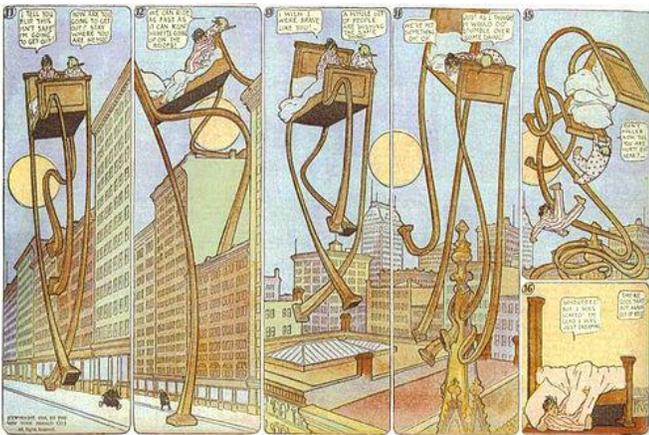


Ilustración 4 *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay

McCay⁴ y Richard F. Outcault. Estos dos artistas fueron contratados a principios del siglo XX para hacer tiras cómicas (*comic strips*) y cartones editoriales dentro de los periódicos, pero la rivalidad que surgió entre ambos hizo que Outcault regresara con su antiguo jefe William Randolph

Hearst al New York Journal, donde se hizo famoso como el autor de *Hogan's Alley* y *The Yellow Kid* (Canemaker, 2005). Este último trabajo de Outcault estableció algunos elementos que aún se pueden reconocer en la actualidad, principalmente los *speech*

⁴ No es interés de este trabajo profundizar sobre este autor, pero en sus extraordinarias pero sus extraordinarias composiciones (*Little Nemo in Slumberland* (1908), entre otras obras maestras del cómic surrealista) tuvieron gran influencia en los grandes autores de cómic mundial, además de que fue un pionero en el ámbito de la animación con su entrañable *Gertie the Dinosaur* (1913) que sentó las bases para lo que haría Walt Disney poco después. El trabajo del biógrafo de McCay, John Canemaker, es digno de una cuidadosa lectura.

bubbles (en español referidos de muchas maneras: globos de texto, bocadillos, cartela o didascalias, entre otros). La introducción del *speech bubble* es ciertamente notable, pero no es suficiente para nombrar al *Yellow Kid* como el “primer” cómic de la historia, como se establece en un sin fin de trabajos y páginas electrónicas –que han comprado la versión norteamericana de la historia y tienden a desinformar. Lo que sí ocurrió con el famoso *Yellow Kid* fue un fenómeno económico-social: los diarios empezaron a considerar las páginas a color cuando el dueño de *New York Journal* se percató de que las tiras cómicas eran capaces de vender periódicos. Cuando el Chico Amarillo se volvió un verdadero *hit*, los otros periódicos criticaron el periodismo *amarillista* que competía con



Ilustración 5 *The Yellow Kid*, un personaje de Outcault que llevaba las didascalias en la ropa

contenidos discutiblemente menos serios contra su eterno rival, el *New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer.

Los cómics se separan de los periódicos

Muchos autores probaron suerte con los cómics en ese periodo, pero durante casi dos décadas, los cómics norteamericanos se mantuvieron predominantemente insertos dentro de las páginas de los periódicos y suplementos dominicales. Tuvo que llegar la década de los 20 del siglo XX para que empresas como Dell Publishing de George T. Delacorte, quien con apenas dos empleados y 10 mil dólares en la bolsa

se lanzó a publicar la revista femenina *I Confess*. Delacorte estaba seguro de que el público de a pie era un gran mercado que nadie aprovechaba correctamente y se lanzó a buscar lectores a través de la publicación de revistas *pulp* —llamadas así por la pulpa barata de papel que utilizaban para ser impresas— donde publicaron historias de detectives y libros de romance (cariñosamente denominados *smoochies*) además de otros seriales que costaban diez centavos de dólar, una cifra, por cierto, no tan baja pues luego del crack de la bolsa norteamericana en 1929, la comida completa de un obrero podía costar cinco centavos.

Así fue como en 1933 Dell Publishing lanza una recopilación de 36 páginas de tiras cómicas provenientes de varios periódicos llamada *Famous Funnies: A*

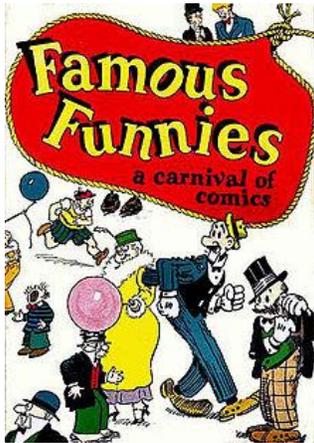


Ilustración 6 *Famous Funnies*, el primer comic book.

Carnival of Comics, considerado como el primer *comic book* de la historia, que, compilado ya como libro, sentaría el precedente para los formatos que vendrían.

En 1934, Malcolm Wheeler-Nicholson, un veterano de la Primera Guerra Mundial convertido en escritor, fundó la empresa *National Allied Publications*, que más tarde se convertiría en DC Comics, los creadores de Batman y

Superman. Wheeler-Nicholson ya publicaba historias en las revistas *pulp* cuando fue dado de baja del ejército por críticas a la milicia en una columna de periódico y así, sin nada que perder, se lanzó a probar suerte con los cómics. Alentado en gran parte



Ilustración 7 *New Fun*, el primer cómic con material inédito para el formato comic book.

por el éxito comercial de *Famous Funnies* —y en plena recesión—, en 1935 Wheeler-Nicholson publica *New Fun*, el primer cómic con material inédito y original, hecho específicamente para aquella publicación. Era una revista tamaño tabloide (10 x 15 pulgadas) donde la mayor parte de las aventuras fueron escritas por él mismo (Goulart, 1986, p. 60). Nada fue fácil para este editor (estaba liado con los bancos, las imprentas y pagaba muy poco a sus

artistas empleados), pero la primera revista vendió lo suficiente como para convertirla en edición mensual, donde ya se puede ver la transición de los héroes antiguos (mosqueteros y espadachines con códigos morales intachables) a los superhéroes de poderes sobrenaturales que se encargaban de males más grandes y ocultos. No puede ser una simple coincidencia que la primera transición en el retrato de los héroes en los cómics haya sido orquestada por un veterano de la Primera Guerra Mundial, un hombre que había luchado contra los Bolcheviques en Siberia y contra Pancho Villa en la frontera con México. Wheeler-Nicholson estaba claramente decepcionado del asunto de la guerra, de su papel como militar y quizás por ello se convirtió en un perfecto vaso comunicante entre los héroes que necesitó el mundo de la Primera Guerra Mundial y ese otro mundo que vio nacer los campos de concentración y el exterminio humano sistematizado en la Segunda.

A pesar del relativo éxito de sus cómics, Wheeler-Nicholson no pudo con las necesidades económicas de sus publicaciones mensuales (que para entonces ya se

llamaban *periodicals*) y en 1937, tan sólo un par de años después de inaugurar su editorial de cómics se vio en la necesidad de buscar socios capitalistas. El distribuidor de periódicos Harry Donenfeld y su contador, Jack S. Leibovitz, ambos inmigrantes judíos⁵, se interesaron en el negocio y en unos cuantos meses forzaron a Wheeler fuera de su propia empresa (Marx, Barry, Cavalieri, *et al*, 1985) y se quedaron con la revista *Detective Comics*, que ya salía para este entonces con portada ilustrada a color.

Tres periodos en la historia de los cómics de superhéroes

Antes de entrar de lleno en la historia específica de Batman y el Joker, es conveniente alejar un poco nuestra cámara imaginaria para ver un cronograma global de los cómics de superhéroes en general. Sólo así podremos entender el contexto histórico-cultural por el que atravesaban Batman y el Joker en cada época y por cuántas etapas tuvo que navegar para llegar convertirse en los personajes más populares emanados de la cultura norteamericana hasta nuestros días.

⁵ Esta acotación acerca sus orígenes no es, ni de lejos, una anotación racista o antisemita. De ninguna manera. Para la que esto escribe es una cuestión fascinante que la mayoría de los hombres y mujeres que construyeron la cultura popular del cómic hayan sido judíos inmigrantes, la última generación nacida al otro lado del Atlántico, cuyos padres habían llegado a principios de siglo a la isla de Manhattan huyendo del hambre, la guerra o simplemente buscando una nueva vida, muchas veces con ellos recién nacidos. Los primeros dueños de la editorial DC Comics (como Donenfeld y Leibovitz) lo eran, pero también un sin fin de artistas, escritores y editores absolutamente indispensables en la invención de este medio como Jack Kirby (Jacob Kurtzberg), Steve Ditko, Stan Lee (Stanley Martin Lieber), Jerry Siegel, Joe Shuster, Jerry Robinson, Julius Schwarz y otros tantos que han seguido escribiendo de manera notable, como Neil Gaiman.

La Edad de Oro

A la etapa inaugurada por Superman en 1938 se le denomina *Golden Age* (Edad de Oro) y convencionalmente se dice que empieza con este primer número del Hombre de Hierro hasta principios de los años 60, cuando los cómics de superhéroes sufren cambios radicales en sus temáticas. Para entender ese cambio debemos remitirnos a 1954, el año en que ocurre un fenómeno de censura que intentó regular el contenido

“inmoral” de los cómics. La necesidad de censurar los contenidos de esta creciente industria durante el macartismo y la ola conservadora de posguerra se cristalizó en un órgano censor llamado *Comics Code Authority*. Creado por los mismos editores, fue un intento de la industria para auto regularse (y auto censurarse) en vista de la indignación por sus contenidos “inmorales” que se puso muy de moda esos años. La mecha fue encendida por un

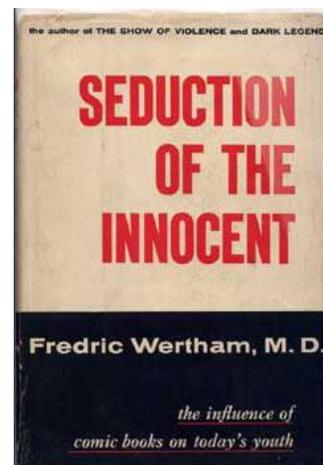


Ilustración 8 Portada del libro *Seduction of the Innocent* de Fredric Wertham, que provocó tensión y censura contra los cómics.

psiquiatra de origen alemán llamado Frederic Wertham, con su libro *Seduction of the Innocent* (1954) donde argumentaba contra la gran escuela de violencia, indecencia y horror en la que se habían convertido los cómics, las películas y los programas de televisión. Toda una lacra para la generación más joven. La idea no tardó en dar frutos pues eran tiempos del senador McCarthy, quien se dedicaba a casar disidentes y acusar a todos ellos de comunistas y traidores a la patria. La indignación de Wertham fue apoyada por cierto público y llegó tan lejos como tener una audiencia en el senado donde se proponían salvar a los jóvenes. Allí, Wertham se ocupó en

sugerir toda clase de lecturas que hacían peligrosos a los cómics: fue el primero en denunciar una relación homosexual velada entre Batman y Robin y también el que advirtió que la fuerza física y la independencia desplegada por Wonder Woman no



podían ser nada más que una invitación al lesbianismo.

Para entonces, los soldados tenían más de una década de haber regresado de la guerra y los superhéroes habían perdido cierto

lustre: la venta de cómics iba en descenso y por primera vez

enfrentaban la dura competencia contra la televisión. De cualquier forma, la *Comic Code Authority* se encargó de hacer aquella denuncia valedera y ahora ponía un sello de aprobación en cada revista. Lo anterior puede sonar demoledor contra la creatividad apenas encontrada en el medio, pero paradójicamente esta represión impulsó otros horizontes narrativos, tanto para los creadores de superhéroes que tuvieron que ingeniárselas para decir algo medianamente entretenido como para la nueva ola de creadores que surgió, paradójicamente, gracias a la censura. Limitar los contenidos tuvo un efecto colateral: sacó del *mainstream* las historias de romance y horror que se publicaban sin el sello y orilló a la formación del movimiento *underground* de cómics de los años 60⁶.

⁶ Toda esta censura orilló a algunos autores a publicar cómics independientes a través de canales de distribución completamente nuevos como tiendas de tabaco y pequeños puestos de parafernalia contracultural (cosas relacionadas con el consumo de marihuana, populares en la ciudad de San Francisco, por ejemplo), con lo que dieron lugar a nuevas temáticas, mucho más arriesgadas y críticas de lo que podrían haber surgido dentro de la industria.

La siguiente etapa de los cómics de superhéroes se denomina *Silver Age* (Edad de Plata). En esta época son autores como Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko de la empresa Marvel quienes toman la batuta para suavizar el tema de la guerra y el espionaje, abriendo un abanico de posibilidades para los héroes: por primera vez se ven a sí mismos y empiezan a cuestionarse aquellos poderes o habilidades que antes les eran dados por default. Entre otros temas, los autores de Marvel inauguran la



Ilustración 10 La portada del *Amazing Fantasy*, primera aparición de Spiderman en 1962.

búsqueda de la identidad —*Spiderman* (1962)— o el encuentro con la fama —*Fantastic Four* (1961)—. La historia más sobresaliente es la de Peter Parker (Spiderman) que ya no es un héroe seguro de sí mismo ni dueño de las situaciones: es un adolescente huérfano, inadecuado y solitario, con el que Stan Lee quería dar voz a esa nueva generación de fans que estaban lejos de relacionarse con un ser invencible como Superman. La Guerra Fría había dejado de ser preeminente y en su lugar, los

norteamericanos enfrentaban la cruda realidad de la guerra de Vietnam, que estaba durando más de lo previsto y que terminarían por perder. La sociedad estaba cambiando y sus héroes tenían que seguir el paso. En el título *Fantastic Four*, por ejemplo, Stan Lee y Jack Kirby trabajaron de la mano para crear algo nunca visto en los cómics: la creación de una especie de familia disfuncional (todos viven juntos)

con riñas y resentimientos entre sus miembros, que sin embargo abrazan la vida pública en lugar de cubrir sus identidades. Los autores realmente habían tocado una fibra social: *Fantastic Four* rebasó las ventas de todos los demás títulos de Marvel ese año y el título se convirtió en un éxito sin precedentes.

Más tarde vendría la Edad de Bronce, *Bronze Age*, que inicia a mediados de los años 70 y termina en 1986. Esta época estuvo marcada por una gran necesidad de regresar a las



Ilustración 11 La portada de *The Fantastic Four*, éxito sin precedentes de Marvel.

temáticas anteriores a la censura y a la exploración de temas más arriesgados, en ocasiones emparentados con los géneros literarios de horror y ciencia ficción.

A la siguiente etapa que comienza justo en 1985 se le conoce como Edad Moderna (*Modern Age*)⁷ y está marcada por la publicación de tres miniseries: la saga *Crisis on Infinite Earths* (DC, 1985-86)—una serie de 12 números que la editorial publicó para unificar la continuidad del universo que había acumulado contradicciones durante 50 años—; la serie *Watchmen* (Moore/Gibbons, 1986-87) y la miniserie *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986). Esas tres publicaciones trajeron una ruptura definitiva y sin ningún precedente con las narrativas anteriores: de pronto, los superhéroes toman consciencia, critican sus propias vidas y al sistema corrupto del que son parte; envejecen y se quitan la máscara de ingenuidad que los

⁷ Aunque muchos teóricos dicen que aún seguimos en la Edad Moderna, en este trabajo consideramos que los cómics ya tuvieron otra gran escisión temática a partir de la caída de las Torres Gemelas en Nueva York, en septiembre del año 2001.

hacía eternos e infalibles. Aunque no todos los cómics incorporaron estas narrativas cónicas (adultas), la llegada de estas tres publicaciones fue tan fuerte que cimbró el terreno para la mayoría. En realidad, si se estudia con detenimiento, aquellas rupturas temáticas de los años 80 eran, en parte, un diálogo. El cisma era en realidad un puente, pero no con sus antecesores inmediatos de los años 70, sino con los cómics de origen, específicamente con aquellos *comic books* de principios de siglo XX, específicamente con el origen en el periodo de entreguerras. Por esta razón, aquél gran diálogo de ruptura tuvo como principales interlocutores a esos dos grandes íconos de origen, Superman y Batman, por lo que conviene primero acercarlos la lupa y entender el contexto en el que fueron creados.

Los dos primeros superhéroes

El 18 de abril de 1938, la *National Allied Publications*, ya sin Wheeler-Nicholson después de su despido, publicó el primer número de un *periodical* llamado *Action Comics*, donde el personaje principal era Superman. La idea para este personaje provenía de una historia escrita por el autor Jerry Siegel, titulada *The Reign of the Superman*, que había publicado previamente en una revista de ciencia ficción. Originalmente, la trama involucraba a un hombre (curiosamente un villano) con poderes telepáticos, pero para el cómic que crearía Siegel secundado por Joe Shuster en los pinceles, se decidió que aquél villano se convirtiera en héroe extraterrestre que mantuviera similares habilidades telepáticas. El éxito fue inmediato, nadie supo en ese momento exactamente por qué. Quizás fue el desencanto que trajo la Gran

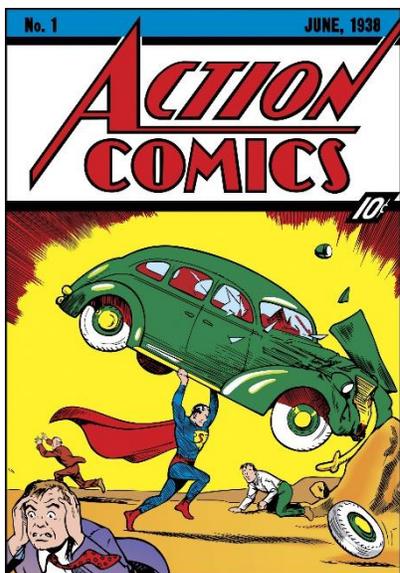


Ilustración 12 Action Comics # 1, la primera apuesta por un superhéroe encapotado.

Guerra, la necesidad de un héroe todopoderoso, quizás fue la inmediatez que ofrecía una revista barata, fantasiosa, ante un panorama económico desolador cuando los televisores no podían llenar aún ese vacío. Por las razones que fueran, lo cierto es que en nadie pudo haber imaginado el éxito de estas revistas: en tan sólo cuatro meses, Superman ya había vendido 500 mil copias. Naturalmente, los inversionistas buscan capitalizar de inmediato el golpe de suerte y regresan al altero de propuestas rechazadas. En mayo de 1939, los editores prueban con el género policíaco y le dan cabida a un personaje que iguala algunas características del exitoso Superman como el inefable calzón por fuera de las mallas y la capa, aunque sin el elemento extraterrestre. Hay un artista, Bob Kane, que tiene la idea ha estado trabajando en un personaje inspirado en los diagramas del ornitóptero de Leonardo Da Vinci, una ilustración que lo obsesiona desde pequeño. Kane llama a Bill Finger para mostrarle sus dibujos y éste trae la idea de ponerle una capa en lugar de alas de murciélago, guantes y, sobre todo, una identidad secreta: aquél Bat-Man será, de día, un millonario filántropo que de noche sale a pelear como el Zorro de Douglas Fairbanks en el cine (*The Mark of Zorro*, 1920) y resuelve misterios sobre criminales como Chester Morris en *The Bat Whispers* (1930). Así, con una combinación de talentos entre los editores y los creadores Bill

Finger y Bob Kane, nace *The Bat-man*, con un primer número que se incluye en la revista *Detective Comics* #27.

No existió un plan maestro que guiara la evolución del cómic norteamericano, de los periódicos a los *comic books*...Nadie se sentó en una oficina pensando qué debía ir primero y qué después. Los editores intentaron toda clase de historias. Si se vendían, entonces se quedaban con ellas, de lo contrario buscaban algo más. Un tipo de personaje –el superhéroe– tocó una fibra de los lectores en la era de la Gran Depresión y rápidamente se hicieron los favoritos de la industria. Poseían poderes sobrenaturales o fuerza humana extraordinaria y generalmente usaban esas habilidades para pelear contra la injusticia y defender a los débiles. (Krensky, 2008:110)

Con el éxito de estas revistas, Superman y Batman extienden rápidamente su presencia a la radio y a los dibujos animados en la televisión, con lo que dan soporte a un prolífico sistema trasmediático de prueba y error. En un brevísimo periodo, se intenta replicar la fascinación del público a través de nuevos personajes como *Flash* (enero 1940), *Hawkman* (enero 1940), *Green Lantern* (julio 1940), *Aquaman* (noviembre 1941) y una fantástica anomalía (una mujer en un medio donde tanto lectores como creadores son casi exclusivamente hombres) *Wonder Woman* (diciembre 1941).

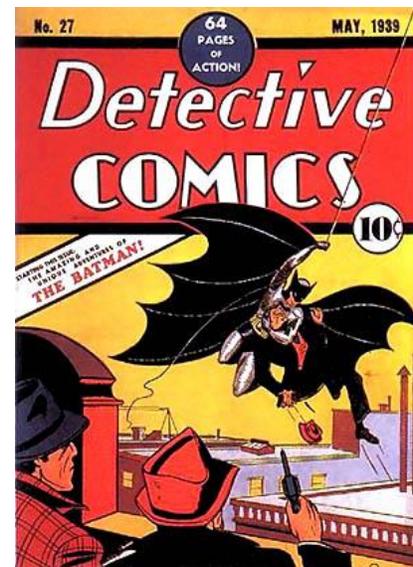


Ilustración 13 La primera aparición de Batman en la revista *Detective Comics* # 27, en mayo de 1939.

Desde sus orígenes, la historieta ha estado ligada a una política de producción y distribución de carácter masivo e industrial, estableciéndose primero en los medios

informativos (la llamada tira cómica o *comic strip*), pasando posteriormente al formato de revista autónoma, o *comic book*. Es así como tempranamente, en el marco de la Guerra Fría, se establece un gran monopolio editorial que da impulso al llamado género de Superhéroes. (Serra, 2011: 29)

Dos casas editoras de cómics, DC Comics y Marvel (entonces llamada *Timely Publications*, que se había inaugurado en 1939 con el título *The Human Torch*) acapararon muy pronto el mercado de los *periodicals* y dieron lugar a todo un *pantheon* superheroico que peleaban en la fantasía aquellas batallas que los estadounidenses pretendían ganar en la realidad.

El contexto histórico para los superhéroes es muy claro: Estados Unidos apenas ha superado la crisis económica y en Europa hay guerra, una situación de incertidumbre que seguramente favorece la aparición de héroes y figuras fuertes.

El 8 de diciembre del 1941 también los Estados Unidos entran en guerra y, en las historietas, muchos superhéroes lucharán al lado de los soldados del ejército americano empeñándose contra supervillanos nazis. (Franco, 2015)

La mayoría de los autores coincide en que el surgimiento de los superhéroes responde, en gran parte, a una sociedad golpeada por la pobreza y el desempleo, a la que le urgían héroes que pudieran dar cohesión y un referente mítico a la sociedad. No parece coincidencia que estos héroes hayan peleado contra usureros y otros perversos del capitalismo, mucho antes de ser captados por el régimen de guerra que los hizo pelear contra los nazis.

Dado que Superman y Batman fueron creados durante la Gran Depresión, es muy fácil asumir que los encapotados peleaban para dar un escape temporal a la

población norteamericana, empobrecida y desesperada...pero quizás nunca hemos constatado realmente cómo representaron a los oprimidos, de una forma que raya en lo comunista. (Franco, 2015)

Un buen ejemplo de esto es el *Action Comics* # 8 donde Superman se hace amigo de una banda de delincuentes juveniles y decide quemar las casuchas sucias donde viven, sólo para probar que el gobierno es responsable de que aquellos jóvenes delincan. Superman se convierte entonces en un verdadero héroe: fuerza al gobierno norteamericano a construir nuevos departamentos para proveer a estos 'vándalos' la dignidad que merecen. En una primera etapa que cubre los primeros años (de 1938 a 1959), la mayoría de los villanos que enfrentan estos héroes no son más que evocaciones de la forma desesperada en que el norteamericano común busca guardar el *statu quo* (Johnson, 2014: XVII). Siegel y Shuster crean un superhéroe que pelea contra golpeadores de mujeres, políticos corruptos y capitalistas usureros, no un contendiente ultranacionalista que pelea contra nazis o rusos, como muchos asumen de Superman en sus inicios.

En las primeras historias, el Hombre de Hierro actúa como un joven idealista y trata de resolver los problemas de la sociedad de formas ingenuas, humillando y asustando a un especulador de guerra. Lo fuerza a unirse las tropas que pelean en una guerra necesaria que empezó con el único propósito de vender armas. Luego de una buena golpiza, el hombre se arrepiente de su antiguo estilo de vida y Superman prueba que la amenaza de violencia física puede resolver casi cualquier problema...Ese era el tipo de héroe protector que la sociedad demandaba y probablemente, el que necesitaba. (Johnson, 2014: 2)

De acuerdo con el historiador de la Segunda Guerra Mundial, Jeffrey K. Johnson, quien hace una disección precisa de estos dos superhéroes en su libro *Superheroes in Crisis* (2014), en los primeros años, Superman es casi un superhéroe adolescente, con una visión del bien y el mal aún despojada del sentido de legalidad y más bien ligada a sus propias reglas. Pero mientras Superman es extraordinariamente poderoso y se identifica con el hombre común, Batman es, paradójicamente, un simple humano que se entrena a sí mismo para ser mental y físicamente superior al hombre común.

Las diferentes vidas de Batman

Durante sus dos primeros años de existencia, el Hombre Murciélago peleó contra científicos malvados, líderes religiosos enloquecidos, dictadores y otros megalómanos que lo elevaban al héroe vencedor de conspiraciones mundiales y sociedades secretas, más allá de la corrupción de la metrópoli contra la que peleaba Superman. Johnson (2014) explica que Batman era más conservador, no solía perder el tiempo con criminales comunes. En su lugar, se le podía ver peleando contra villanos mesiánicos con ganas de conquistar al mundo; contra vampiros o contra agentes secretos. Eso sí, Batman era similar a Superman en una sola cosa: su natural disposición para la brutalidad, que aún no sufría censura alguna.

Los lectores de cómics del siglo XX piensan en Superman y Batman como agentes de la ley. Las versiones actuales pueden ganar las batallas, pero se harían detestables si mataran o mutilaran a un villano. Este código contra el asesinato no existió para ninguno de los dos héroes durante sus primeras épocas. Batman causó la muerte de muchos tipos malos sin remordimiento alguno. (Johnson, 2014: 5)

La violencia desplegada contra el criminal común de los cómics era lo que pedía aquella sociedad empobrecida y caída en la desesperanza, pero cuando Estados Unidos entró a la guerra, la sociedad necesitó otra cosa: de vengadores sociales se transformaron en héroes partícipes de la guerra. Durante un par de años se pudo ver a Superman y a Batman lamentándose de no haber sido mandados al frente en Europa, sólo para participar en cuanto Estados Unidos entra al conflicto mundial. Cuando este termina, ambos superhéroes deben entonces convertirse en bastiones de reconstrucción del país y volver poco a poco, a salvaguardar a aquellas familias que por fin disfrutarán las mieles de un mundo en paz. En sintonía con el sentir de los veteranos de guerra, Superman y Batman se ocupan de defender la nueva norma y dejan de defender al menos favorecido, como lo hacían antes.

Para principios de los años 50 del siglo XX, Batman había tenido que mutar en un detective totalmente cerebral que luchaba más con su intelecto que con sus

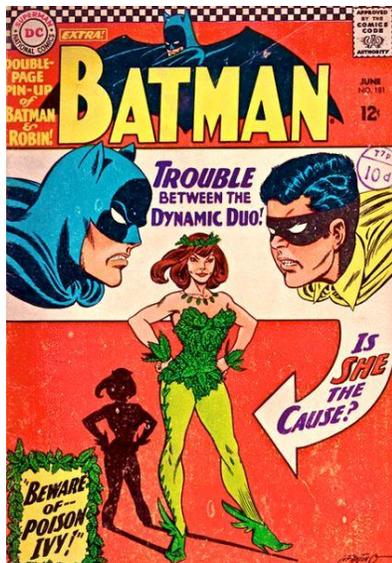


Ilustración 14 Batman ha dejado de ser un detective oscuro, ahora es una figura paterna para Robin.

puños; había dejado de ser oscuro y terrorífico y cada vez se convertía más en una figura paterna para Robin y en un manual viviente para las buenas conciencias que recibía palizas de las que tardaba en recuperarse. Es natural que, para la década de los años 60, Batman entrara en un periodo de grandes altibajos, luchando entre sostener los valores tradicionales y aquella transición cultural que está por ocurrir. Los años 60 ya tienen repercusiones en el mundo de los cómics: Marvel propone

ahora héroes adolescentes, como Spiderman y Los Cuatro Fantásticos, que viven aventuras imposibles de resolver en una sola revista y que, por tanto, llevan una existencia heroica mucho más compleja. La cotidianeidad de los superhéroes (y no sólo sus aventuras) se vuelve parte de la historia: aún encapuchados y vestidos para luchar contra el mal, estos personajes empiezan a tener miedos y deseos y sus motivaciones personales están a la vista del lector.

Batman en crisis infinitas

Lo que para Marvel es un éxito, para DC Comics se convierte en una crisis: Batman no aún no puede reponerse del revés narrativo y decae en el gusto del público; tanto que el mismo Bob Kane, su creador, piensa desaparecerlo. La decisión final sobre el personaje queda en manos de Irwin Donenfeld, uno de los dueños de DC Comics, quien decide probar suerte con el escritor y editor Julius Schwartz y al artista



Ilustración 15 Portada del Batman con rediseño de Carmine Infantino, una segunda oportunidad para este personaje a punto de desaparecer.

Carmine Infantino. La consigna es revitalizarlo, hacer un diseño más atractivo para que aquel detective vuelva a vender millones de cómics o muera definitivamente. Con una gran destreza y visión artística, Schwartz e Infantino logran incorporar de manera orgánica algunas ideas que para entonces hierven en la sociedad norteamericana —como el arte pop de Warhol y Lichtenstein, la experimentación con

drogas alucinógenas como el LSD y las narrativas policiacas, propias de las novelas de Raymond Chandler y el *cine noir*—.

Batman estaba tratando de recrearse para una sociedad en evolución, pero aún no estaba claro si un regreso a sus orígenes detectivescos combinados con la influencia del arte pop era lo que querían sus lectores. (Johnson, 2015:35)

Schwartz e Infantino logran su cometido; cambian el diseño, las temáticas, el ritmo visual de las páginas y algunos elementos gráficos, como el logo, al que le añaden fondo amarillo y una insignia más estilizada del murciélago negro. Pero aquel esfuerzo coincide con una época de cambios y nadie podía prever lo que pasaría con la entrada de otro medio en la ecuación. En 1966 se estrena de la serie televisiva *Batman* que se convierte rápidamente en un fenómeno de éxito internacional y que vuelve a dar un cambio al personaje.

Creada por William Dozier y producida por la 20th Century Fox Television junto con Warner Bros., la serie estaba escrita en un estilo *pop-art /camp*⁸ y enfatizaba la extrañeza juvenil de que un hombre adulto se vistiera como un murciélago y peleara contra villanos disfrazados de maneras peculiares. La idea de que muchas estrellas de Hollywood —como Vincent Price, Cesar Romero, Eartha Kitt y Joan Collins—, visitaran el set como el villano de la semana apelaba tanto a niños como a adultos y muy pronto,



Ilustración 16 Burt Ward y Adam West en la Serie "Batman" de 1966.

⁸ El estilo *camp* se refiere a una estética del mal gusto como valor irónico que se hizo muy popular en los años 60 del siglo XX.

el Batman de los cómics debió emparentarse con el de la televisión en aquella versión *camp*, mucho más popular que el encapotado oscuro y detectivesco de sus orígenes. Durante esta época el Batman de los cómics desarrolla un humor ligero, ingenuo y a veces, francamente bobo, similar al que proponen los guionistas de la serie.

En la década de los 70, luego de que la fiebre televisiva había pasado, algunos autores trabajaron para regresar a este personaje de la muerte cerebral en que se encontraba. Los grandes artistas de esta época fueron Neal Adams y el escritor Denny O'Neil quienes quedaron a cargo de títulos como *Detective Comics* (que para entonces va en el número 395) y *The Brave and the Bold*, donde experimentan con un Batman gótico, con influencias marcadas de las narrativas de H. P. Lovecraft y Edgar Allan Poe. Una historia particular autoría de Denny O'Neil y Neil Adams es digna de mención por ser completamente sui generis: la titulada *The Secret of the Waiting Graves* en el número 395. En esta historia vemos a Bruce Wayne viajar a México para asistir a una fiesta de una pareja de millonarios excéntricos llamados Juan y Dolores Muerto. Pasado un tiempo en la fiesta, Batman se da cuenta de que sus anfitriones tienen en realidad más de 100 años y que la fuente de su juventud es nada menos que una planta alucinógena, que además los vuelve locos poco a poco. Hacia el final de la historia, Batman tiene que salvar la vida de un agente federal, sobreponerse de terribles alucinaciones, pelear contra halcones para escapar de una trampa de muerte y destruir las plantas antes de que puedan dañar al mundo. La revista concluye con una visión de la pareja Muerto, que, al alcanzar su verdadera edad física, se consumen y mueren.

Batman no pelea contra un adversario para regresar propiedad privada ni para reafirmar el nacionalismo norteamericano o para prevenir un complot malvado.... En este cómic Batman indica que no se apegará a las limitaciones que impone ser un agente de la ley y en su lugar se redefine a sí mismo y su concepto de crimen. (Johnson, 2015:57).

O'Neil y Adams hacen villanos insólitos que van más allá del malévolo o el ambicioso común; introducen al universo de Batman personajes más complejos como el villano Ra's al Ghul, por ejemplo. El líder de la Liga de los Asesinos es un supervillano con una agenda política y quiere deshacerse de la humanidad por

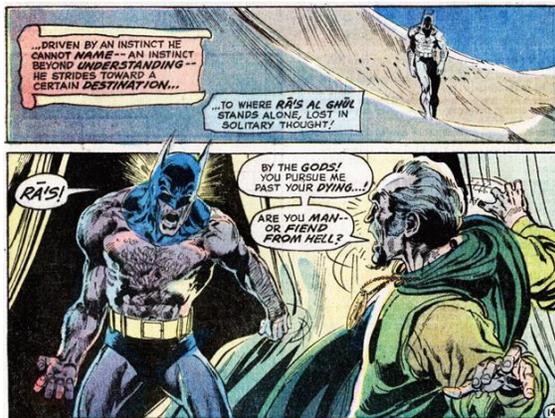


Ilustración 17 El villano Ra's al Ghul, un personaje tridimensional que probablemente prefigura algunos cambios en las narrativas de los superhéroes. Su primera aparición fue en el Batman #232, en junio de 1971.

motivos ecologistas. Para Ra's al Ghul, la civilización debe desaparecer para reestablecer el equilibrio natural. Se trata de un personaje con dimensiones narrativas de altos vuelos, cuyas acciones van más allá de la relación binaria entre el bien y el mal absolutos; personajes que de a poco empezaron a ser más populares en

los cómics de la época.

A pesar de estos cambios que hicieron de Batman un título interesante, al acercarse la década de los 80, los cómics en general entraron en recesión. Para 1978 el encapotado ha caído, una vez más, en el estancamiento narrativo debido en parte al descuido comercial de la industria. Las historias regresan a los villanos cliché y a las tramas predecibles y la única fuente de acción proviene de los múltiples arcos de

historia (o *storylines*). Para vender más revistas, los editores fuerzan al lector a ver más allá de las aventuras mensuales y ponen énfasis en la historia serializada de largo alcance, con numerosas líneas argumentales a seguir durante un prolongado tiempo. (Johnson, 2015:97). Fue el reflejo de una época oscura en la sociedad norteamericana, una era post-Watergate, post-Vietnam, con una crisis financiera, pero, sobre todo, una crisis de confianza a la autoridad.

Para 1979, algunas historias en los cómics de Batman mostraban un incipiente interés en revitalizar narrativas viejas y desplegaban un grado de neotradicionalismo que se fijaría en la sociedad norteamericana en los años 80. (Johnson, 2015:100)

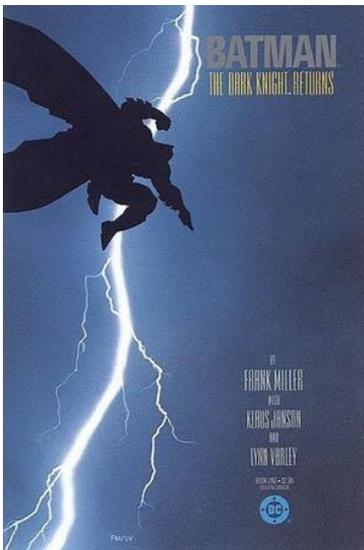


Ilustración 18 La portada de *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller.

A principios de los años 80, Batman estaba estancado en un lamentable e inane ánimo conservador (como la sociedad que lo consumía), pero, de nuevo, las cosas estaban a punto de cambiar. La geopolítica, que después de la Segunda Guerra Mundial había dividido a Europa en dos, empezaba a modificarse. Los villanos de los cómics, que eran en suma los villanos aprobados por la colectividad que los leía, dejaron de resonar con aquél

bloque de países comunistas que, en 1985, Mikhail Gorbachev, el líder de la Unión Soviética empieza a desmontar. Quizás no sea coincidencia que tan sólo un año más tarde el universo de Batman sufra un terremoto narrativo y temático con la aparición de *The Dark Knight Returns* (publicado de febrero a junio de 1986), una miniserie de cinco números escrito y dibujado por el norteamericano Frank Miller. *TDKR* (la

abreviación con la que suele referirse esta novela) describe un futuro distópico en Ciudad Gótica, donde un Batman ya viejo sale de su retiro para pelear contra el Joker –quien lleva años en una catatonia autoimpuesta en el asilo de Arkham. Este fabuloso Batman viejo también se enfrenta con el mismísimo Superman, quien ha sido cooptado por el gobierno estadounidense de Ronald Reagan. Frank Miller describe un Batman avejentado, violento y neurótico, un hombre cansado de los dobleces de la justicia, que carga demasiadas muertes sobre sus hombros, incluyendo la de sus padres. Miller despliega un *storytelling* de múltiples capas, con una serie críticas abiertas a las políticas de Reagan y al poder de la televisión para manipular las opiniones, lo que resulta muy *ad hoc* con el espíritu de esos tiempos previos a la caída del Muro de Berlín.⁹

⁹ Aunque en el capítulo 3 se ahonda en este tema, conviene mencionar aquí que la única otra historia que se acerca a *TDKR* es la miniserie *Watchmen* (1986-87) aunque esta no ocurre en el universo creado por DC Comics. *Watchmen* tuvo el gran atrevimiento de narrar una realidad alterna en que los superhéroes se han vuelto parias, luego de haber ayudado al gobierno norteamericano en la guerra de Vietnam. En esta realidad alterna, los norteamericanos ganaron esa guerra y como resultado, el mundo está a punto de entrar en otro conflicto global, esta vez, con la amenaza un holocausto nuclear. Escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons, –ambos artistas ingleses que migraron a Estados Unidos a petición de DC Comics para renovar la planta creativa de la editorial –, esta novela gráfica marcó un hito en la narrativa de los superhéroes que persiste como influencia y génesis de las estructuras narrativas actuales.

El surgimiento del Joker



Ilustración 19 El actor Conrad Veidt en la cinta *The Man Who Laughs* (Leni, 1928)

Las versiones de los tres creadores (Bill Finger, Bob Kane y Jerry Robinson) coinciden en que fue Bill Finger, quien imaginó un personaje villanesco para Batman basado en la imagen del actor Conrad Veidt en la película *The Man Who Laughs* (Leni, 1928), a su vez basada en una novela del autor francés Victor Hugo (*L'Homme qui rit*, 1869).

Veidt interpretaba al personaje de Gwynplaine, un hombre cuyo rostro había sido desfigurado de niño por un médico, quien, bajo las órdenes del rey de

Inglaterra, le corta una sonrisa perenne de modo que siempre esté riéndose de su padre, un miembro de la nobleza y supuesto traidor a la corona. La cinta, considerada como una de las últimas joyas del expresionismo alemán, cuenta la historia de un hombre cuya gran tragedia es no poder expresar otra emoción más que esa sonrisa macabra. Es notable que, desde su concepción como personaje, el Joker venga de un destino trágico que subyace en su sonrisa, aunque este pasado no se manifieste en los cómics hasta mucho después de su primera aparición.

El concepto del personaje estaba armado con Gwynplaine, pero faltaba darle una identidad visual. Fue Jerry Robinson, un estudiante de literatura de la Universidad de Columbia de tan sólo 17 años, quien, tratando de hacer el bosquejo, llevó a la mesa de trabajo una carta de comodín del mazo de Póker (llamado Joker

en inglés) para ayudarse a crear al personaje. Todos convinieron en que ese era ese el villano que estaban buscando y así crearon al Joker. En una entrevista que Robinson dio antes de morir a los 89 años, dijo que con este personaje había querido emular a los grandes villanos de la literatura como Moriarty, el enemigo eterno y digno contrincante de Sherlock Holmes. Quería que Batman tuviera un antagonista fuerte, pero alguien que mantuviera su sentido del humor. Deseaba crear un archienemigo más allá del gánster común; un personaje singular, exótico y lleno de contradicciones. Después de todo, Robinson había estudiado literatura y sus nociones sobre la creación de personajes eran bastante complejas.

El personaje debutó el 25 de abril de 1940 en el primer número de la revista llamada simplemente *Batman* #1, tan sólo un año después de que el héroe murciélago debutara en el título *Detective Comics* #27. Pensadas inicialmente para ser números trimestrales, muy pronto la gran demanda hizo que DC Comics empezara a reclutar escritores y dibujantes de muy distintos orígenes para convertirla en una publicación bimensual y luego mensual, a finales de la década de los años 50.

En aquél primer número de *Batman*, el Joker se presenta como un criminal sin escrúpulos, un verdadero asesino en serie, capaz de idear una muerte 'estilizada' a



Ilustración 20 La primera imagen del Joker en *Batman* #1.

través de una toxina (el famoso *Joker venom*) que deja en los rostros de sus víctimas una mueca de risa histérica. Siempre fue un personaje difícil de manejar, un villano ambiguo, que desde el principio se alejó de ambiciones mundanas como el dinero o el poder: desde su primera aparición, el Joker quiso, por sobre todas las cosas, sembrar caos y en última instancia, jugar. Los editores habían decidido que Batman acabaría con el Joker para el segundo número, temiendo que el héroe quedara como un tonto al no poder resolver del todo los casos criminales que se le presentaban. Fue Whitney Ellsworth, el editor de la revista en ese entonces quien se percató del potencial del aquel personaje y poco antes de que la revista fuera llevada a imprenta, que prohibió su muerte. Ellsworth casi tuvo que obligar al dibujante a rehacer el último panel para que el Joker, aún después de ser vencido por Batman, avisara sobre su misteriosa supervivencia. También fue Ellsworth quien impulsó al equipo de creativos para que el Joker apareciera en los nueve de los primeros doce números de Batman, con lo que este personaje apodado ya desde el primer número como *The Clown Prince of Crime* (El príncipe payaso del crimen, como se le nombró a modo de título nobiliario que lo separaba del resto de los villanos) aseguró su lugar como el archienemigo de Batman por antonomasia, un contrincante y una sombra que lo acompañaría el resto de su historia.

Los diferentes vidas del Joker

No todos los villanos de un cómic sobreviven o son recurrentes. Algunos aparecen fugaces para un sólo número y otros evolucionan hasta que no queda rastro alguno

del que habían sido originalmente. El Joker, en cambio, arribó al siglo XXI con muchas características intactas, plantadas ya en sus primeros números: su sonrisa macabra, su tradicional traje a rayas y los colores de todo su atuendo. Más importante aún, el Joker ha sido capaz de mantener ese carácter de agente del caos para el que fue creado, el agente de la destrucción, siempre pasajera, del orden en el universo.

Las motivaciones del Joker casi nunca son expresadas claramente o de manera lógica. Como su nombre lo dice, el Joker es un comodín, una fuerza de voluntad, un tremendo poder que encuentra maneras creativas de desencadenar el caos y poner a Batman y a Ciudad Gótica de cabeza. (Peaslee & Weiner, 2015:30)

Lo anterior no significa que el Joker haya llegado sin cambio alguno a nuestros días, pero sus variaciones son tan pocas que delatan claramente lo significativo para la sociedad que lo consume.

A continuación, mencionaremos algunas características iconográficas de los distintos Jokers casi 80 años de historia, lo que nos dará el contexto profundizar en las ideas antes propuestas.

El Joker de los cómics

Como Batman, el personaje del Joker de los cómics también transitó por contextos culturales y políticos que lo consideraron demasiado violento y tuvo que transformarse para no morir. Ya decíamos que en su primera aparición el Joker fue un asesino implacable que, a diferencia de otros más villanos de poca monta, se caracterizaba por ser creativo y utilizar métodos para matar menos convencionales

que simples pistolas y cuchillos. El Joker permaneció como un tipo realmente peligroso, popular e invencible durante sus dos primeros años de existencia hasta que, en 1942, los creadores del título *Detective Comics* #64 lo intentan ejecutar en una silla eléctrica (aunque al final es salvado por sus secuaces). Los editores habían decidido que sólo se le permitiría asesinar a los villanos incidentales, que los asesinos no podían ser un personaje recurrente como lo era el Joker. No querían que Batman pareciera incapaz de atrapar y castigar a los villanos recurrentes como el Joker o el Pingüino y que los crímenes permanecieran impunes.

A pesar de este primer cambio hacia el reblandecimiento del personaje, en 1951 ocurrió un evento que sería punto de partida para el cómic que analizamos en el tercer capítulo: aunque tímidamente, sus creadores le otorgaron un pasado, un privilegio del que pocos villanos gozan. En *Detective Comics* #168, se revela que el Joker era en realidad un criminal llamado Red Hood (Capa Roja) aparecido en números anteriores y que el desfiguro de su

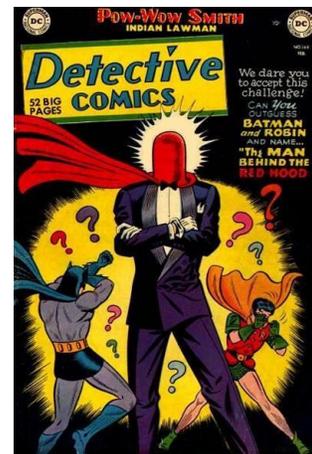


Ilustración 21 La portada del *Detective Comics* #168, donde se cuenta el origen del Joker

cara y sus facciones se debían a una caída en un enorme tanque de químicos.

¿Un payaso inofensivo?

Quizás el relato de los orígenes del Joker hubiera sido tierra fértil en otros momentos para hacer de este un personaje más complejo, pero el relato cayó justo en la época de la censura puritana en la industria del cómic norteamericano. Para la década de

los años 50 del siglo XX, el Joker de los cómics lucía más como un simple payaso inofensivo que hacía bromas molestas y no mataba ni una mosca. La vigilancia de temáticas bajo el órgano regulador llamado *Comic Code Authority* evitó el crecimiento de este personaje y los limitó temáticamente. Para 1964, cuando el editor Julius Schwartz retomó Batman, el Joker había sido olvidado y desapareció durante casi una década.

Fue hasta 1973 cuando los editores probaron suerte de nuevo con el Joker. Esta vez fueron el escritor Dennis O'Neil y el artista Neal Adams con la historia *The Joker's Five Way Revenge*, publicado en Batman #251, que significó el regreso al Joker vengativo y cruel de las primeras épocas. En *The Joker's Five Way Revenge* el personaje sale de prisión para vengarse de quienes lo traicionaron y lo llevaron al encierro. Como no sabe quién fue exactamente, decide matar a los cinco miembros de su antigua banda. Batman se percató inmediatamente de sus intenciones, pero no logra salvar a ninguno porque no atina el orden en que los matará. Cuando Batman y el Joker por fin se encuentran para pelear, el Joker lo subyuga fácilmente y lo deja inconsciente. Es entonces cuando el Joker tiene, por primera vez, la oportunidad de matar a Batman, pero decide que no lo hará. Más allá de sus motivaciones villanescas, este cómic es importante porque pone al Joker a la altura de Batman: ya no es más un hombre que huye y tiene miedo, ahora es un igual, alguien que puede, si quiere, perdonarle la vida. Se trata también de una historia que puede leerse sola, sin necesidad de verificar la continuidad con otros números, lo cual ya es una innovación narrativa.

Bajo la mano de la dupla O'Neil/Adams el Joker creció tanto como personaje que llegó a tener su título propio, algo que hasta ese momento hubiera sido impensable. *The Joker* #1 se publicó en mayo de 1975 y aunque no duró más que nueve números, fue un acto singular tener una historia de ese universo narrativo donde Batman estaba ausente y donde un villano es nada menos que el protagonista.

En esa década se redefine la locura del Joker con historias que enfatizan una lógica anarquista bajo la que subyace el deseo de reconfigurar el mundo. En *The Laughing Fish*, por ejemplo, el Joker quiere obtener los derechos legales sobre una especie de peces a la que ha modificado genéticamente para que muestren una mueca desfigurada de risa, igual que él. El Joker no entiende por qué está mal modificar la genética de los animales y tampoco entiende por qué no es posible tener derechos legales sobre un recurso natural, como los peces. En la historia esto parece descabellado, pero es muy probable que los autores hayan querido hacer referencia a la locura real de grandes corporaciones que, efectivamente, fueron apropiándose de los recursos naturales a pasos agigantados en esta época.

Los años de la ruptura

Para la década de 1980, los creadores del Joker tenían muy claro que el grueso de los lectores de cómics eran adultos jóvenes y adolescentes (el público infantil era atendido a través de otros títulos más amables), por lo que se fueron decantando por historias menos ingenuas. Algunos meses después de aparecida la serie *Crisis on Infinite Earths*, que significó toda una reunificación de los universos creados por los

cómics a esas épocas, un joven llamado Frank Miller escribió y dibujó una miniserie de cuatro números llamada *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986) con la que marcó un cambio espectacular en las temáticas de los cómics. Los personajes de *TDKR* salen de aquél entorno típico de los cómics de superhéroes donde nada tiene consecuencia; por primera vez presentan síntomas de neurosis, culpa y depresión. Los superhéroes dejan de ser autómatas y se humanizan. En esta miniserie, Batman regresa después de un retiro voluntario provocado por el dolor



Ilustración 22 La muerte del Joker en *The Dark Knight Returns*, escrita y dibujada por Frank Miller en 1986.

que le causa la muerte Robin a manos del Joker. Al enterarse del regreso de Batman el Joker sale del estado catatónico autoimpuesto desde el Asilo de Arkham. A su salida manipula a gente de los medios para contar su historia en un *talk show* del que sale después de matar a toda la concurrencia con un gas venenoso. Su plan es incriminar a Batman del delito de homicidio, por lo que después de una lucha dentro de un parque de diversiones (un escenario que luego se retoma en *The Killing Joke*) el Joker se suicida rompiéndose a sí mismo el cuello lastimado por Batman.

Es evidente que para estas fechas el mundo pide un nuevo tipo de villano: el Joker aparece ahora como un ciudadano digno de una Ciudad Gótica distópica, donde los medios de comunicación están cínicamente controlados por el gobierno y donde Batman es ahora un vigilante perseguido por los conservadores (encarnados, por cierto, en el personaje de Superman, el brazo fuerte del gobierno de Reagan). Un

par de años más tarde se publica otra historia que rompe con la narrativa tradicional: *The Killing Joke* (Moore/ Bolland, 1988), que ocupa el análisis central de esta tesis. Esta historia nace como una invitación de los editores de DC (entre los que se encontraban escritores y dibujantes veteranos del Batman de los años 70, como Dick Giordano y Dennis O'Neil) al dibujante Brian Bolland, a quien básicamente le ofrecen carta blanca para dibujar cualquier personaje del universo DC. Bolland piensa en su villano favorito, el Joker, y propone a un escritor que ya goza de fama en la industria del cómic británico, Alan Moore. Esta novela gráfica¹⁰ fue una de las primeras en publicarse en un formato *prestige*¹¹, un libro levemente más angosto que los cómics tradicionales, de 48 páginas, pensado para llevar historias auto contenidas, independientes a los números mensuales. Como ya se mencionó anteriormente, Bolland era un dibujante importado de la industria del cómic británico, la punta de lanza de una migración en bloque de creativos del Reino Unido, orquestada por los mismos editores de DC como recurso para renovar sus universos. Este periodo se conocería después de manera un tanto despectiva como “la invasión británica” en los cómics, aunque la llegada de estos creativos significó un enriquecimiento incalculable en términos de sustancia narrativa y trasfondo temático para el cómic norteamericano. Esta novela es la primera mención de un

¹⁰ La discusión de qué es propiamente una novela gráfica es muy fecunda pero no es el tema de esta tesis. Para mayores consideraciones hay que visitar el trabajo del belga Thierry Groensteen, citado en la bibliografía de este capítulo.

¹¹ Sobre este formato se discute de manera más extensa en el capítulo 3, en el apartado de la dimensión formal.

verdadero pasado emocional que explica, al menos en parte, la aparición de este villano. Es el nacimiento del Joker que prefigura las versiones paralelas de un pasado trágico (“un pasado de opción múltiple”) que muchos conocen por la película de *The Dark Knight* (Nolan, 2008). A reserva de profundizar en su temática en el capítulo 3 (totalmente dedicado a esta novela), para efectos de revisión histórica diremos que en esta novela el Joker quiere probar que cualquiera puede volverse loco en un solo día; que el mismo Batman lo está, aunque actúe como si no lo supiera. La sustancia emocional que Moore le añade al personaje del Joker es suficiente para modificar la perspectiva reinante en el mundo de los cómics: ¿Es posible que nadie se haya preguntado por qué unos tipos decidieron tomar la ley y el castigo social en sus manos? ¿Es posible que nadie se haya dado cuenta de que están locos?

Luego de que Moore asesta un golpe narrativo sin precedentes con *The Killing Joke*, otros siguen aquél camino marcado por la exploración psicológica del personaje. Muy notable es la novela gráfica escrita por el joven escocés Grant

Morrison (quien llegó, por añadidura, en esa misma ola inglesa) y magistralmente dibujada por Dave McKean. El título de esta novela, *Arkham Asylum: A Serious House on Earth* (Morrison/McKean, 1989), anunciaba una historia de exploración



Ilustración 23 Una página de la novela gráfica *Arkham Asylum: A Serious House on Earth* (1989). Las ilustraciones de Dave McKean significan todo un cambio de paradigma en la historia de los cómics de superhéroes.

psicológica, particularmente sobre los villanos que Batman ha encerrado en aquél asilo. Narrada por el propio Joker en un ambiente gráfico que desafía toda representación previa, esta novela es una de las exploraciones más interesantes y mejor orquestadas sobre la psicosis tanto del Joker como de Batman.

Durante algún tiempo, el personaje del Joker tomó estos cambios que habían hecho los británicos y les sacó todo el jugo posible dentro de los títulos mensuales.

También integraron elementos

provenientes de otros medios como el muy popular personaje de Harley Quinn, que no había nacido en el cómic sino en las series animadas.

Pero el año que marcó en serio la popularidad del Joker y lo hizo el monarca absoluto del universo de Batman fue el 2008, cuando aparecieron dos unidades narrativas que coincidieron en muchos aspectos: la novela gráfica *The Joker*

(Azzarello/Bermejo, 2008) y la película de Christopher Nolan *The Dark Knight* (2008).

En estas dos historias el Joker vuelve a formular las preguntas sobre la sanidad mental de Batman, pero también de su propio lugar en el universo ficcional. El Joker se pregunta qué significa ser representante del caos infinito. El Joker aparece como el protagonista de estas dos historias y ya nadie cuestiona que su punto de vista se



Ilustración 24 Viñetas dentro de la novela gráfica *The Joker* (Azzarello/Bermejo, 2008).

vuelva, en ocasiones, mucho más interesante que el de Batman.

La más reciente novela gráfica donde aparece el Joker que consideramos necesario mencionar aquí es *Death of the Family* (Snider/Capullo, 2012), donde realmente se

explora la relación simbiótica entre Batman y

el Joker. Esta novela tiene la particularidad de mostrar al Joker después de que se ha mandado él mismo a quitar la cara por un procedimiento quirúrgico (algo que aparece en el relanzamiento del título *Detective Comics* vol. #1, lanzado en febrero de



Ilustración 25 El Joker con la piel de la cara arrancada (desenmascarado) en *Death of the Family* (Snider/Capullo, 2012).

2016). En *Death of the Family* el Joker regresa con la cara completamente desfigurada, vuelta a pegar a su cráneo por medio de correas, cinturones y ganchos. A pesar de que la cara le es restablecida en la

historia *Endgame* (Snyder/Capullo, 2014), la visión de un Joker completamente arrancado de la máscara que tiene por cara no deja de invitar a las lecturas sobre el simbolismo que vendrá después para el personaje, aunque lamentablemente queden muy lejos ya del alcance de este trabajo.

El Joker de la televisión

César Romero, un galán de origen cubano retirado del cine de los años 30, fue el



Ilustración 26 César Romero como el Joker en la serie televisiva de 1966.

primer Joker televisivo para la serie *Batman* (1966-68) y su presencia estrambótica tuvo una gran influencia en la idea de este villano en su representación de carne y hueso. En sus 22 apariciones en el programa, Romero logró hacer de este un personaje memorable a través de una personalidad salida de la carpa y el *vaudeville*, un payaso sin miedo al ridículo, profundamente subversivo, cuyos crímenes (dado que no era una

serie donde el Joker podía matar o lastimar a nadie) estaban más relacionados con sacarle una muesca al *statu quo*. En un capítulo, por ejemplo, el Joker de Romero entra con su banda de delincuentes a un museo donde hay pinturas “aburridas” y les hace intervenciones con aerosol para convertirlas en su propio arte pop, sin que Batman ni Robin puedan hacer algo al respecto. Al no poder hacer un daño real, el Joker se la pasa en esta serie burlándose de todo, principalmente de Batman (inventa

el Jokermóvil y por supuesto tiene un cinturón con armas extrañas, como el protagonista). Para bien y para mal, el Joker de Romero tuvo gran importancia en la imagen colectiva de este villano –que en México fue generalmente llamado El Guasón a partir de esta serie de televisión– y sentó un precedente para esa gracia que después retomaría Jack Nicholson para la película *Batman* (Burton, 1989).

A pesar de que aquella serie se convirtió en un fenómeno de éxito masivo, el gusto duró poco y tan sólo dos años después de su estreno fue cancelada. Luego de Romero, la televisión exilió todo lo relacionado con *Batman* exclusivamente a las series animadas, dirigidas al público infantil. El Joker hacía apariciones eventuales en algunas series (apareció en un *cruce* con *Scooby-Doo* y como parte del grupo de villanos en *The Super Powers Team*), pero no fue hasta los años 90 que DC Comics se propuso seriamente encontrar un nicho para *Batman* en la televisión. Así, en 1992, DC produjo una serie llamada *Batman: The Animated Series* (1992-1995) donde el Joker era interpretado por la voz del actor Mark Hamill, el icónico actor que hace a Luke Skywalker en las películas de *Star Wars*. La inclusión de Hamill como el Joker significó un imán irresistible para las comunidades de fans, que para ese momento ya se congregaban por “tribus” en espacios diseñados para atraerlos, como la convención anual de cómics en San Diego y otros eventos que fueron apareciendo poco a poco. Esta serie es notable por varias razones, entre ellas su estilizado dibujo que regresaba a una Ciudad Gótica oscura, con escenarios casi siempre nocturnos y subrepticios, a pesar de ser para niños. También es notable por la introducción de la única cómplice/amante del Joker a la fecha, Harley Quinn. El estilo de Hamill en la

voz hizo transformó al Joker en un personaje casi feliz, apasionado, aunque maníaco, cuya fama y preferencia del público superó por mucho, la del propio Batman.

Unos años más tarde, el Joker apareció, levemente rediseñado (se le quitó el rojo de los labios) para la serie animada *The New Batman Adventures* (1997-99) y en varios títulos animados más: *Superman: The Animated Series* (1996-2000), *Justice League* (2001-2006) y *The Batman* (2004-2008). Esta última presentaba a un Joker modernizado, con el pelo largo, que al principio llevaba una chamarra pero que muy pronto regresó a su tradicional traje morado a rayas, propio de un hombre de los años 40. De 2008 a 2011 se produjo también la serie animada *Batman: The Brave and The Bold*, una serie que regresaba sobre los pasos del Batman de los setenta, donde el Joker volvía a ser una presencia temible, aunque cómica, con una sonrisa más diabólica a lo acostumbrado para las series infantiles.

El Joker del cine

Durante muchos años, el Joker se mantuvo como un personaje de dibujos animados que aparecía tanto en la televisión como en las películas dirigidas a público infantil. No fue sino hasta 1989 cuando Tim Burton dirige la película *Batman* que el Joker del cine encuentra su público adulto. Caracterizado deliciosamente por un Jack



Ilustración 27 Heath Ledger como el Joker en la película *The Dark Knight* (Nolan, 2008).

Nicholson en plenitud de su capacidad histriónica, este Joker fue decisivo para la atracción de un público general, no familiarizado con el mundo de los cómics al universo de Batman. Burton regresó lo gótico a

aquella ciudad imaginaria, pero también supo quitarse de enfrente cuando Nicholson pasaba como un tren sobre el pobre personaje de Batman (Michael Keaton) que quedó muy por debajo en popularidad. Ese fue también el Joker que impulsó la producción de las series animadas de los años noventa –en esta especie de fecundación transmediática de personajes, donde el cómic alimenta al cine, la televisión y hasta los videojuegos, pero se vale también de ellos para no morir –.

Pero la encarnación más espectacular que se haya hecho del Joker en toda la historia del cine es, sin duda, la del actor Heath Ledger en la cinta *The Dark Knight*, dirigida por Christopher Nolan en 2008. En esta cinta, Nolan se deja influenciar por los mejores Jokers de la historia y lo mismo recoge algunas características de *The Killing Joke* que de *Arkham Asylum*, aunque visualmente se argumenta que es una respetuosa copia del Joker dibujado por Lee Bermejo para la novela gráfica *The Joker* (Azzarello/ Bermejo, 2008). Esta cinta ha dado lugar a una cantidad inmensa de artículos y libros académicos, críticas de revista, periódicos, audios, podcasts, posts en blogs y demás medios. Pareciera que después de esta película, el mundo entero se preguntó cuál era exactamente la fascinación por el personaje del Joker. En esta cinta, el Joker retoma aquél pasado de “opción múltiple” que formuló en *The Killing Joke*, pero se advierte una huella de dolor en el personaje y una valentía que logra conmovernos. En esta cinta se repite también la rivalidad histórica entre El Joker y Batman, que a veces raya en el enfrentamiento natural entre hermanos o contrincantes cercanos. No se matarán nunca porque se necesitan; juegan constantemente a ser el espejo del otro y en más de una ocasión deciden perdonarse

la vida uno al otro. *The Dark Knight* es una cinta clave en la construcción de este personaje pues, de cierta forma, ayuda a fijar la idea del Joker como un terrorista, el enemigo omnipresente del gobierno norteamericano desde el atentado a las Torres Gemelas el 11 de septiembre de 2001.

Capítulo 2: Un análisis tridimensional

Analizar el cómic según sus propias categorías

El cómic es un arte joven, apenas hay un puñado de autores que lo estudia desde perspectivas académicas creadas específicamente para este lenguaje. Entre los estudios que ponen el énfasis necesario en nombrar las categorías propias y únicas del cómic, aún no existe una corriente canónica o dominante, a pesar del entusiasmo académico de grupos que lo estudian desde distintas trincheras como la semiótica, la narratología comparada e incluso desde la filosofía. Desde luego, existen algunas aproximaciones con más autoridad que otras –un gran consenso se refiere a la atinada teoría artrológica propuesta por Thierry Groensteen en *The System of Comics* (2007) –, pero es aún tan reciente que sería arriesgado darle el estatus de canon. En el presente trabajo nos damos a la tarea de crear *un procedimiento de análisis propio* que si bien no puede ser usado para cualquier propósito –para nosotros el fin es desenmarañar la sustancia simbólica–, sí esperamos que contribuya al enriquecimiento del estudio de este medio. Nuestro análisis atiende, por un lado, el análisis formal del cómic como un “sistema” (Groensteen), sumado a una perspectiva hermenéutica que buscará extraer las claves simbólicas de los cómics analizados, de manera que se pueda hacer una lectura interpretativa sobre el lugar que ocupa el Joker y el mito de Batman en la cultura popular norteamericana. Como sucede con la investigación cultural, este estudio no tratará de buscar un significado

fijo e inamovible, sino de darle un sentido dentro de la historia cultural a los personajes, ubicarlos en sus contextos y tratar de entender su eficacia y su importancia.

Dimensiones de análisis

Utilizamos la división del objeto de estudio por dimensiones de análisis como lo propone el investigador mexicano Julio Amador Bech en la segunda edición de su libro *El significado de la obra de arte* (2016). Es importante aclarar que Amador busca sistematizar la interpretación de las artes visuales y, dentro de éstas, específicamente, la pintura, por lo que no usaremos todas sus categorías de análisis. Sí utilizaremos, en cambio, su método de disección de la obra en tres dimensiones pues simplifica la tarea de una valoración integral del objeto de estudio, muy acorde con lo hecho anteriormente por Gilbert Durand, Erwin Panofsky y otros teóricos del arte y lo simbólico. La disección del cómic *The Killing Joke* se hará entonces en tres dimensiones: 1) Dimensión formal, 2) Dimensión de los símbolos visuales 3) Dimensión narrativa

El cómic, un sistema de significación articulada alrededor del fenómeno amplio de la yuxtaposición¹², no es equiparable con otras artes visuales como la pintura y la escultura, por lo que buscaremos confrontar nuestro estudio, sobre todo en lo que toca a la dimensión formal con aquellos teóricos que consideran los

¹² Se trata de una conceptualización propia.

elementos que le son propios como un lenguaje único. Por esta razón, para el análisis de la primera dimensión usaremos, entre otros, las propuestas del investigador mexicano Rafael Villegas (2015) quien en su tesis sobre la narrativa gráfica de la memoria hace un análisis interpretativo basado en Groensteen, donde estudia la representación de la memoria en tres cómics de autor. Sus ejemplos prácticos sobre la artrología del cómic, –es decir, cómo se articula estructural, material y temáticamente un cómic de acuerdo con sus cualidades específicas– son vitales para esta investigación.

¿Por qué tres dimensiones?

En su propuesta de sistematización para el análisis de una obra de arte, Amador divide cada obra en tres dimensiones (formal, narrativa, simbólica) pues sólo así se puede dar a cada elemento la importancia que tiene. Con esta división, hasta esas partículas mínimas de la obra pueden ser desmenuzadas para hacer una interpretación hermenéutica. Comenzar por un análisis formal de la obra es algo que no puede ser obviado en un medio predominantemente visual como el cómic, que de forma simultánea juega con los espacios narrativo-visuales, los tiempos diacrónico-sincrónicos, y los códigos espacio-tópicos. Es momento de dejar atrás los análisis reductivos a los que se sometían los cómics hace algunas décadas, particularmente los investigadores latinoamericanos quienes trabajaban bajo las teñidas lentes de la resistencia ideológica antiimperialista, el marxismo bien o mal intencionado y la insurgencia académica. Buscando respuestas a preguntas de tipo

sociológico, algunos investigadores acusaron a los cómics de ser meros vehículos ideológicos, Caballos de Troya en la dominación y el colonialismo cultural. No hay duda de que cabía cierta razón en sus hallazgos, pero sus análisis están incompletos debido a la falta de voluntad por sistematizarlos. Pasaron de largo del análisis de la forma, de la semántica y de la lógica simbólica, por lo que más que traer luz, se dedicaron a desinformar. Durante años se le negó al cómic un estudio serio, como el sistema complejo y articulado que es:

Resulta común que se estudie el cómic como una manera de ilustrar ciertos temas: ejemplos sobran, el canónico estudio *Para leer al Pato Donald* (1971) de Ariel Dorfman y Armand Mattelart, es paradigmático en este sentido, pues los autores utilizan la historieta para sostener su crítica al colonialismo mediático presente en las historietas del Pato Donald. (Villegas, 2015)

En cuanto a la propuesta metodológica de Amador, el investigador reconoce abiertamente haberse nutrido de decenas de investigaciones previas, —desde la hermenéutica simbólica de Durand hasta la crítica de las artes visuales de Erwin Panofsky, con un punto álgido en la Teoría de la Interpretación de Paul Ricoeur, que ubica al investigador en el centro de una dialéctica entre el distanciamiento y la apropiación del objeto de estudio (triple mimesis). En cada parte del análisis se hace una contextualización histórico-cultural, pues se trata de entender —no meramente juzgar— la tradición a la que pertenece cada obra y desde qué categorías se está estudiando; es decir, poner de manifiesto la fusión de horizontes entre el momento

en que la obra fue producida y el momento en que se dan sus distintas interpretaciones.

Metodología para la dimensión formal

En su libro *The System of Comics* (2007) Groensteen plantea un programa de análisis del corpus de cómic empezando por el desglose formal de la obra. Es necesario para este efecto comenzar por una síntesis de la trama, que nos servirá para hacer una clara división en las unidades de sentido, que después pueden reunirse en macrosegmentos y segmentos que estructuran el discurso. El siguiente paso será identificar los elementos básicos de la estructura visual de la imagen en términos de solidaridad icónica que se despliega en tres niveles o códigos (Villegas, 2015:45-46):

-El **código espaciotópico**, que se refiere al diseño mismo de las viñetas, a su tamaño, forma y posición dentro del hipercuadro (equivalente a la página que contiene las

viñetas), pero también a esos espacios en blanco (los canales o tubería) entre y alrededor de ellas.

-La **artrología restringida**, en la que es posible entender la relación ya no meramente formal, sino secuencial y lineal, entre las viñetas.

-La **artrología general**, que explica la forma en que una viñeta puede referirse o prefigurar otra viñeta espacialmente distante por un efecto de semejanza de forma o contenido.

Groensteen (2007:119) toma el término “artrología” prestado de la anatomía humana y entiende al cómic como un sistema vivo, con la articulación de sus elementos como clave para el análisis. Se trata de un sistema que no requiere de la mediación del lenguaje verbal para que su mensaje intrínseco sea reconstruido en la mente del lector, pues las mismas secuencias icónicas fijas que lo componen impulsan de forma natural el relato. Este teórico plantea la idea de hipercuadro o “malla” para referirse a la disposición de viñetas en la superficie de una página (puesta en plana) y el de multicuadro para designar las relaciones internas (como efectos plásticos y narrativos) que el artista establece entre ellas, en función de su forma, tamaño, superficie y ubicación en la página o doble página que las acoge. La cualidad elíptica de su lenguaje, basado en la fragmentariedad (en la interrupción de sus elementos), y la condición «metonímica» de la imagen son dos características distintivas del cómic como forma artística. (Citado en Peñalba, 2014: 700-701) Como se dijo

anteriormente, la artrología restringida de Groensteen es un elemento que ayudará a tomar en cuenta todos esos elementos del cómic que lo hacen un lenguaje único, un “sistema”.

Con este análisis buscaremos entender cómo se articulan los elementos visuales en motivos que luego se transforman en temas y luego en una narración. Hay que aclarar que, debido al carácter de esa investigación, no se pretende describir de manera exhaustiva cada relación artrológica del cómic mencionada por Groensteen, sino incluir sólo aquellos datos sobre el lenguaje propio del cómic que nos den luz hacia una interpretación simbólica. Vale la pena entrar en estas categorías, aunque no se pongan a trabajar página por página, como lo propone Groensteen, si acaso tan solo para hacer patente las enormes diferencias del lenguaje del cómic con el de cualquier otro medio visual, literario y audiovisual del que se tenga noticia, particularmente en lo que se refiere al tratamiento del tiempo.

En un segundo nivel de análisis formal, nos serviremos también de la gramática del cómic enunciada por el dibujante y teórico del cómic norteamericano Scott McCloud en torno a los seis tipos de transición entre viñetas que marcan, además, el ritmo de la narración. *Understanding Comics* (1993) de Scott McCloud es una de las primeras argumentaciones teóricas que planteaban la necesidad de encontrar los elementos que hacían del cómic un lenguaje único. Aunque ya se han refutado algunas de sus ideas –sobre todo en lo que concierne a la definición de lo

que es o deja de ser un cómic —, aún resulta un referente insoslayable. Uno de sus grandes logros es haber hecho una fina descripción de los engranajes de este medio en su propio lenguaje: McCloud dibuja el icónico *cómic acerca de los cómics* para poner al descubierto, a través de elementos visuales, los mecanismos específicos de este vehículo cultural. Entre otras cuestiones formales, McCloud es de los primeros teóricos que enuncia la extraña forma en que el tiempo es representado en los cómics

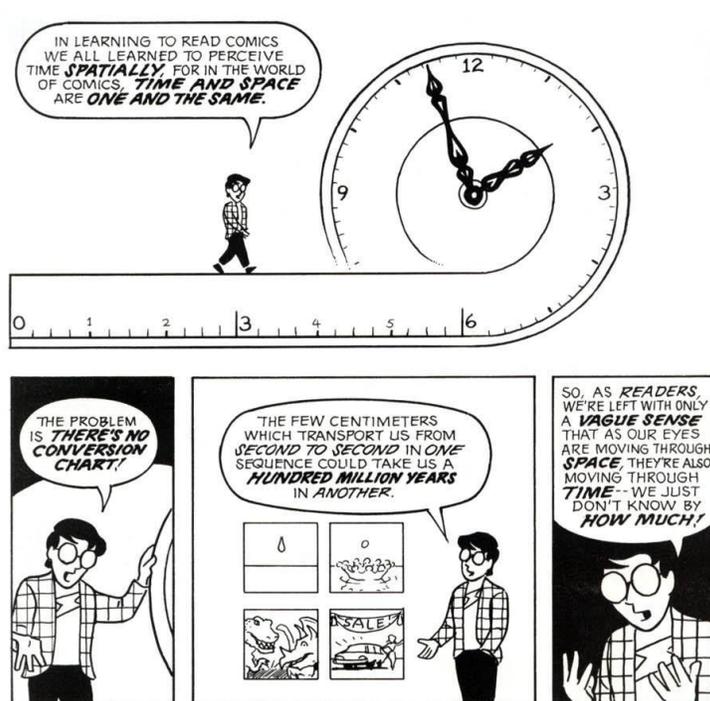


Ilustración 28 Una página del libro *Understanding Comics* (McCloud, 1993), donde se habla del manejo del tiempo en este medio.

y su relación con la percepción del lector. Aquí reproducimos la traducción de esta página sobre el manejo del tiempo en los cómics, acaso una de las mayores contribuciones de McCloud al estudio de este medio:

Cuando aprendimos a leer cómics aprendimos a percibir el

tiempo de manera espacial, pues en el mundo de los cómics, el tiempo y el espacio son una sola cosa. El problema es que no hay una tabla de conversión. Los pocos centímetros que nos transportan de segundo a segundo en una secuencia pueden llevarnos igualmente a través de cien millones de años. Así es que, como lectores, nos quedamos con la vaga sensación de que mientras nuestros ojos se mueven a través del espacio también se están moviendo a través del tiempo — sólo que no sabemos cuánto... ¿Alguna vez han notado como las palabras “corto” y “largo” pueden referirse a la primera dimensión o a la cuarta? En un medio donde el tiempo

y el espacio se funden tan completamente, la distinción regularmente se desvanece.
(McCloud, 1993:

Otro teórico del cómic, Ernesto Priego, investigador formado en México y actual profesor la universidad londinense *City University of London*, profundiza en su tesis doctoral *The Comic Book in the Age of Digital Reproduction* sobre esta relación combinatoria de palabras e imágenes que permite una relación infinitamente flexible poniendo de manifiesto el incansable carácter polisémico del medio.

Por ejemplo, el autor puede tomar ventaja de la posibilidad de manipular el tiempo narrativo mediante la orientación de la atención del lector en la página, o puede jugar con la yuxtaposición de palabras y dibujos aparentemente inconexos, cuya asociación sólo se pondrá en claro en las siguientes páginas... Más allá de esto, el hecho de que la imagen sea estática —y no dinámica— hace posible que el lector pueda regresar a examinar cuantas veces quiera. (Priego, 2010: 31)

Los canales o tuberías separan, ordenan y al mismo tiempo cierran y sostienen las viñetas; pueden marcar una transición mínima en el espacio-tiempo o una gran elipsis, condicionando así el ritmo de la historia. Lo interesante es que estas transiciones también condicionan el ritmo de lectura, pues la vista debe hacer un recorrido espacial con la mirada. Dice Scott McCloud (1993) que, si la iconografía visual es el vocabulario de los cómics, **el cerrado es su gramática**. El cerrado (*closure*) es aquella operación de llenado invisible realizada con ayuda del lector y representada por canales o tuberías, los espacios en blanco entre las viñetas. (Villegas, 2015: 49) A la manera de McCloud, en este trabajo buscaremos identificar

las viñetas importantes para la interpretación del cómic a partir de la conceptualización de 6 tipos de transiciones entre viñetas:

1) **Momento a momento**, utilizado para romper un mismo evento en diferentes segmentos.

2) **Acción a acción**, que se concentra en la progresión de una acción.

3) **Tema a tema**, que va de un tema a otro, pero permanece en la misma escena.

4) **Escena a escena**, en esta transición ocurre una codificación del tiempo exclusiva al cómic. Se requiere del razonamiento deductivo del lector pues representa un cambio de escena a la vez que hay un cambio en el paso del tiempo y el espacio.

5) **Aspecto a aspecto**, utilizado para mostrar diferentes aspectos de un lugar o de un concepto. Esta transición afecta la percepción del paso del tiempo. Distinto a la primera transición (momento a momento), no se enfoca en momentos donde los personajes activos (“vivos”) participan.

6) *Non-sequitur*, cuando no hay una relación lógica aparente entre las viñetas.

Así, las transiciones de viñeta a viñeta simbolizan (gráfica y espacialmente) el paso del tiempo diegético y sincrónico, el que ocurre dentro de la historia y fuera de ella de manera que el marco de la viñeta tiene por función el cerrado. Esta idea de cerrado se entiende mejor si usamos la palabra original en inglés: *closure*. Es una clausura, un corte, un cierre propuesto por el autor del cómic, pero donde el lector

participa activamente, con una interpretación deliberada y voluntaria. “El cerrado en los cómics promueve una intimidad... un contrato silencioso y secreto entre el creador y la audiencia”. (McCloud,1993:69) Dicho efecto de cerrado puede usarse entonces para separar, dar ritmo, añadir expresividad y añadir legibilidad. Todas estas funciones ejercen sus efectos en el contenido de la viñeta o panel.

Estrategias de análisis para la dimensión de los símbolos visuales

Antes de entrar en el problema de la dimensión narrativa, donde se articulan los signos visuales en motivos y en temas, es necesario abordar el símbolo visual como elemento específico fuera de su campo semántico (Amador, 2016: 114), lo que necesariamente nos lleva a aclarar las nociones de símbolo y arquetipo que se emplean en este trabajo.

¿Qué es un símbolo?

El concepto de símbolo es elusivo, sobre todo en tiempos en que toda referencia a lo simbólico está desvirtuada *a priori* por el pensamiento occidental, considerado como un mero retazo de la imaginación y la *phantasia*, incapaz de servir como instrumento de aprehensión de la realidad. Gilbert Durand trata de introducir claridad en medio de la confusión teórica preponderante y explica que la mayoría de los autores utilizan indistintamente palabras como imagen, alegoría, símbolo, emblema, parábola o mito, para referirse a la misma cosa, aunque está claro que cada uno de estos términos tiene implicaciones conceptuales distintas. (Durand, 1968:9) El

verdadero símbolo representa una idea, pero es ambivalente pues descubre al tiempo que oculta sus connotaciones profundas. Una alegoría, en cambio, es un símbolo constreñido al papel de signo, a la designación de una sola de sus posibilidades y dinámicas. Esto se entiende mejor a través del ejemplo al que recurre Cirlot (1992) para ilustrar la diferencia:

Zeus lanza el rayo, lo cual, en el plano del sentido meteorológico, es una simple alegoría. Esta se transmuta en símbolo cuando la acción adquiere un sentido psicológico, Zeus deviene símbolo del espíritu y el rayo lanzado simboliza la súbita aparición del pensamiento iluminante (intuición) que se supone enviado por la deidad. (1968: 9)

Una de las definiciones más reveladoras del concepto de símbolo es del rumano Mircea Eliade, quien atribuye al símbolo la misión de “abolir los límites de ese fragmento que es el hombre, para integrarlo en unidades más amplias: sociedad, cultura, universo.” (Cirlot, 1992:37) En ese sentido, un símbolo es capaz de hacernos uno con el mundo, nos extiende la posibilidad de comulgar en un sentido humano con nuestro entorno. De ahí que Eliade proponga la noción de símbolo como **hierofanía**, es decir, como *la manifestación en el mundo de una figura divina, que revela una realidad sagrada o cosmológica*. Se distingue la alegoría del símbolo por su función que ha sido trastornada pues, en vez de aludir a los principios metafísicos y espirituales, en vez de poseer una emoción, se han creado artificialmente para

designar realidades concretas ciñéndose a este sentido único o muy dominante (Cirlot, 1992:30).

Al analizar expresiones culturales como los cómics, conviene tener en cuenta la función propia de cada fragmento alegórico —por ejemplo, la función que tiene el héroe popular para sostener y reafirmar los valores reinantes en una sociedad, en este caso Batman en la sociedad norteamericana—, sin olvidar que las alegorías retornan a su estado simbólico sólo cuando han rebasado su finalidad meramente representativa. Cirlot habla de un reino intermedio de imágenes creadas de forma deliberada en las que se utilizan experiencias ancestrales. Tal es el caso de las cartas del Tarot, compuestas por muchas alegorías y figuras míticas, tan misteriosas que son impalpables para la razón y eso mismo las posibilita para actuar como estímulos del inconsciente. Con la obra de arte sucede lo mismo: el artista se sirve de unidades de representación (como líneas, colores, personajes, significados) para traer a la vida común las experiencias simbólicas compartidas por los seres humanos.

Con el arte sucede que los símbolos fueron ordenados en sistemas conscientes y tradicionales, canónicos, pero su vida interior sigue latiendo bajo esa ordenación racionalizada, pudiendo así aparecer en un momento. (Cirlot, 1992: 38)

El teórico se refiere aquí a un sustrato interior de la obra de arte que lo eleva a símbolo y que invita a un proceso constante de reinterpretación inagotable. El filósofo Hans Georg Gadamer (citado en Amador, 2016: 109-120) reconstruye la historia de los conceptos de alegoría y símbolo, y establece que la principal diferencia es la esfera de comprensión de ambas cosas: “la alegoría forma parte de

la esfera del hablar, del logos” mientras que “el símbolo no está restringido a la esfera del logos pues no plantea en virtud de su significado una referencia a un significado distinto, sino que es su propio ser sensible el que tiene ‘significado.” Para Gadamer, el símbolo es entonces la coincidencia de la manifestación sensible y el significado suprasensible. En contraste, la alegoría se constituye en una traducción concreta de una idea a una forma simple, comprensible, mientras que el símbolo sólo lo es cuando representa lo desconocido. El símbolo *es la idea en su forma más pura, enigmática* (Amador, 2016: 121) pero al mismo tiempo tiene la capacidad para esclarecer dicha idea sin la intromisión del *logos* que suele ofrecer explicaciones reductivas. Amador explica que los símbolos particulares sólo adquieren sentido por su participación en el conjunto (constelación simbólica), por lo que la labor hermenéutica consiste en reunir el contexto histórico-cultural de la obra, un análisis que traiga al presente el pensamiento simbólico de la época y de la tradición cultural a la que pertenece cada obra. “Debemos, así, ser capaces de reconstruir el modo en el cual la cosmovisión de la época y la tradición cultural están presentes en el autor o los autores de estas.” (Amador, 2016: 171)

Dicho esto, conviene notar que no es contradictoria sino *complementaria* la noción de que aquellos símbolos en las obras de arte son específicos de un tiempo histórico, pero también representan, en cierta medida, formas universales y

atemporales para entender al ser humano; un vehículo de comunión para personas de muy distintos contextos de tiempo y espacio:

Los símbolos se corresponden casi siempre a un contexto ritual y cultural determinado, pero, al mismo tiempo, tienen la posibilidad de trascender las limitaciones regionales y temporales, pues constituyen una forma universal e irreductible de la conciencia humana. (Amador, 2016:126)

El símbolo es la unidad fundamental a partir de la cual se componen todas las formas complejas de expresión articulada del pensamiento humano y, en consecuencia, de la creación artística (Amador, 2016); de ahí que lo consideremos un elemento básico para la interpretación de cualquier obra de arte, incluyendo, desde luego, los cómics. Para este trabajo, símbolo también significa la concreción de lo sublime, aquella representación en imagen o texto que sirva como un puente entre el mundo material y lo sobrenatural, entre lo profano y lo sagrado, entre la manifestación y el misterio (Amador, 2016: 126). Digamos, por ejemplo, los opuestos complementarios, lo apolíneo-dionisiaco en la relación Batman/Joker son elementos simbólicos, en tanto que se designarán como alegorías aquellas unidades de representación de ideas concretas más o menos conscientes que el artista quiso plasmar en el cómic, como el ensayo sobre la anarquía que hace Alan Moore a través de toda su obra y que pone

a funcionar, casi siempre, a través de sus personajes villanescos, especialmente en el Joker que aquí analizamos.

Arquetipos: símbolos universales

Para el psicólogo suizo Carl Jung, además de los símbolos que conforman nuestra vida diaria (pues tanto nuestro pensamiento como nuestro lenguaje es simbólico), existen otros que por su máxima constancia y eficacia, funcionan a manera de símbolos universales (Amador, 2016:127) que Jung llama arquetipos o psicologemas, estructuras psíquicas compartidas por toda la humanidad que han estado con nosotros desde el principio de los tiempos y que tienden a repetirse en casi todas las culturas, en casi todos los tiempos.

El término *arquetipo* se puede rastrear hasta Filón de Alejandría (también llamado Filón el Judío o Philo Judaeus) para quien era una referencia a la *Imago Dei*, es decir, la imagen de dios en el hombre. De acuerdo con Jung (2005:7), el término se usaba ya antes de San Agustín y durante mucho tiempo fue sinónimo de “idea” a la manera platónica. Siguiendo en la línea de las imágenes primordiales de Platón, Jung entendió el arquetipo como la manifestación de una estructura mental heredada y compartida por toda la humanidad, pero que, inserta en cada cultura y en cada individuo, logra transfigurarse de maneras insospechadas. El psicólogo suizo sostenía que el ser humano no llega al mundo como un “recipiente vacío”, sino dotado con una estructura mental heredada, no sólo de los padres, sino de todo el

conjunto humano; una especie de *hardware* (para usar la metáfora tecnológica propuesta por Amador) que predispone la forma en la que corre nuestro *software*, que en nuestro caso serían las distintas manifestaciones de la cultura dentro de una sociedad específica o un individuo. Amador lo expresa así:

(...) nuestra psicología personal es solamente una delgada piel, un rizo de espuma en el océano de la psicología colectiva. El factor verdaderamente poderoso que hace la historia es la psicología colectiva. (Amador, 2016:135)

A la manifestación de esta herencia colectiva, –que se modifica y modela de acuerdo con la cultura y el momento histórico donde aparece, casi siempre como un fenómeno espontáneo –le llamamos **arquetipo**. Se trata de un sistema de imágenes y emociones que ya tenemos disponibles, por herencia, desde que nacemos pero que aguardan la manifestación cultural específica. Un ejemplo comprensible para todos sería el arquetipo de la *gran madre* que en algunas culturas se representa como una figura virginal (la virgen morena, en el caso de los mexicanos), mientras que en otras está más pegada al ritual de la fertilidad (como Coatlicue) o al sexo, la seducción y la belleza como la diosa nórdica Freya, e incluso puede presentarse en su acepción negativa como una bruja malévola. Pero ¿por qué si son el mismo arquetipo las manifestaciones pueden ser diametralmente opuestas? Jung explica que sólo se heredan las formas, no los contenidos, los arquetipos son **imágenes guía** que nos permiten penetrar en los misterios profundos de la vida, pero nos son perceptibles por sí mismos sino a través de las imágenes en que se proyectan. De acuerdo con la investigadora española Rosario Scimieri (2008), a nivel individual, los arquetipos

nos visitan como sueños, visiones o fantasías, mientras que, a nivel colectivo, aparecen como elaboraciones culturales tradicionales, míticas o artísticas.

No sorprende que, para la literatura, en particular los géneros más cercanos a lo fantástico como el horror y la ciencia ficción de los que abrevan muchos cómics, las estructuras se asemejen claramente a los mitos y sueños, a la épica antigua del cuento tradicional que entrega lecturas simbólicas fáciles de reconocer. De acuerdo con el investigador norteamericano Joseph Russo (2008), el concepto de arquetipo ha sufrido muchas redefiniciones desde que la primera vez que las mencionó Jung, incluyendo algunas modificaciones hechas por él mismo.

Su concepto con el tiempo sugiere una cercanía a las formas ideales platónicas que existían más allá del mundo de los fenómenos sensoriales que ofrecen un paradigma perfecto y eterno al que se pueden referir los individuos. (Russo, 2008:253)

Los arquetipos entonces se conciben como ‘patrones de energía’ con un potencial creador de imágenes y de acuerdo con Russo (2008), pueden ser comparados con los mecanismos innatos descubiertos por los etólogos, que forman parte de una estructura psicológica heredada por el cerebro animal. Dicho de otro modo: un arquetipo es una matriz flexible que le permite a diferentes culturas ubicar su estampa local en una figura universal. (2008:254)

Lo que no son los arquetipos

Algunas personas han confundido los arquetipos con sus representaciones heredadas determinados en cuanto a su contenido, pero esa es una confusión. En realidad, los arquetipos son elementos formales en sí vacíos, “no es sino una *facultas*

praeformandi, una posibilidad dada a priori de la forma de la representación” (Amador, 2016:135). En las sociedades arcaicas, como en la Antigüedad y en la Edad Media, los factores y los motivos, las pulsiones, aparecían en forma de personificaciones de origen sagrado, obedeciendo a fuerzas y poderes divinos. “Ahora, en cambio, les llamamos *factores psíquicos*. Fue necesario un empobrecimiento sin igual del simbolismo –dice Jung– para volver a descubrir a los dioses en forma de factores psíquicos, o sea, como arquetipos.” (2016:137)

En este trabajo, la comprensión de la idea de arquetipo es indispensable para revelar el carácter simbólico de los cómics, la forma en que estas elaboraciones artísticas exponen el subsuelo mítico de la sociedad moderna.

Hacia una interpretación de los símbolos

Para el análisis hermenéutico de los símbolos, en este trabajo se comenzará por el análisis de las cualidades materiales y concretas de los símbolos, dejando de lado – tan sólo temporalmente – sus connotaciones semánticas.

El símbolo, dice Amador (2008), debe cruzar primero la observación desde la forma, el color, la textura y la estructura, de modo que su primera orientación sea lo concreto. Esto ayudará a obtener las claves para para entender cómo las propiedades

físicas son también portadoras de significado, como alguna vez los fenómenos naturales concretos fueron los primeros modelos interpretativos para el ser humano.

Primero haremos un recorrido por el simbolismo de la forma y el color, su determinación espacial, las formas, la luz y los colores que dotan de sentido abstracto a nuestro objeto de estudio. Particularmente el simbolismo del color es de los más conocidos y utilizados, en liturgia, heráldica, alquimia, arte y literatura. De acuerdo con Cirlot (1997), se dividen en dos grupos: colores cálidos y avanzantes, que corresponden a procesos de asimilación, actividad e intensidad (rojo, anaranjado, amarillo y, por extensión, blanco), y colores fríos y retrocedentes, que corresponden a procesos de desasimilación, pasividad y debilitación (azul, añil, violáceo y, por extensión, negro), situándose en medio el verde como matiz de transición y comunicación de los dos grupos.(1997:177)

Usos y homologías del símbolo

Un segundo nivel de análisis buscaría encontrar los usos del símbolo, el desciframiento del cómo, a través del uso cotidiano y de la función ritual o utilitaria, algunas cosas, acciones y gestos adquirieron un valor simbólico. Esta función utilitaria se puede analizar a partir de las sus *homologías*, es decir, de los elementos a los que se equipara un símbolo dado. Por ejemplo, buscaremos un fuego que quizás se equipara al Sol o un fuego que equivale a la luz y el calor de un dios benefactor. En algunos casos buscamos también un enunciado (una premisa) que nos convierta

el símbolo en discurso. Una frase como “El héroe mata al monstruo” podría aclararnos las dimensiones narrativas de una imagen y traducir a acciones algo que al principio parecerá inasible. No se trata, desde luego, de reducir una imagen a un juego lingüístico, sino de transferirlo a un discurso revelador de significados.

Para la imagen, nos vemos obligados a elaborar nosotros mismos el enunciado del símbolo, a partir de interpretar la dimensión narrativa de la imagen. Así, por ejemplo: “El sol vence a las tinieblas”, “El héroe mata al monstruo”. Al realizar esta “traducción” habrá que saber que siempre permanecerá una materia irreducible de lo visual que no permite su total transcripción verbal. (Amador, 2016:155)

Al analizar una obra de arte, es preciso tomar en cuenta la naturaleza polisémica del símbolo, pueden cobrar sentido en cuanto a las realidad cósmica, biológica o antropológica, pero también tienen un sentido psicológico, moral y espiritual. No se busca reducir los significados sino hacer una traducción aproximada que pueda darnos más luz al respecto. Hay que recordar que las interpretaciones de los símbolos cambian a partir de su contexto histórico-cultural, por lo que será importante ubicarlos a la tradición que pertenecen y reconstruir al menos los aspectos relevantes de la cosmovisión de la época. Como señala Amador (2016), se debe nombrar la tradición en la que estaban inmersos los autores de las obras para dejar al descubierto aquellos principios subyacentes que ponen de relieve la

mentalidad básica de una nación, de una época, de una clase social, de una creencia religiosa o filosófica, matizada por una personalidad y condensada en una obra.

Como argumenta la investigadora mexicana Blanca Solares (2010), las imágenes pictóricas, literarias o mentales no se agrupan y organizan de forma arbitraria: es la constancia de las imágenes arquetípicas lo que orienta las formaciones civilizatorias (Solares, 2010: 25) y esto puede extenderse a cualquier expresión artística humana, incluyendo a los cómics de superhéroes, repletos de capas simbólicas de significación. Con suerte, los resultados de la interpretación nos harán reconocer la interrelación entre las pulsiones subjetivas y las intimaciones objetivas que se concretan en obras culturales como los cómics.

Estrategia metodológica para la dimensión narrativa

El análisis de la dimensión narrativa dice Amador (2016), tiene como principal objetivo encontrar los temas o conceptos que representa una particular obra de arte.

El antropólogo mexicano se refiere a una búsqueda de constantes en su organización interna: los elementos que la componen y sus combinatorias. Para encontrar estos temas es preciso entender el contexto histórico-cultural en el que se producen; en el caso del cómic que analizaremos, por ejemplo, tenemos que los autores abrevaron

de la tradición superheróica norteamericana cuando crearon *The Killing Joke*: esta historia es importante justamente porque rompe con esa tradición.

Amador sugiere que hay tres fuentes principales para encontrar los temas de una obra: 1) una creación del autor, 2) la representación de un pasaje mitológico, literario o histórico; o también, 3) una combinación de la inventiva del autor con referencias a textos determinados (2016:41). Es evidente que estas tres modalidades no se encontrarán en estado puro, pues nadie puede asegurar que la creación del autor no tenga que ver precisamente con la influencia ejercida por el contexto o por un relato mitológico de su preferencia.

La articulación entre inventiva individual, imaginario colectivo y fuentes literarias es tan compleja que resulta sumamente difícil y, en ocasiones, prácticamente imposible, señalar con precisión el origen iconográfico de las imágenes. (Amador, 2016: 198)

Aunque cada vez es menos frecuente la necesidad de las obras de ilustrar pasajes mitológicos directamente –como se hacía en el arte tradicional, casi siempre de corte religioso– la influencia de las mitologías está presente en toda narración, mucho más si se trata de los cómics de superhéroes, donde se traducen directamente

algunos ideales heroicos occidentales que provienen de la Grecia Antigua, a pesar de que su proceso de hibridación sea constante por el paso del tiempo.

Para encontrar estos temas, Amador propone hacer una descripción analítica sobre lo narrativo en la obra de arte, donde se aborden cuatro perspectivas analíticas.

- I. análisis estructural,
- II. análisis histórico-cultural
- III. análisis de las funciones sociales de las narrativas míticas,
- IV. interpretación de las interpretaciones previas.

Para efectos de este análisis es importante advertir que seguimos la propuesta metodológica de Amador (2017) **con algunas modificaciones**, pues el antropólogo escribe sus notas a partir de obras pictóricas fijas, a diferencia de este trabajo donde se analizan imágenes yuxtapuestas, ordenadas en la narrativa de un trabajo autoconclusivo (*The Killing Joke*). Debido a que no sería operante analizar cada una de las imágenes, igual que hicimos en las dimensiones formal y simbólica, escogeremos sólo algunas viñetas para hacer el estudio, aunque, desde el punto de vista narrativo, estas viñetas siempre estarán analizadas en función de sus relaciones con otras, contiguas o no, de acuerdo con las nociones de artrología general y

artrología restringida que plantea Groensteen y que ya hemos revisado a detalle en el apartado de la dimensión formal.

Análisis estructural de la narrativa visual

En este nivel de análisis se trata de identificar las escenas más importantes que constituyen el cómic, sus personajes, situaciones, escenografías, objetos y atmósfera visual (iluminación, colorido, etc.) que priva en ese preciso momento de la historia. Como es de esperarse en esta etapa de la investigación, el punto de partida para el análisis narrativo no es de cero: se cuenta ya con elementos del estudio formal que abrieron camino para la obtención de material de análisis más específico. En esta dimensión se trata de enriquecer aquella descripción con los datos específicos de la historia, ubicando sus elementos en un espacio visual específico. En el lenguaje del cómic, a este espacio visual se añadiría un espacio temporal, por lo que se deben tener en cuenta también algunos elementos de narratividad en cuanto al ritmo en el hipercuadro y su relación integral con otras partes del cómic.

En este nivel estructural, Amador propone distinguir algunas imágenes descriptivas, como los signos visuales (la figura de un personaje, por ejemplo) que puede darse a niveles elementales o combinatorios (figuras que se emparentan con otros signos visuales, a la vez que se articulan con otros motivos). Cuando se hace crítica cultural, hay que pensar, ante todo, que la cultura es “una construcción simbólica o una articulación de redes simbólicas” (Amador, 2016:15), pensar sólo en

el análisis formal o estructural evade por completo el problema. El ser humano sólo se enfrenta con la realidad por mediación de las construcciones simbólicas del lenguaje: el mito, el arte, la magia y la ciencia; el símbolo instauro una realidad social, pues en tanto producción humana, establece un modo de ser, una manera de comprender el mundo y de actuar en él. (2016:15-21)

Es de esperarse, por tanto, que la prevalencia de los superhéroes y el *storytelling* superheróico norteamericano se conforme a través de símbolos. Puede que no se consideren “sagrados” en el estricto sentido de la palabra, pero sintetizan, como apuntan Geertz y Amador, el *ethos* de un pueblo (o un aspecto de este) e integran su cosmovisión. (Amador, 2016:39) La palabra *ethos* significa, a grandes rasgos, la dotación de significado a la vida colectiva que se da a través de una narrativa compartida; el espíritu de una cultura o de una comunidad manifiesta abiertamente en sus creencias y sus aspiraciones. Cada cultura crea sus propios sistemas de identidad referidos a su proyecto colectivo. Para ello produce estructuras y códigos sociales particulares, desarrolla sus propias formas de pensamiento. Estructuras sociales y sistemas simbólicos organizan y dan sentido a la vida colectiva: dotan de forma y significado a un *ethos*. El establecimiento de

códigos de comportamiento y de un sistema interpretativo común, sirve para identificarse con un colectivo en continuo proceso de formación y reconstitución.

Análisis histórico-cultural

Los temas tratados en este cómic nos conducirán necesariamente a la vida y a la obra del autor, su contexto histórico y cultural como fuentes principales de la investigación. Al mencionar los temas del estudio de caso, habrá que hacer un estudio de la fuente original y sus interpretaciones. Para Amador hay dos nudos problemáticos para el abordaje de investigación histórica: el análisis diacrónico del tema y sus interpretaciones, lo que nos dará la genealogía de las versiones; y, en segundo lugar, el análisis sincrónico del tema y sus interpretaciones: el tema en la época de la obra y del autor o grupo social que la produjo.

Debemos preguntarnos acerca de la importancia del tema en ese momento histórico y si otros autores o grupos de la época lo abordaron y de qué modo. También resulta relevante investigar la importancia del tema al interior del conjunto de la obra del autor o del grupo. (Amador, 2016:294)

Esto supone investigar: 1) la historia de las diversas versiones, 2) el proceso de creación de la composición y 3) el tema visto en relación con la interpretación de este por otros autores o grupos, y su influencia en la obra estudiada. Entre otras cosas, esto nos llevara a encontrar cánones estéticos que han modelado el tratamiento de ciertos temas, así como la explicación de las funciones que juegan las narrativas y la

forma en la que estos temas configuran el imaginario colectivo, que desde el principio fue nuestro objetivo primordial para esta investigación.

Capítulo 3: Estudio de caso, *The Killing Joke*

Preámbulo

En este capítulo analizaremos el caso de la novela gráfica *The Killing Joke* (Moore/Bolland, DC Comics, 1988) en tres dimensiones: formal, de los símbolos visuales y narrativa.

En la **dimensión formal** se hace una primera parada en la cuestión que relaciona forma y contenido, esto es, la materialidad de este cómic y cómo influye directamente en las lecturas que se le pueden dar a la obra. Después se hace un resumen del relato y un recuento de algunos elementos visuales básicos de esta obra: analizaremos en algunas viñetas escogidas conceptos de forma, color, luminosidad, composición, etc.

En la **dimensión de los símbolos visuales** se describen los simbolismos implícitos en elementos de la forma, estilo, color, luz, así como las redes simbólicas (semánticas) con las que está relacionado el personaje del Joker, el arquetipo del *Trickster* al que apela y los simbolismos presentes en la narrativa de los superhéroes norteamericanos.

En la **dimensión narrativa** se encuentran y describen los temas principales del cómic, a través de un análisis estructural del relato que toma en cuenta su historicidad en cuanto al contexto cultural en el que se da este cómic. Aquí se hace

también una mención a otras interpretaciones de la figura del Joker, emparejado con el análisis de las funciones sociales de las narrativas míticas.

Dimensión formal

La materialidad sí importa

Un análisis formal de cualquier producto cultural debe incluir la categoría de la *materialidad*: se sabe que la forma es fondo y quizás en ningún otro lenguaje sea esto tan verificable como en los cómics. Para el profesor belga Pascal Lefèvre (2009), el formato tiene influencia directa en el concepto del cómic, “no sólo en el estilo, pero también en el contenido. Los aspectos materiales del formato determinan el diseño, la elección entre monocromo o color, el tipo de historia, la manera en que se cuenta, etc.” (2009:91). Cuando sostenemos un cómic en las manos, su condición material también cuenta una historia, con el objeto material prefiguramos nuestras expectativas e incluso, como dice Lefèvre, configuramos diferentes modos de consumo: antes de ser objetos de colección, la mayoría de los cómics de superhéroes se leían y se tiraban, mientras que, por ejemplo, un álbum ilustrado europeo siempre ha tenido un halo libresco que le da cabida en la colección particular del lector, quien podrá volver a leerlo varias veces e incluso prestarlo. Villegas afirma además que

“el formato incide no sólo en la apropiación que hace el lector del discurso, sino en las mismas decisiones estéticas y narrativas de los creadores del discurso.” (2015:34)

El formato autoconclusivo

Siguiendo estos parámetros de análisis, nuestro primer acercamiento a *The Killing Joke* estará concentrado en el formato en que se publicó en 1986, cuya historia nos dará luz sobre el impacto social y cultural de este cómic en la cultura norteamericana. Desde un principio, *The Killing Joke* fue imaginado en un formato distinto al que se solía publicar un cómic de superhéroes: los autores no planeaban insertarse en la historia continua de Batman, sino contar una historia autoconclusiva de sólo 46 páginas.

Sabemos que las transiciones entre las viñetas varían radicalmente dependiendo del espacio dado a los creadores, de modo que un cómic cuya publicación mensual tiene una continuidad temática, tendrá, en algún sentido, más viñetas (esto es, más espaciotemporal) para desarrollar visual y narrativamente un personaje, un estado de ánimo o un universo diegético. Al contar con 46 páginas para concluir una historia, las transiciones en *The Killing Joke* resultan concisas y sin ningún experimento transicional, muy apegadas al canon del cómic de superhéroe clásico, que hasta bien entrados los años 60 no solía jugar con las tuberías por miedo a dificultar la comprensión del lector. Moore y Bolland cuentan una historia clásica

pero finita –una finitud que ya implica una ruptura sobre la clásica historia de superhéroes, de carácter continuo e interminable.

Sobre las propiedades significantes de la forma ensaya el investigador escandinavo Mervi Miettinen (2011) al analizar este cómic desde la perspectiva del anarquismo estético (y político) autoproclamado de Alan Moore: A través de una extrapolación de cuatro décadas de mitología de Batman, Moore y Bolland crean un texto en varios estratos que *ordena* y a la vez *desafía el orden* dentro de la continuidad de los personajes de Batman y el Joker (Miettinen, 2011:8). Sin duda, una de las paradojas centrales en *The Killing Joke* es que sus convencionalismos formales abonan a la construcción de las continuidades superheróicas al tiempo que las desafían temáticamente mediante una aplicación consciente de una “anarquía textual”(2011:5). La anarquía es, de hecho, uno de los temas centrales en este cómic (como veremos más ampliamente en las dimensiones narrativa y simbólica) pero no sólo está descrito en los diálogos o en la trama, sino en la forma. A decir de Amador (2016), cada narrativa tiene su propia lógica con relación a su propia historicidad. Los signos visuales reproducen características estructurales por medio de procesos de abstracción, dependiendo de cánones culturalmente construidos, que se deben tener en cuenta a la hora de interpretar. En el caso de *The Killing Joke*, los cánones utilizados están a la vista de todos precisamente para hacer evidente su ruptura. En los intersticios de la tradición del cómic, donde no hay tiempo ni motivos desde

donde Moore y Bolland rompen con lo establecido a través de un acercamiento formal en apariencia sencillo.

Cuando *The Killing Joke* fue publicado por la empresa DC Comics en 1988, la idea de una historia autoconclusiva (también llamada *one-shot*) no era precisamente nueva. Ya en los años 60 y 70 se había experimentado con historias que no pertenecían al universo conocido de los superhéroes y que buscaban llegar a un público más amplio. Ejemplo de historias autoconclusivas fueron las adaptaciones a largometrajes que se hicieron desde la industria del cómic: Jack Kirby escribió y dirigió un tomo en torno a la película *2001: Odisea del Espacio* (Kubrick, 1968), por mencionar sólo una. En este tipo de historias los autores tenían más libertad para



experimentar con los lápices y las tramas,

por lo que Kirby explora con éxito las posibilidades de “traducción” del lenguaje cinematográfico al del cómic y ofrece soluciones alternativas a la puesta en escena ideada por Kubrick. Este tipo de *one-shot* se entendía más como un álbum ilustrado,

por lo que se imprimía en un formato tabloide, casi el doble de tamaño de un *comic book* regular.

En los cómics de superhéroes, sin embargo, la historia autoconclusiva era una rareza. Como productos serializados, los superhéroes requerían entornos reconocibles, sin muchos cambios mensuales para mantener su identidad, el respeto a la continuidad de los universos “era lo esperado, parte integral del placer de leer cómics” (Miettinen, 2011:6). Las aventuras podían cambiar, *pero no el personaje* y en gran medida, tampoco el entorno. Sobre todo, no había permiso para envejecer, el tiempo estaba detenido en los superhéroes.

Para finales de los años 70, la gran industria de los cómics de superhéroes estaba ya en una implosión comercial. Las dos grandes empresas, Marvel y DC Comics habían cancelado una veintena de títulos debido una drástica caída en las ventas. Varios factores socio políticos contribuyeron al desencanto de la sociedad por los superhéroes: la creciente publicación independiente, el movimiento del cómic *underground* (los *comix*) y los primeros escauceos con los autores por el control de su obra¹³ allanaron el terreno para que los editores consideraran la ruptura de

¹³ Hasta bien entrados los años 70 la industria mantuvo una política *standard* de trabajo: retenían los derechos de autor de las obras y las láminas originales de los dibujantes (lo que no les permitía hacer más dinero por fuera y venderlas a coleccionistas). A los escritores se les pagaba a destajo, siempre por encargo, de manera que la empresa también el control creativo sobre personajes, historias y universos de aquellos cómics. Algunas cosas contribuyeron al cambio de paradigma legal en la autoría de un cómic: la autopublicación como una alternativa real a los monopolios, utilizada con éxito por el movimiento de cómic *underground* (cartonistas como Art Spiegelman o Robert Crumb) quienes además ya habían empezado a sindicalizarse; el surgimiento de nuevas editoriales con políticas más justas en cuanto a la repartición del dinero que lograron atraer mucho talento. En paralelo, autores estrella como Neal Adams, Jack Kirby y Jerry Robinson presionaron a las dos grandes editoriales para reconocer los derechos a los icónicos creadores de Superman, Jerry Siegel y

continuidad en sus universos como un experimento de supervivencia. Los cómics de superhéroes estuvieron en varias ocasiones, a punto de perecer.

A mediados de los años 80 DC Comics se lanzó a la caza de un público elusivo, que antes había llegado sin ningún esfuerzo. La influencia de los *comix* y sus temáticas más adultas sirvió con un modelo para lanzarse a terreno desconocido y DC fue la primera editorial *mainstream* que experimentó en este sentido, a través de la publicación de *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986), frecuentemente referido como *TDKR*¹⁴. A Miller se le permite experimentar con Batman y es él quien rompe definitivamente con el canon de la eternidad superheróica. El creador nacido en Maryland convierte a Batman en un héroe viejo, cansado, vengativo y violento, que finalmente, después de medio siglo de persecución, atrapa y asesina deliberada y violentamente a su archienemigo, el Joker.

Roger Sabin (1993) ha nombrado a este el periodo revisionista de los cómics de superhéroes, una estrategia de marketing que buscaba un público adulto, con la capacidad económica suficiente para comprar un cómic cuyo cuidado editorial tendía a ser mucho más costoso. Una manera de hacer esto fue bautizar a todo cómic que salía de la norma en número de páginas o en temática con el nombre “novela

Joe Shuster, a quienes se les habían negado regalía por décadas. Neal Adams y Jack Kirby ganarían la batalla por retener sus originales unos años después, lo que sentaría un precedente legal para otros autores.

¹⁴ De esta miniserie se habla profusamente en el capítulo 1.

gráfica” en formatos más parecidos a los cómics europeos, que eran vistos como productos más respetables y leídos por público de todas las edades (opuestos a entretenimiento para niños). (Miettinen, 2011:7)

Así, *TDKR* fue el primero que se distribuyó en un formato *prestige*, el mismo en el que se publicaría sólo dos años después *The Killing Joke*, el cómic que aquí nos ocupa. El *prestige* seguía las convenciones de encuadernado del libro, opuestas a las



Ilustración 30 *The Killing Joke* se publicó en el formato *prestige*, una edición de lujo, a lomo cuadrado.

del cómic regular, que solían ser pliegos engrapados al centro. Este cómic venía encuadernado a lomo cuadrado, a 48 o 64 páginas, sin anuncios —contra las 22 páginas de historia y 10 de anuncios tradicionales—. Incluso en el nombre, la empresa nos indica que se trata de un

producto especial, de edición limitada.

En la naturaleza industrial de los cómics también está implícita la posibilidad, de acuerdo con su éxito comercial, de presentar más de una versión en más de un formato. En el caso de *The Killing Joke*, es interesante observar cómo ha evolucionado en reimpressiones subsecuentes¹⁵. Una de las cuestiones más notorias en casi treinta años de su primera edición, es el cambio de colores originales promovido por el

¹⁵ Sólo con la observación puntual de las distintas ediciones de este cómic podríamos hacer un estudio significativo de cómo han cambiado los públicos a quienes están dirigidos este tipo de cómics, cómo los ha sabido captar la industria y de qué forma se han integrado las nuevas tecnologías a la materialidad del medio.

propio dibujante, Brian Bolland, quien aprovechó la digitalización del cómic para virar toda la paleta cromática a como originalmente la había imaginado, muy lejos del trabajo original del colorista John Higgins. Se trata de una edición apócrifa de autor, por contradictorio que suene el término. La edición de lujo aparecida en el 2008 presenta un tratamiento de color totalmente renovado que, por sí solo, cambió el sentido simbólico y el dramatismo de algunas escenas: los amarillos intensos han desaparecido y se han matizado todos los colores al punto de modernizar el púrpura intenso del traje del Joker a un morado grisáceo que pierde el lustre que tenía el original. Aunque no es tema de esta tesis hacer una comparación profunda en las



Ilustración 31 Una comparativa entre los colores de la edición original (1988) y la Deluxe Edition procurada por el artista Brian Bolland en 2008. Del lado izquierdo se aprecia el trabajo manual del colorista John Higgins, mientras que del lado izquierdo se puede ver el color digital de Bolland.

versiones, el cambio de color no es una cuestión menor en lo que toca al análisis forma, pues hemos visto que los colores también tienen un peso simbólico y narrativo. Debido a que fue la voluntad del propio artista la que cambió esos

colores, para el análisis formal tomaremos en cuenta es versión, *Deluxe Edition* 2008,

con la advertencia de que la intérprete de este cómic y autora de esta tesis leyó primero la edición original y la prefiere sobre la más reciente.

Desglose formal de la obra

Primero vamos a hacer un breve resumen de la obra, *The Killing Joke*, para el lector que no ha tenido oportunidad de leerla. Este mismo resumen tiene la función de simplificar la comprensión de los cortes del relato en **unidades de sentido**. Se harán cortes globales en macrosegmentos y después en segmentos. De esta forma se hace una introducción, al marco diegético del relato, personajes, acciones generales, la composición de la trama y la organización de esta en la historia. Hay que saber que *The Killing Joke* no tiene divisiones ni capítulos propuestos por los autores, por lo que estas divisiones son meramente indicativas.

Resumen de la obra

The Killing Joke se divide en dos tramas principales que se entretajan secuencialmente para dar tensión dramática a la historia, pero que bien pueden ser contadas por separado:

Trama en el presente diegético

- 1) El Joker escapa del asilo de Arkham para probarle a Batman — mediante un plan que incluye torturar al Comisionado Gordon y dejar lisiada a su hija — que cualquier persona, por normal que parezca, puede volverse

completamente loca con sólo un mal día. El Joker quiere que Batman reconozca el caos de la realidad, la gran broma demente de la existencia humana, sobre la que no tenemos ningún control. Para este efecto, el Joker secuestra al Comisionado Gordon y lo tortura física y mentalmente en un viejo parque de diversiones, mostrándole fotografías de su hija desnuda y con un balazo en el abdomen. Después de una búsqueda que lo lleva a recorrer el bajo mundo de Ciudad Gótica, Batman finalmente llega al parque de diversiones por invitación expresa del Joker, quien siempre tiene el control de esta situación. Batman rescata al Comisionado Gordon, a quien el Joker no ha logrado enloquecer después de todo. Luego de un enfrentamiento en la casa de los espejos, Batman atrapa al Joker, pero en la calma después de la reyerta conversa con él, en un final un tanto ambiguo, donde ambos ríen de un chiste que cuenta el Joker. No queda claro si Batman aprovecha entonces para matarlo o simplemente la risa de ambos se para en seco cuando escuchan las patrullas de la policía que se acercan para aprehender al criminal.

Trama en el pasado diegético

- 2) En *flashbacks* de colores sepias podemos seguir la historia del hombre antes de convertirse en el Joker: un aspirante a comediante que ha dejado un trabajo seguro para seguir sus sueños de comediante *stand-up*. Lo conocemos justo en una encrucijada económica: su joven esposa está embarazada de su primer hijo y él quiere sacarlos de esa vida de estrecheces en un cuartucho de Ciudad

Gótica. La desesperación lo lleva a relacionarse con un par de gánster que lo envuelven para que les muestre el camino hacia la fábrica de la que era empleado. Los gánsteres insisten en que el hombre use máscara roja de metal para cometer un robo de modo que puedan inculparlo más tarde. Mientras el hombre bebe y come con los gánsteres en un bar, un policía le avisa que su mujer embarazada ha muerto electrocutada mientras probaba el calentador para el biberón del futuro bebé. Totalmente entumecido de dolor, el hombre que se convertirá en el Joker debe seguir con el plan del robo a pesar de que ya nada tiene sentido: los gánsteres lo amenazan de muerte si se niega. El atraco sale mal, los guardias de seguridad comienzan a dispararles. Batman llega de pronto para combatir a los asaltantes, entre los que está este hombre confundido, desesperado y obligado por las circunstancias para usar aquella máscara roja. El hombre tiene una visión limitada a través de la máscara y una lente roja que le duplica la imagen del hombre murciélago. En su angustia, antes de ser atrapado por Batman, el hombre se lanza al arroyo por el que lanzan desechos químicos de la fábrica. Al salir del arroyo y quitarse la máscara vemos que la piel de su cara se ha tornado completamente blanca, sus labios rojos y su pelo verde. Cuando el hombre mira su transformación y aquella mutación por los químicos, cargado de desesperanza por la muerte

de su esposa y su hijo nonato, enloquece y ríe a carcajadas, convirtiéndose así en el Joker.

Macro segmentos a y b

- a. La lucha de Batman contra el Joker en el presente.
- b. La trayectoria de un hombre desesperado y enloquecido por el dolor que se convierte en el Joker.

Segmentos 1-6

1. Batman busca al Joker que ha escapado de Arkham.
2. El Joker compra un parque de diversiones en desuso.
3. El Joker recuerda a su esposa.
4. La conversión del hombre desesperado en Joker.
5. El Joker lastima y tortura al Comisionado Gordon y a su hija Bárbara.
6. Batman se enfrenta con el Joker en el parque de diversiones.
7. Batman derrota al Joker quien ha dejado de pelear y ahora cuenta un chiste.

Ambos ríen mientras oyen las sirenas de la policía que se acercan.

Articulación formal de la obra

Una vez hecho el desglose, pasaremos a describir la articulación formal de este cómic. Seguiremos para ello las indicaciones de Ann Miller y Thierry Groensteen, utilizadas por Villegas, que se despliegan en tres niveles o códigos:

-El **código espaciotópico**, que se refiere al diseño mismo de las viñetas, a su tamaño, forma y posición dentro del hipercuadro (equivalente a la página que contiene las viñetas), pero también a esos espacios en blanco (los canales o tubería) entre y alrededor de ellas.

-La **artrología restringida**, en la que es posible entender la relación ya no meramente formal, sino secuencial y lineal, entre las viñetas.

-La **artrología general**, que explica la forma en que una viñeta puede referirse o prefigurar otra viñeta espacialmente distante por un efecto de semejanza de forma o contenido.

Articulación

The Killing Joke apareció en marzo de 1988, con una trama basada libremente en un cómic de 1951, *The Man Behind the Red Hood!* (Finger/Schwartz/Roussos), también publicado por DC Comics, donde se toca de manera superficial el origen del Joker. Se dedican 46 páginas a una historia autoconclusiva.

La portada muestra un Joker en *close-up* hasta los hombros, vestido de traje y guantes morados que sostiene una cámara réflex y parece estar tomándonos una fotografía. Esta disposición de la portada puede entenderse como una ruptura de aquella convención de la ficción que impide al espectador formar parte del relato, (un fenómeno mejor conocido como “la cuarta pared” en términos teatrales y

cinematográficos). El único globo de diálogo que aparece en la portada dice “sonríe”, con lo que se entiende que el Joker nos tomará la fotografía a nosotros, los lectores.

Análisis de los elementos visuales básicos

Colores

Hay una división de color básica en este cómic que tiene un claro significado narrativo: el macro segmento a (en el presente diegético) tiene una paleta de colores ocres que van desde el verde olivo hasta el amarillo pálido, pasando por un morado mate del traje del Joker y un azul cobalto apagado en el traje de Batman. La superioridad emotiva de la versión original coloreada por John Higgins se revela a través del azul eléctrico (índigo o lapislázuli) que bajo las luces intensas se confunde



Ilustración 32 El cambio de color es una decisión que afecta las cualidades simbólicas y narrativas del cómic.

con el púrpura del traje del Joker.

El macrosegmento b (el pasado diegético) tiene un tono amarillo anaranjado que revienta la sensación de sordidez de los lugares y la

desesperación activa del personaje. Por su parte, en la versión de 2008, el pasado se

representa de manera casi cinematográfica¹⁶, con una pátina gris ocre sobre todos los personajes que excluye únicamente la máscara roja. Esta es, sin duda, una decisión narrativa/simbólica del dibujante, pues en ese caso la máscara metálica se vuelve un referente visual con mucho mayor peso que en la versión anterior.

Luminosidad

La luminosidad de los colores en este cómic se encuentra apagada a los grises en la versión del 2008. La luz natural de la mayor parte de las escenas se respeta, excepto en algunas donde se utilizan las sombras a contraluz, pues una característica del cómic corregido de color es su fuerte influencia cinematográfica que se refiere a la estética *noir*, como se verá con más detalle en los siguientes apartados sobre influencias.

Composición

La composición de las viñetas es abigarrada: pareciera que no hay espacios de descanso visual en ninguna de ellas. En las escenas del pasado diegético, el artista intenta retratar los detalles de manera minuciosa.

En estas viñetas encontramos, por ejemplo, el patrón detallado de una mochila, el dibujo de rombos en los calcetines de uno de los gánsteres, la anatomía

¹⁶ Recordemos lo que hace, por ejemplo, Francis Ford Coppola en *Rumble Fish* (1983) toda una evocación al pasado de dos hermanos filmada en un blanco y negro ocre, sucio, donde lo único que se colorea son los pececillos *Betta* vistos por el personaje encarnado por Mickey Rourke.



perfecta de los langostinos que comen. En algunas viñetas hay hasta cuatro planos de profundidad,

así como tres perspectivas distintas: picado (desde una lámpara donde se puede ver un insecto); contrapicado, a nivel de piso, donde podemos ver a un perro mordiendo un hueso, junto a su dueño, un hombre con un traje de textura de lana que se ha quitado la camiseta y está levantando su copa al mesero; además de la perspectiva más usada en las viñetas: un plano americano que capta el estado de ánimo abatido del personaje. Bolland propone un ambiente fechado, una cantina vieja, probablemente en una época de entre guerras que se adivina por los marineros con uniforme, mujeres bebiendo como comensales y en el rol de mujeres de alquiler.

Variedades estilísticas en los cómics

Como ya vimos, los dibujos de Bolland suelen dejar muy poco “aire” en las viñetas: todo está ilustrado, los ambientes están completamente controlados por el artista. Sus personajes y decorados son elocuentes con los temas que trata cada viñeta y que al final se suman a la lectura general de todo el cómic. El estilo de Bolland se inscribe en un periodo “oscuro” en el estilo visual de los cómics de superhéroes, donde él

tipo enloquecido, dispuesto a matar, un carnicero histérico, vamos. En la versión de Bolland, este gesto se repite, pero la intención facial se ha virado a una maldad más intelectual: es un tipo que se sabe loco.

A grandes rasgos¹⁷, estos son los estilos por los que transitaron los cómics *mainstream* hasta la época de Bolland:

-durante la época de oro, de 1938 a 1950, los cómics continuaron con el estilo que les había heredado su pasado en los periódicos, con imágenes básicas y gestualidades limitadas. La industria pagaba a destajo, por lo que muchos artistas jóvenes sin experiencia eran invitados a experimentar con los dibujos y el estilo solía ser copiado de otros de manera intencional para no irrumpir en la continuidad del personaje.

-en un periodo aproximado de 20 años (de 1950 a 1970) el estilo visual de los cómics *mainstream* se tornó en algo menos ingenuo, a tono con la exploración temática de géneros como el misterio, la ciencia ficción y el terror. La influencia del cine empezó a dar frutos en el ritmo narrativo, la yuxtaposición de imágenes y el tipo de personajes utilizados. También hubo quien experimentó con las vanguardias

¹⁷ Esta generalización no intenta hacer historiografía ni dar un panorama exhaustivo de las corrientes estilísticas de los cómics. Eso nos llevaría la extensión de otra tesis. Se incluyen aquí las percepciones aceptadas por muchos autores (documentadas en libros como *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History* (1994) de Robert C. Harvey o *A Comics Studies Reader* (2009) editado por Jeet Heer y Kent Worcester), a manera de guía rápida para entender el proceso de evolución visual en este medio.

pictóricas: el surrealismo, el cubismo, la psicodelia y otras corrientes estéticas encontraron en el cómic tierra fértil.

-cerca de 1970 y hasta 1980, los superhéroes buscaban por todos los medios sobrevivir en una sociedad que los empezaba a olvidar e hicieron cambios en sus temáticas que también resultaron en cambios estilísticos y formales. Las realidades urbanas (con *Spiderman* y los *Cuatro Fantásticos* a la cabeza) volvieron a trazar las ciudades en contrapicado; se documentó a detalle la basura y podredumbre de los barrios bajos y hasta la intimidad de las recámaras de los adolescentes, llenas de afiches en las paredes. Con la influencia creciente de la fotografía y el cine, los escenarios se hicieron más detallados y más ricos en perspectiva: los dibujos en las viñetas perdieron su frontalidad y la intensidad lumínica se hizo preponderante.

-de 1980 a 1993 ocurre la ruptura de los universos en los superhéroes que tienden a la oscuridad temática y estilística. La noche reina en los escenarios y los personajes sufren una gran estilización, liderados por los trazos duros –por momentos expresionistas– de artistas como Dave Gibbons y Frank Miller. La imaginación se sirve del alto contraste en los colores y en el regreso al blanco y negro como síntoma de riqueza estilística y temática que hasta entonces era preferida tan solo por el manga. Hay también un regreso a los estilos cinematográficos de los años 20 y de los años 40, con aquellas alcantarillas humeantes en los callejones, las siluetas de los personajes en gran contraste y otras herramientas (como la búsqueda de

ángulos insólitos para los encuadres, por ejemplo) que facilitaron la exploración de perfiles psicológicos más profundos en los personajes. (Johnson, 2016)

Categorías para el análisis visual del cómic

Los primeros elementos visuales que saltan a la vista en los cómics son las viñetas: cuadros e hipercuadro (como llama Groensteen a la hoja completa de un cómic, que funciona como un todo en su lectura, mucho antes de que nuestros ojos sean capaces de particularizar en cada escena) que, a pesar de no estar presente en todos los cómics, parece una característica inalienable a este medio. Para hacer el análisis de estos elementos y sus combinatorias, es necesario tomar las categorías de análisis de Groensteen, quien ve al cómic como un *sistema* en el que cada elemento se entiende en dependencia de muchos otros.

Código espaciotópico

Esta categoría se refiere al diseño de las viñetas, a su tamaño, forma y posición dentro del hipercuadro, equivalente a la página que contiene las viñetas, pero también a esos espacios en blanco (los canales o tubería) entre y alrededor de ellas (Villegas, 2015:45). La disposición de estos elementos da como resultado una

“puesta en página” (un término relacionado con la *mise-en-scène* o puesta en escena del teatro), que, de acuerdo con Groensteen (2007) puede ser de cuatro tipos:

1. convencional o informativa,
7. retórica, que liga el contenido del relato a una configuración gráfica,
7. decorativa
8. productiva, que establece una codependencia de sentido al ligar la forma con el contenido del relato.

De acuerdo con estas categorías podemos decir que *The Killing Joke* está organizado en un sólo segmento narrativo, sin capítulos y las páginas interiores están compuestas por hipercuadros con un mínimo de 4 viñetas y un máximo de 9. La

tubería es regular, convencional, bien definida, excepto en los siguientes casos específicos:



1. la figura de perfil del Joker, su primera aparición en el cómic, (viñeta 6:3)¹⁸



2. las fotografías de la tortura de Barbara Gordon (25:3)
3. la expresión de locura del Joker (viñeta 25:4)

4. la más famosa imagen del Joker moderno, el momento exacto en que se convierte en el Joker después de salir del



¹⁸ Aquí se utiliza la forma convencional para citar viñetas en los cómics: primero el número de página, seguido de dos puntos y el número de viñeta contada de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

tanque de desechos químicos de la planta Ace, donde se lleva las manos a la cabeza en un gesto de desesperación y locura, mientras el fondo se llena por completo de la onomatopeya “jajaja”. (viñeta 32:7)

5. los vidrios que sobresalen de la viñeta en donde Batman atraviesa un espejo en la feria y atrapa finalmente al Joker (viñeta 40:1)



Como podemos ver, la *puesta en página* se vuelve retórica (es decir, que liga el relato a la configuración gráfica) en la viñeta 6:3 cuando saca el perfil del Joker y lo presenta saliéndose del cuadro, agrandado, su rostro ocupa un cuarto de la página, lo equivalente a 4 viñetas de tamaño regular. La configuración gráfica de la página indica una importancia del Joker mayor a la de cualquier otro personaje, incluyendo a Batman. Lo confirman otros once acercamientos en *big-close up* frontal de su rostro, que llena por completo las viñetas, ocho de frente y tres *close-ups* de perfil: 21:2, 25:4, 28:4, 32:7, 33:3, 35:2, 39:6, 44:6. Batman en cambio, sólo tiene 27:8, 34:4, 35:3, 44:3, y 46:3 como único personaje en la viñeta y sólo en uno de ellos llena por completo la viñeta de frente. Queda en evidencia, por lo menos desde el punto de vista formal, que el único protagonista de la historia es el Joker. Los elementos gráficos buscan

engrandecerlo, establecer empatía con el lector y, en última instancia, hacerlo un personaje más complejo.

Desde el punto de vista narrativo, el Joker también resulta protagónico si se tiene en cuenta quien sufre una verdadera transformación, a pesar de que haya sido en un pasado remoto. De hecho, este es uno de los grandes aportes de este tomo al resto de los cómics de Batman: la **transformación** como único escudo contra un universo hostil y caótico. Lo retomaremos esta idea cuando lleguemos al análisis simbólico y narrativo, pero esta es una acción política: en el Estados Unidos de la historia, el personaje no cabe como es, debe transformarse y enloquecer para formar parte de un sistema que privilegia el antagonismo.

La disección de la “puesta en página” resulta vital para el cómic, pues discursivamente, los acomodados o los patrones que toman las viñetas y los canales tienen implicaciones no sólo formales sino narrativas. (Villegas, 2015: 47) En el caso de este cómic, la experimentación formal de la puesta en página es muy económica, los límites de las viñetas sólo se rompen cinco veces y cada una de esas rupturas tiene un significado profundo en la formulación de tópicos narrativos. La mayor parte de las viñetas da forma a una puesta en página convencional o informativa: las transiciones del *macro segmento a* suelen ser de aspecto a aspecto, como si se tratara de un filme, a veces en plano secuencia y a veces en el método de edición llamado *criss-cross* (formando un patrón en cortes lineales de un personaje frente a otro). La función decorativa está, casi siempre, supeditada a la función productiva de las

viñetas pues es evidente que en un afán de economía narrativa por parte de los autores¹⁹, la forma de la viñeta pretende establecer claramente una codependencia de sentido al ligar la forma con el contenido del relato.

Análisis formal discursivo: ritmo, espacio y tiempo

La categoría *tiempo* en el discurso de los cómics es, quizás, la más rica de analizar. La forma en la que está dado el tiempo —el tiempo diacrónico con el que se construye el relato, pero también la sincronía por niveles, la percepción visual que se da en una dimensión espacio-temporal, el tiempo de lectura, entre otros—, es única para este medio: ni la literatura, ni la pintura, ni el cine son capaces de hacernos percibir el paso del tiempo de la forma en que lo hacen los cómics.

Recordemos aquí los 6 tipos de transiciones entre viñetas propuestos por McCloud:

1. Momento a momento, utilizado para romper un mismo evento en diferentes segmentos.
10. Acción a acción, que se concentra en la progresión de una acción.
9. Tema a tema, que va de un tema a otro, pero permanece en la misma escena.
10. Escena a escena, en esta transición ocurre una codificación del tiempo exclusiva al cómic. Se requiere del razonamiento deductivo del lector pues

¹⁹ Cfr. Con lo referente al formato *prestige* al principio de este capítulo.

representa un cambio de escena a la vez que hay un cambio en el paso del tiempo y el espacio.

11. Aspecto a aspecto, utilizado para mostrar diferentes aspectos de un lugar o de un concepto. Esta transición afecta la percepción del paso del tiempo.

Distinto a la primera transición (momento a momento), no se enfoca en momentos donde los personajes activos (“vivos”) participan.

12. *Non-sequitur*, cuando no hay una relación lógica aparente entre las viñetas.

De acuerdo con estos parámetros en *The Killing Joke* podemos observar que la mayor parte de las transiciones se concentran en los primeros tres tipos (momento-momento, acción-acción y tema-tema) como suele ocurrir en los cómics de acción y superhéroes; es este ritmo en las viñetas lo que permite al lector interpretar los sucesos como algo vertiginoso, como una aventura dinámica.

A pesar de su aparente convencionalismo, *The Killing Joke* sí contiene algunos



Ilustración 35 La página 25 de *The Killing Joke*, con transiciones escena-escena.

experimentos en los paneles del tipo escena a escena, momentos críticos para el dramatismo de la historia. Se nota particularmente en la página 25, compuesta de cuatro paneles (en lugar de los 9 que se suelen usar para transiciones más convencionales dentro del cómic). Aquí ocurre que el Comisionado Gordon, desnudo y torturado previamente, es conducido en un carrito de feria dentro de un túnel por donde se escucha la voz del Joker en altavoz.

Su intención es enloquecerlo, por lo que coloca las fotografías de la tortura a su hija Barbara (desnuda, con un balazo en el abdomen) en pantallas gigantes. Las transiciones utilizadas en esta página dan cuenta de tres escenarios: el túnel donde está el Comisionado, la cabina donde se encuentra el Joker y la casa donde se torturó a Barbara.

Por medio de transiciones de escena a escena, el lector es espectador de un acto violento que no está asimilado o normalizado: desde lo formal está hecho para horrorizar. Esta es una diferencia significativa con otras historias de cómic, sobre todo a partir de la ruptura narrativa de finales de los años ochenta; los actos de los personajes tienen consecuencias. En este caso, la tortura de padre e hija tiene la finalidad última de enloquecer al Comisionado Gordon, particularmente cruel si nos preguntamos qué ocurrió desde que el Joker le disparó a Barbara hasta que le sacó las fotografías. ¿Por qué la desvistió? ¿La violó mientras ella estaba indefensa y desangrándose con un disparo en el abdomen? ¿Cuánto tiempo pasó hasta que la rescataran? Como Gordon, pensaremos sin duda lo peor y esto se debe en gran parte al manejo del tiempo narrativo entre viñetas escena-escena. Este tratamiento de escena a escena es usado de forma similar *dentro* que *fuera* (en los espacios extra e intradieгéticos) del cómic: el Joker como un narrador de su fechoría en las pantallas dentro del túnel de la feria utiliza transiciones escena-escena y aspecto-aspecto, mientras que Bolland hace cortes iguales en los paneles del cómic para contar el suceso. La narrativa que postula el Joker nos remite a una serie de juegos mentales

no sólo sobre las víctimas dentro del cómic, sino para nosotros los lectores. ¿Qué fue exactamente lo que sucedió dentro del apartamento del Comisionado Gordon donde se torturó a su hija? Nunca lo sabremos.



Ilustración 36 Una secuencia donde la transición no sólo es visual, sino sonora.

Otra transición interesante usada dentro de este cómic es la que se utiliza de la página 26 a 27, compuestas de 9 viñetas donde la primera de cada hilera tiene la onomatopeya “Bdump” que se refiere a la

apertura de las puertas y el paso del carrito en el túnel de la feria.

Este efecto de sonido es ominoso y muy efectivo para crear tensión pues vemos que en el resto de las viñetas Batman está operando contra reloj en una búsqueda inútil del Joker. El “Bdump” se cuela también en nuestra interpretación del sonido, quizás de una manera cinematográfica, donde es posible poner una pista

auditiva sobre distintos cortes y distintos escenarios, lo que cambia por completo nuestra lectura de la misma escena.

Sin duda son las páginas finales 40-46 en las que se muestra todo el potencial temático y formal-temporal del cómic, precisamente por las posibilidades que guarda en cada transición entre viñetas. Batman ha llegado a la feria, ha sacado de la jaula al Comisionado y se dispone a atrapar al Joker quien, de alguna forma, ya consiguió lo que quería y ha dejado de luchar para dejar que lo atrapen. Aprovechará el tiempo en que Batman lo encuentra en el laberinto de espejos (desde luego una metáfora de la relación Batman-Joker) para probar su punto sobre la fragilidad de la cordura humana. El Joker se rinde físicamente, pero jamás se rinde ideológicamente: su principal ganancia (porque él gana, de todos modos) es el tiempo en que explica a Batman sus ideas sobre el mundo opresor, sobre el caos y la locura. Usa el tiempo consciente de que será capturado mientras pronuncia los soliloquios más espectaculares sobre la anarquía y la falta de propósito en la vida humana a través de un altavoz.

En la página 46 mientras esperan a la patrulla que vendrá a encerrar al Joker en el asilo de Arkham nuevamente, éste le cuenta un chiste a Batman sobre dos enfermos mentales (que en un nivel alegórico son, desde luego, ellos dos). En la viñeta 46:1 el Joker está riendo mientras Batman sigue impávido, pero para la viñeta a Batman 46:3 le gana la risa. El chiste le ha causado gracia, muy a su pesar. De la viñeta 46:3 a la 46:6 se impone la carcajada de ambos en una transición aspecto a aspecto

cuentan los cómics para crear significados. Comparado con el montaje cinematográfico, las lecturas serían radicalmente distintas si de pronto cortamos de tajo el sonido y la secuencia lógica de las imágenes como hacen los autores en las viñetas 46:8 a la 46:9. La desaparición abrupta de elementos como el sonido en el cine reporta un carácter de inmediatez violenta, a diferencia de las transiciones en el cómic donde hay una lectura espaciotópica que nos permite hacer interpretaciones que se alargan en el tiempo y el espacio, de modo que resultan mucho más intrincadas.

Dimensión de los símbolos visuales

Simbolismo de la forma

Como ya se discutió en el análisis de la dimensión formal de este cómic, la disposición de las viñetas avisa cierto conservadurismo en la estética, con un ordenamiento de las imágenes que remite a la Edad de Oro del *comic book* norteamericano. Conservar las formas de cómic clásico de superhéroes casi 50 años más tarde revela cierto revisionismo que implica hacer una búsqueda en las influencias estéticas primigenias del *comic book* norteamericano.

Los primeros retratos de los héroes del cómic tuvieron un carácter hiperrealista que se alejó de la simplificación de los detalles y la exageración de los atributos físicos con fines humorísticos que muy pronto quedaron en el terreno de

la caricatura política. En *The Killing Joke* el dibujante Brian Bolland delinea personajes y entornos tridimensionales, llenos de detalles, que acompañan la grandilocuencia de los gestos faciales. Todos los rasgos están apegados al retrato hasta cierto punto realista (con detalles de profundidad y tridimensionalidad), excepto en la cara del Joker, cuya risa psicópata se exagera, quizás porque Bolland pretende infundir miedo. El hiperrealismo figura en una masa muscular bien marcada de todos los personajes, cierto peso del vestuario, así como un retrato detallado la utilería (vasos, mesas, patrones en la ropa, maquinaria, etc.), lo que abona en la profundidad de campo. Las caras de todos los personajes son proporcionadas excepto la del Joker, cuya cara alargada, mentón pronunciado, amplísima sonrisa y dientes afilados lo convierte en una visión particular, más apoyado en una visión de pesadilla que en proporciones humanas.

Simbolismo del estilo

El estilo de Bolland podría estar parcialmente inspirado en las historias detectivescas del *film noir*, la corriente de cine estadounidense de las décadas de 1940 y 1950 pero éstas cintas, a su vez, hablan de un submundo creado en los años 30, particularmente en los bares de jazz al que acudían migrantes hispanoparlantes y afroamericanos. Esto es comprobable en la herencia de la vestimenta (el *zoot suit* en sus miles de variantes para los varones); los lugares de reunión (los bares con variedad) y las

callejuelas oscuras donde se fraguan las tramas. Ya que el Joker utiliza una variante del *Zoot Suit* –aquellos trajes holgados con solapas enormes que en México



Ilustración 38 Cab Calloway, cantante de jazz estadounidense asociado con el Cotton Club en Harlem, N.Y. que usó el Zoot Suit como expresión de pertenencia cultural.

adoptaron los Pachucos— este elemento significa mucho para este trabajo. Aquellos trajes son un fenómeno estético social que, como sucede frecuentemente con las modas, se encuentran impregnadas de simbolismo político: se trata de un atuendo que en junio de 1943 causó una trifulca entre soldados americanos e inmigrantes mexicanos que

portaban el traje. Según la historiadora Kathy Peiss (citada en la Revista *Smithsonian* 2016) fue quizás la primera vez en la historia de Estados Unidos en que la vestimenta fue causa de un conflicto entre civiles. De los bares de jazz de Chicago con el trompetista negro Harold Fox, esta forma de vestir pasó a los centros nocturnos de Harlem y Memphis, donde expresaba claramente la pertenencia al *ghetto*. No había una marca de *zoot suits*, ni una tienda departamental donde los vendieran: eran trajes comprados tres o cuatro tallas más grandes, trajes normales a los que se les hacían modificaciones para convertirlos en prendas dignas de un *dandy*. “Para algunos, la ostentación era rehusarse a ser ignorado. Esta prenda tuvo un significado político profundo para aquellos que se habían quedado sin otras formas de capital cultural, pues la moda supone también una forma de reclamar los espacios públicos” (Peiss, citada por Revista *Smithsonian*, 2016). En este sentido, el Joker presenta su

vestimenta como un símbolo visual que se apega a su condición de *outsider*, provocador y, quizás desde un lugar más sutil y jamás expresado excepto por el traje, un extranjero o un inmigrante.

Como se dijo anteriormente, la influencia más importante del estilo de Bolland, sobre todo en el montaje episódico de las viñetas, parece ser el cine *noir* y se puede verificar en las escenas donde Batman va tras la pista del Joker y se enfrenta a varios delincuentes del bajo mundo de Ciudad Gótica. *The Killing Joke* se alimenta del cine, que a su vez hace una traducción visual del género de novelas *hard-boiled*²⁰ que popularizaron los escritores como Carroll John Daly, Dashiell Hammett y Raymond Chandler, en la década de los años 30 del siglo XX.

El simbolismo del *film noir* busca darle un marco estético a figuras producidas por el desencanto social de la posguerra y la creciente urbanización de los espacios íntimos, figuras como el detective privado y la *femme fatal*, que emergieron en Estados Unidos después durante la Gran Depresión.²¹ En *The Killing Joke* la influencia de la estética *noir* no es literal – como ocurre, por ejemplo en la serie de

²⁰ Se llama *hard-boiled* a la narrativa asociada con las revistas *pulp* que contaban historias policíacas y detectivescas, donde se ponía en evidencia la corrupción del sistema legal y el florecimiento del crimen organizado durante la prohibición de alcohol en Estados Unidos, (1920-1933). Generalmente contadas desde la perspectiva de un detective con cierta actitud de cinismo como Philip Marlowe, por ejemplo, la palabra *hard-boiled* se refiere a un endurecimiento de las emociones ante la generalización de la violencia.

²¹ De acuerdo a Gürkan (2015), el género *noir* habla del hombre orillado a convertirse en un anti-héroe a través del contraste de sombras y luz; subraya la presencia de un mundo degenerado y en ruinas. No es tema de esta tesis contar la génesis o las características del *film noir*, pero nos interesa como influencia directa en el simbolismo de la forma de este cómic.

Sin City (Miller, 1991-2000) —, pero se revela en motivos visuales recurrentes (como



Ilustración 39 Una viñeta de *Sin City*, (Miller, 1992) de estética noir y neoexpresionista.

la prevalencia de la lluvia, por ejemplo) sobre todo los momentos críticos.

Otras estéticas nutren tanto al estilo noir como a este cómic:

las sombras alargadas y los contrastes de luz propuestos por el Expresionismo alemán, aparecido en el cine a

principios del siglo XX. Por lo regular, se asume que este movimiento representa un

malestar emocional en el entorno físico (de ahí que las sombras, la perspectiva y la

figura humana sufran aberraciones), que

también es un reflejo de lo social: el

Expresionismo se da en el contexto de la gran

crisis económica que vivió Alemania después de

la Primera Guerra Mundial. La guerra dejó

heridos en más de un sentido a los alemanes y

grandes artistas como Murnau o Robert Wiene,

(director de *El Gabinete del Dr. Caligari* (1920),

supieron traducir aquellos traumas (*traum*,

quiere decir sueño en alemán) en estilos visuales

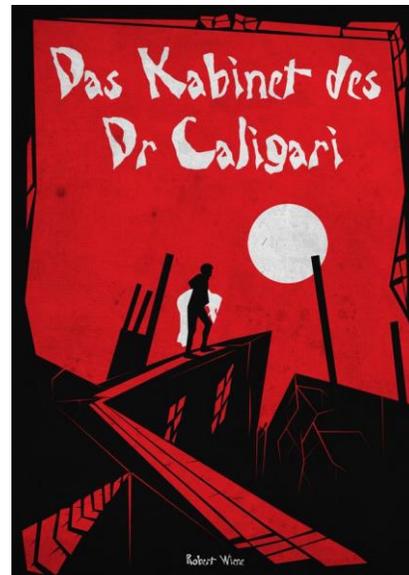


Ilustración 40 Una de las primeras versiones del cartel para anunciar la cinta *El gabinete del Dr. Caligari*.

repletos de elementos simbólicos: la noche urbana por la que nada camina sin

peligro, la locura y la oscuridad del alma como corruptor social; la sombra del

autoritarismo. Particularmente en *El Gabinete* el simbolismo narrativo (además del

estético) es notable: el Dr. Caligari está allí como un Estado autoritario, mientras que el pueblo está representado por un sonámbulo, en un proceso social en el que ya se gestaba el fascismo: el doloroso despertar de una pesadilla (la 1a. Guerra Mundial) que se dirige hacia otra mucho más sangrienta. El estilo expresionista está presente en *The Killing Joke*, sobre todo en el uso de las sombras largas de las primeras páginas.

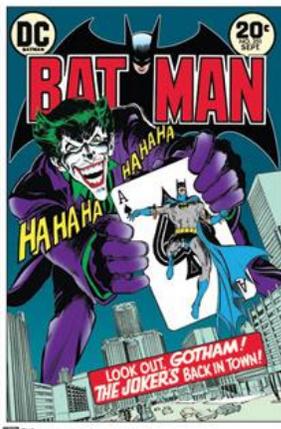


Ilustración 41 La portada de Batman #251, "The Joker's Five Way Revenge" de 1973.

Como ya se mencionó en el análisis formal, también es notable que el cómic, después de casi un siglo como medio establecido y popular, ha formado ya una tradición propia, con corrientes estéticas creadas dentro del propio medio. Los dibujos de Bolland tienen una clara influencia no sólo del cómic de superhéroes en general, sino de la tradición *batmaniana*, como aquellos dibujos espeluznantes de Neal Adams en *The Joker's Five Way Revenge* (1973) e incluso aquellos *close-ups* típicos del Superman de Jack Kirby. Es curioso cómo algunos temas de estos cómics pasados y los estilos de cine se filtran en *The Killing Joke* se cuelan dentro de las significaciones visuales de este cómic: quizás de manera inconsciente, Bolland retoma esta exageración de la cara del Joker y algunos

elementos de estilo casi barroco como un vehículo de crítica a la descomposición de las grandes urbes, donde la basura visual juega un papel importante en cada viñeta.

Simbolismo del color

En este cómic los colores pertenecen al retrato de la otredad en la sociedad norteamericana. La cara blanca del Joker acentúa el color morado de aquél *zoot suit*, típicamente holgado que, como dijimos anteriormente, se asocia con migrantes, extranjeros y gánsteres que traficaban whisky durante la prohibición. El valor simbólico del color, determinado histórica y culturalmente, es común a todas las culturas y épocas, y es constantemente estudiado y resignificado, por lo que no hay una única interpretación válida. Cirlot (1992) apunta que el simbolismo del color es conscientemente utilizado en liturgia, heráldica, alquimia, arte y literatura, y por lo general se agrupa en dos: colores cálidos y avanzantes, que corresponden a procesos de asimilación, actividad e intensidad (rojo, anaranjado, amarillo y, por extensión, blanco), y colores fríos y retrocedentes, que corresponden a procesos de desasimilación, pasividad y debilitación (azul, añil, violáceo y, por extensión, negro), situándose en medio el verde como matiz de transición y comunicación de los dos grupos (1992:35). Si seguimos esta guía, podríamos decir que el Joker y Batman se encuentran confrontados en cuanto a gama de colores. El héroe es dueño de los azules, una fuerza ascensional en el juego de sombra (tinieblas, mal) y luz (iluminación, gloria, bien). Su azul oscuro asimila el negro, lo que en palabras de Cirlot deviene *oscuridad visible*. Este color se atribuye a Júpiter y a Juno como dioses

del cielo mientras que el violeta, color que acompaña siempre al Joker, remite a la nostalgia, pues es un color conformado por la devoción (azul) más la pasión (rojo). Este último color, el carmesí, la pasión, se reserva siempre para dos cosas: aquella cara que porta como una máscara -artífice de su conversión a Joker- y su boca descarnada, que adquiere este tono después de caer en un arroyo de desechos químicos. A pesar de que en este cómic queda claro el origen "orgánico" de la cara del Joker, tampoco se puede negar que ese carmesí en los labios del Joker nos remite a una presencia casi femenina, que no sale sin haberse colocado un poco de labial, que escoge los colores de su traje, sus guantes y su sombrero con sumo cuidado y que es capaz, en el entorno policial de traje y corbata en el que se encuentra inmerso, de usar bermudas claras y una camisa de flores para cometer uno de sus actos violentos más crueles cuando arremete contra Barbara Gordon. El Joker elige colores vivos y felices, lo dionisiaco, la fiesta, el caos.

Simbolismo de la luz

Cirlot (1992) explica que el simbolismo de la luz es tan antiguo como la historia del hombre. En realidad, este parece ser el simbolismo primigenio; el quehacer humano, inagotable que no deja de buscar significados simbólicos en la oposición de la luz y la oscuridad. Al interior de la lógica simbólica de la luz, la oscuridad no aparece como mera ausencia de luz, sino como un principio activo y contrario que regularmente completa y complementa al otro. No es hasta la consolidación de la cultura moderna (occidental) que aparecen como contrarios, un dualismo que los

convierte en poderes antagónicos, confrontados (Cirlot, 1992:35); el día y la noche se convierten en la imagen paradigmática del conflicto esencial entre las fuerzas del bien y el mal. Si se tiene en cuenta la historia del personaje y la de este cómic en particular es evidente que Batman reina sobre la noche de Ciudad Gótica: el reflector que lo llama (la batis señal) necesita la oscuridad para ser visible. Batman sería entonces el principio activo paradójicamente oscuro que se opone a la extraña luz del Joker, quien aparece como un ser mucho más iluminado. La palabra es reveladora: el Joker es un iluminado, tanto en la acepción de color como en la más abstracta, es un personaje que dice la verdad como una especie de sabio loco (un *trickster*) que saca a la luz aquellas cosas que duermen en la oscura civilidad agresiva bajo la que opera Batman. La opacidad de Batman también nos habla de que el héroe de este cómic tiene muchas cosas que ocultar: desde su identidad (tiene miedo de mostrarse como es) hasta sus motivos, un sentido de justicia exagerado en constante tensión con un carácter rencoroso, vengativo que se sublima a través de la validación del elemento policial (el comisionado Gordon).

Redes simbólicas

La Lluvia

La lluvia aparece en *The Killing Joke* como un elemento de cohesión narrativa; une el principio con el final en viñetas idénticas, dándole un carácter circular a la trama. La lluvia se usa aquí como un telón simbólico, junto con la oscuridad de la noche. Si

bien la lluvia tiene, en primera instancia, un sentido de fertilización relacionado con la vida y la purificación, (Cirlot, 1992:47) también tienen una connotación ominosa como influencia celeste sobre la tierra. Hay algo divino en la lluvia, como el acto de comunicación furiosa un dios lacónico que nos mira desde lejos. Para Cirlot (1992), la catástrofe que puede traer demasiada lluvia (o la lluvia pertinaz como la de este cómic), “pertenece al carácter regenerativo de las aguas, destruye las formas, pero no las fuerzas, posibilitando así nuevos surgimientos de vida”. Por eso la lluvia simboliza también el final de un periodo o de un estado de conciencia. Toda lluvia equivale a una purificación y regeneración, lo que implica en el fondo la idea de castigo y de finalización (1992:67) Quizás la lluvia aparezca en esta historia para avisar este ajuste de cuentas entre la luz y la sombra (Batman y el Joker) un asunto



Ilustración 42 La primera página de este cómic, donde la lluvia es un elemento simbólico de significado circular si se toman en cuenta las páginas finales.

cíclico, como la lluvia, que se evapora nada más cae, una relación de **opuestos complementarios** indispensable para la mitología superheróica, que le da sentido a la idea de justicia/injusticia, pero también a otros conceptos opuestos como sanidad/locura, héroe/enemigo, bondad/maldad y sobre todo las implicaciones *políticas* sobre lo que significa la verdad y la mentira, aquello a lo que se apela desde el poder para construir la lógica social.

La lluvia aparece como parte de la red simbólica en los siguientes momentos del cómic:

-al inicio, en el que Batman busca al Joker en el Asilo de Arkham

-el momento exacto en que el Joker pierde la razón

-en la página final, que plantea una vuelta al inicio y, al mismo tiempo, una ruptura en la narración prolongada y serial utilizada en el medio de los cómics.

La lluvia representa una continuidad discontinua, un concepto con el que se juega en toda la narrativa de superhéroes y que es justamente este cómic (junto con TDKR) el que cuestiona dichos conceptos narrativos.

El nombre del Joker

El Joker es un personaje sin nombre y por tanto sin identidad que pueda delimitarlo socialmente. A pesar de ser uno de los personajes más identificables del universo de los cómics, se sabe poco de quién era antes de tener esa máscara blanca de payaso y esa sonrisa diabólica. No fue hasta *The Man Behind the Red Hood* (Batman #168, Finger/Schwartz/Roussos, 1951) que se le dio un discreto origen y hasta *The Killing Joke* que alguien se atrevió a darle un pasado que, irónicamente, los mismos autores se encargaron de hacer una paradoja luego de la línea del Joker donde expresa su deseo por tener un pasado de opción múltiple.

Para los creadores del enemigo de Batman, la idea visual del Joker viene directamente de la carta (el comodín) en el mazo mundialmente conocido del juego de Póker, pero que antes, en el siglo XVIII y XIX servía como “carta ganadora” (*trump card*) en un juego llamado “euchre”, cuya pronunciación en inglés es casi idéntica a la palabra “joker”. Ese Joker proviene, a su vez, de la fusión de varios jokers o bufones a través de la historia, como el bufón isabelino que tanto gustaba a Shakespeare —especialmente en *El Rey Lear*, donde el bardo usó la expresión *Jack of all Trades, Master of None* para acusar a un inepto que se mete en todo y no hace realmente nada—. Otros dudan de que haya sido Shakespeare quien acuñó realmente esa frase: se dice que el autor Robert Greene ya la utilizaba para referirse despectivamente al propio Shakespeare. Si se atiende a la iconografía del mazo de cartas, podremos ver que los primeros Jokers solían ser dibujos de payasos alegres, que poco a poco (y quizás por el sentimiento que otorgaban a los jugadores de la llegada de lo imprevisible) se fueron, con el tiempo, tornando siniestros.

La palabra Joker quiere decir “comodín” en cartas del Póker o del Euchre, pero tiene la carga simbólica de *Jack of all Trades*, el famoso “tonto del pueblo”, que, como lo sugieren muchas piezas de ficción antiguas y modernas —el ejemplo más claro está en *El sonido y la furia* de William Faulkner— también funge como un provocador; aquél que por no tener filtros como la culpa o la vergüenza es capaz de cruzar los límites sociales y decir la verdad. Estas connotaciones llegaron hasta los creadores de Batman no sólo a través del mazo de cartas, sino de lo que ya empezaba

a forjar el cine, aquellos escarceos estilísticos de principios de siglo (el maquillaje exagerado en los actores de cine mudo) que expresaban elementos simbólicos con imágenes. Para los creadores, un actor popular fue vital: el Joker está basado, entre otros elementos, en una fotografía de Conrad Veidt en la película *The Man Who Laughs* (Leni, 1928) pero no podemos olvidar que ese mismo actor tuvo papel protagónico de la mayor obra de esta vanguardia en el cine expresionista, *El Gabinete del Dr. Caligari*, (Wiene, 1920). La resonancia cultural de estos iconos expresionistas para los jóvenes estadounidenses era comprensible: era la generación angustiada, desempleada, profundamente decepcionada que buscaba, entre las ruinas de la posguerra, un héroe.



Ilustración 43 El loco, una carta del Tarot de Marsella.

A esta red simbólica hay que añadir, desde luego, el carácter esotérico del personaje, pues el Joker es también la carta de El Loco en el mazo Tarot, más antiguo que el de Póker, y su aparición se refiere en general a un cambio de destino provocado por el caos que puede o no tener un buen final.

Para Cirlot (1992), **el bufón es lo inverso al rey**, es al que se sacrifica en lugar suyo y el único al que se le permite reírse de las cosas terribles. Ciertos seres deformes y anormales, como los

enanos, se hallan en estrecha relación con los bufones, cuando no llegan a identificarse con ellos. Cuenta Frazer (citado por Cirlot, 1992: 45) que, en la Antigüedad, cuando una ciudad sufría de peste, elegían a una persona deforme o

repugnante para que pagase con su persona los males de la colectividad. Llevaban a ese desgraciado ser a un lugar apartado y le daban de comer. Después le pegaban siete veces en los órganos genitales con ramas de árboles y luego lo quemaban en una hoguera, arrojando sus restos al mar. (1992: 46)

Sin duda, todas estas manifestaciones del Joker a través de la historia (el loco, el *Jack of all Trades*, los bufones medievales, etc.) y en virtualmente todas las culturas nos avisan que detrás de esta figura existe una carga simbólica universal, que se remonta más allá de nuestra cultura occidental moderna, más allá incluso de todas las demás culturas. Nos referimos a una figura que Jung nombró como uno de los cuatro arquetipos primordiales de la humanidad, el Trickster.

El arquetipo del Trickster

Desde sus inicios en el cómic, el Joker sugiere claramente la figura del Trickster (el tramposo, el embaucador, el truhan), uno de los arquetipos explorados por el psicólogo suizo Carl Gustav Jung, a partir de una investigación que hizo sobre las mitologías de los indios americanos. Jung relata el paralelismo entre los rituales amerindios y los carnavales organizados por la iglesia católica en Europa occidental durante la época medieval, en los que ocurría un trastoque a la jerarquía social a través de una fiesta desenfrenada. Estas fiestas, remanentes a su vez de las antiguas Saturnalias romanas, eran originalmente inofensivas danzas religiosas (*tripudia*) que ocurrían dentro de las iglesias en las que participaban sacerdotes, niños —vestidos en ropas que simulaban al Papa— y otros miembros de la congregación. Para finales

del siglo XII, la fiesta de clérigos y monaguillos había degenerado en un *festum stultorum* (fiesta de idiotas) donde los asistentes se permitían, una vez al año, profanar con bromas y sangre los lugares sagrados. Para 1440, unos 250 años más tarde, estas festividades habían derivado en un carnaval en el que los asistentes a misa saltaban y danzaban con máscaras grotescas de leones y otros animales, mientras cantaban canciones indecentes, comían y jugaban a los dados. “No sorprende que este *sabbath* de brujas fuera tremendamente popular y que requiriera considerable tiempo y esfuerzo para ser erradicado como herencia pagana dentro de la iglesia.” (Jung, 1953-2003: 78) Estas costumbres medievales no se han ido del todo, a pesar de que hayan sido sublimadas por muchas figuras que cumplen la función de ponernos al frente de nuestra propia sombra, una operación sanadora, de acuerdo al mismo Jung, que nos enfrenta a una suerte de caos originario, así como a un estado primitivo de inconsciencia. “En sentido psicológico el Trickster representa el estado primitivo del ser humano, cuando comienza a desprenderse de los signos de la más honda falta de consciencia (la brutalidad, la crueldad, la estupidez)” (Scrimieri,

2008:89)



Ilustración 44 El personaje Polichinela, del teatro italiano.

El teatro fue el arte que recogió primero estos rituales en un nivel profano y así surgieron en Italia figuras en la *commedia dell'arte* como el Pulcinella (en español Polichinela) o el Cucorogna. Pulcinella es especialmente importante para nuestro análisis pues su caracterización bien podría haber

inspirado algunas de las características del Joker de la baraja: nariz muy larga y ganchuda, proveniente de una media máscara negra llena de arrugas (que bien podría ser el rostro/máscara virada al blanco o al rojo del joker). Pulcinella mantiene todas esas similitudes con nuestro personaje además de esas ropas estrambóticas propias de un *zanni*, — un sirviente de los grandes señores napolitanos que pegaban retazos de colores a sus ropas cuando se iban rompiendo—. Si bien el Joker no aparece como un sirviente, sus ropas originales estilo *zoot suit* denotan una *otredad* (como Pulcinella) capaz de hacer notar la sombra de lo deseado y lo deseable, aquél “reverso del rey” que señala Cirlot.

Para el investigador inglés Russo (2004: 256), el Trickster es una de las figuras verdaderamente universales de la mitología pues no deja, en ningún periodo de la historia de ser tan omnipresente como significativo. El Trickster no conoce el bien y el mal, pero es responsable de ambas cosas. Esta figura no suele poseer valores sociales o morales fijos, en realidad se encuentra a merced de sus pasiones y apetitos pues representan también un nivel de conciencia animal; son expresiones puras de la libido y la violencia inherente a todo ser humano. “Lo encontramos en sus formas más puras en los tricksters de los indios norteamericanos Wakdjunkaga, Raven y Coyot (quien aún vive en las caricaturas del Coyote y el Correcaminos), y en las figuras africanas de Ananse, Eshu y Legba.” (2006:255) Es evidente que el Joker comparte este arquetipo de origen en su atracción del caos, en su amoralidad y en su conjuro de lo salvaje en lo humano, pero, como ya se dijo antes, cuando se habló

sobre la noción del símbolo en Jung, conviene notar que cada manifestación del arquetipo se modifica y se modela de acuerdo a la cultura y el momento histórico donde aparece, casi siempre como un fenómeno espontáneo. Nuestro Joker es definitivamente tiene algunos parecidos con el trickster similar al de los amerindios, pero abrevia principalmente con los dioses-trickster de la tradición europea (Loki, Hermes y Prometeo) quizás porque, a decir de Russo (2006) los dioses europeos adquirieron personalidades cada vez más complejas a través de varios géneros literarios. En este sentido el Joker con su cara blanca y su traje de *otredad* en *The Killing Joke* nos remite al dios nórdico Loki, quien comienza como un enemigo, miembro de los gigantes (los Jotnar) pero que es adoptado por los dioses (los Aesir) y se integra –aunque nunca del todo– en la sociedad divina en Asgard. “Loki le ofrece compañía y apoyo a Thor en sus aventuras, sus bromas y jugarretas entretienen a los dioses y frecuentemente, su astucia los ayuda en la misma medida que los mete en problemas.” (Russo, 2006:256) Como Loki, el Joker no es un *otro* extraño, representa un enemigo “dentro” del sistema, una oposición complementaria que amenaza la estabilidad de los dioses, que sin embargo resulta indispensable como motor de la narrativa divina. La inclusión del caos dentro del orden de lo divino es natural en este mundo nórdico, como lo es en muchas otras culturas despojadas del cristianismo. No es sino la llegada del dogma cristiano (Russo, 2006) lo que obliga a Loki a convertirse en esta figura diabólica, donde prevalece un lado oscuro distorsionado, hecho maldad pura sin reconocer sus atributos creativos y lúdicos. He aquí una de las razones por las que este personaje

resuena tanto en la cultura popular del siglo XX y principios del XXI: es posible que los cómics, a través de personajes como contrarios y complementarios a la vez como el Joker y Batman, nos regalen un respiro a la dualidad esquemática impuesta por la cultura derivada del cristianismo.

Otro de los dioses-trickster con los que se emparenta el Joker es el dios griego Hermes, que se configura como el ladrón de los dioses más altos, pero cuya presencia es paradójicamente benigna para los humanos. “Claramente para los griegos Hermes fue un aliado cuyos atributos positivos sobrepasan sus asociaciones negativas como embaucador o estafador de los dioses”. (Russo, 2006:257) En este sentido, es posible rastrear “regalos” que le ofrece el Joker al lector, particularmente en *The Killing Joke*, como el monólogo sobre la futilidad de la vida y sobre el anarquismo (que analizamos más a fondo en el capítulo de la dimensión narrativa) que nos resulta en un complejo retrato de los dioses duales y nos permite entender la necesidad de figuras provocativas como el gran traidor cuya compañía es irresistible.

Joseph Campbell (1988) pone un ejemplo magnífico en su libro de conversaciones *The power of Myth*, que sirve para iluminar la cuestión: habla de Eshu, el dios-trickster nigeriano que provoca un conflicto dentro de la comunidad poniéndose un sombrero mitad azul y mitad rojo. La mitad del pueblo asegura haber visto a un forastero de rojo y la otra mitad de azul y cuando dos jóvenes comienzan

la trifulca, Eshu se vanagloria y dice que su mayor alegría es crear conflictos.
(1988:168)

Heráclito decía que el conflicto es el creador de todas las cosas, algo que está implícito en la idea del trickster. En nuestra tradición judeocristiana es la serpiente en el Jardín del Edén quien hace este trabajo: justo cuando todo está arreglado y en paz, lanza una manzana en la escena. Esto quiere decir que no importa el sistema de pensamiento que tengas, no puede incluir vida inagotable. Cuando crees que todo está en calma es cuando llega el trickster, todo estalla de nuevo, llega el cambio y la transformación de nuevo. (Campbell, 1988: 168)

Cuando habla del trickster, el mitólogo norteamericano señala que la diferencia principal entre las mitologías antiguas y la religión cristiana es que la imaginaria de lo mitológico está retratada con humor. “Te das cuenta de que la imagen simboliza algo más y eso te permite distanciarte de ello. Sin embargo, en nuestra religión todo es prosaico y muy muy serio. No puedes estarte riendo con Yahweh” (1988:168). El Joker sería un personaje totalmente distinto si sólo leyéramos la historia: es la imagen en los cómics la que acaba por cerrar el círculo de lo simbólico: es la propia naturaleza del medio (eso a lo que Campbell denomina prosaico) la que nos invita a esto tomar distancia y a reírnos de un personaje tan cruel, tan caótico y tan demente. Reímos o sufrimos quién sabe cuántas cosas a través de él.

Estructuras y funciones semánticas del símbolo

Sabemos que los símbolos también tienen estructuras explicativas para conjuntos semánticos más amplios que pueden explicarse a través de homologías diferenciales de varios tipos: homologías materiales (como lo que el fuego es al Sol, por ejemplo,

cuando se vuelven elementos intercambiables), causales (como el valor simbólico que se le otorga al Sol como dios benefactor, por ejemplo), extensivas (como las atribuciones que se dan a elementos o personajes, como la fuerza del león, por ejemplo o lo fálico en la figura de la serpiente o lo genital que prefigura la rana), así como homologías proyectivas (la proyección de un miedo humano en un hecho particular, como el diluvio en su lectura como la ira y consecuente venganza del dios cristiano hacia los impíos). En este cómic las homologías parecen únicamente terrenales, pero se descubren cósmicas cuanto más se excava en ellas: Batman es, desde luego, la personificación de la justicia, el brazo largo no iluminado de la ley humana. Batman es una especie de policía rebelde, sí, pero también es un símbolo del orden humano que ha perdido el rumbo: representa la ira del hombre que se sabe solo y arrojado al mundo, que necesita al Joker para comprender la otra cara de la realidad, aquella que sólo se puede ver cuando se ha enloquecido. Sólo el Joker puede enfrentar el caos porque lo ha hecho suyo: no está en espera de la misericordia judicial o divina, no cree en el destino sino en el sinsentido, en aquella anarquía que cubre toda experiencia humana.

En este sentido cósmico, el Joker representa el caos de la luz reveladora contra la noche ordenada de Batman, que mantiene la imaginación humana oculta. En un sistema de conversiones muy similar a la que sucede con los dioses nórdicos, donde el dios Loki revela aquello a los que otros dioses, especialmente Thor (equivalente a Batman por su fuerza y sus dudas) no pueden acceder. Loki, el dios-trickster nórdico

del que hablamos anteriormente, es el maestro de la ambivalencia y camina por los resquicios de la cordura: en el caos creado por Loki se transparenta la cobardía del personaje, pero también su capacidad para poner en evidencia las excepciones a las reglas de la naturaleza. Loki juega con estas excepciones, son su poder y su malicia, su irreverencia y su nihilismo. Loki es absolutamente necesario para el equilibrio de Asgard, tanto como Thor y Odín.

Reconstrucción histórico cultural del pensamiento simbólico

El simbolismo procurado por Alan Moore

El cómic es un medio donde es imposible separar dibujo y trama o dibujo y diálogos, excepto como una licencia para su análisis. Dado que ya hemos analizado las influencias estilísticas del dibujo de Bolland en el apartado de análisis formal, es momento de analizar los riquísimos mundos de Alan Moore, el autor del guion de este cómic.

Como uno de los autores más prolíficos del medio y uno de los más influyentes en toda la cultura popular del siglo XX²², la obra de Alan Moore es casi inabarcable en términos temáticos. No obstante, podemos decir con cierta certeza

²² Moore tiene una vasta obra que ha sido reconocida con la mayoría de los premios existentes dentro y fuera de la industria. Es autor de la primera novela gráfica (*The Watchmen*) incluida en una lista de las mejores novelas del siglo XX en el New York Times, en tiempos donde el cómic aún no había sido dignificado como medio. Su trabajo provocó la primera adaptación de cómic a película de Hollywood (*Batman* de Tim Burton, quien asegura haberse inspirado en *The Killing Joke* para su cinta) cuyo éxito provocó a su vez una retahíla de adaptaciones cinematográficas multimillonarias provenientes de los cómics. Influencia confesa de incontables autores dentro y fuera del cómic, para bien o para mal, Moore es piedra angular para la ficción del siglo XX y XXI.

que sus obsesiones más comentadas y más exitosas tienen que ver con los temas del poder, la anarquía y más íntimamente, la memoria. La pregunta, imposible de contestar desde luego, es ¿de qué referentes se sirve para imaginar sus cómics y sus novelas? Es decir, ¿cómo se conforma su constelación simbólica, esa constelación capaz de dotarle un sentido filosófico, crítico y al mismo tiempo político a los

soliloquios/monólogos de un personaje como el Joker?



Ilustración 45 Una fotografía de Alan Moore en los años noventa del siglo XX.

Alan Moore se sirve de una vasta cultura personal que lo mismo retoma simbolismos de la cultura celta, nórdica, elizabetiana, que del movimiento musical de protesta de los años 60 o el punk de los años 70. Sus narrativas están densamente pobladas de referentes literarios, pictóricos,

artísticos: en algunos cómics cita a Thomas Pynchon y a Platón, en otros pone a trinar (de forma gráfica, desde luego) a Beethoven, a John Cale y a Billie Holiday mientras que su imaginería recorre las manifestaciones del tiempo en grandes relojes, la búsqueda de la identidad en las máscaras y la ironía de la modernidad en las caritas felices.

Sus intereses van de las antigüedades al teatro jacobino a las sagas nórdicas, se interesa profusamente por el mito Arturiano y las historias de Robin Hood, Shakespeare, fantasías de Mervyn Peake, ciencia ficción, historias de fantasmas y de

terror de M. R. James, H. P. Lovecraft, Ray Bradbury, Michael Moorcock, J. G. Ballard y John Sladek; aprecia a William Faulkner y a Truman Capote, pero también a Angela Carter, Dorothy Parker, Stephen King, Harlan Ellison, Iain Sinclair, Derek Raymond y especialmente a William Burroughs. Desde luego recuerda haber leído una buena cantidad de cómics de niño, de las tiras británicas de los 60 a las revistas de superhéroes y *underground* norteamericanas, y nunca olvida expresar su admiración por el genio de Winsor McCay. (Liddo, 2011: 29)

Los superhéroes de Moore (como el Comediante de *Watchmen* o el Batman de *The Killing Joke*) suelen venir acompañados de debilidades identitarias que en algún momento salen a relucir. Muchos personajes, como el Joker, sufren un vacío existencial y se vuelcan a la introspección, donde surge la memoria como la gran arma de dos filos, que al mismo tiempo otorga identidad, pero crea inseguridades y desdicha. Sus formas están abiertas a una multiplicación de niveles interpretativos, donde la autoreflexividad y la intertextualidad no despojan al pasado de sus posibles significados y tampoco se desconectan del contexto del autor pues reescribir o representar el pasado es abrirlo al presente, evitar que sea conclusivo y teológico. (Hutcheon, citado por Liddo, 2011:209)

Como producto de su tiempo, Alan Moore tampoco pudo soslayar la influencia del periodo político de Margaret Thatcher —quien se convirtió en Primer Ministro en 1979, cuando Moore tenía 26 años. Era el tiempo en que identidad de los ingleses se cuestionaba a través de lo que Thatcher consideraba “lo tradicionalmente inglés” (*Englishness*) en sus discursos autoritarios y marcadamente xenófobos. La cuestión de género también estaba muy presente, sobre todo por la política

homofóbica y represiva de Thatcher, marcados a nivel social por el desempleo, las huelgas, el recorte de programas públicos de bienestar y, desde luego, el belicismo. (Liddo, 2011:24)

Una de las cosas con las que Moore debe lidiar como autor es aquél *Englishness* de que habla Thatcher, una serie de coordenadas culturales que abonan en sus historias existenciales, identitarias, donde la memoria sirve como una piedra de toque ante la locura autoritaria. Hay que notar que Moore no permite jamás que sus simbolismos sean obvios. De acuerdo con el propio autor –conocido por sus fans como “el mago de Northampton” – el artista es lo más cercano que tiene la sociedad occidental a un chamán. Los símbolos creados por el arte son dinámicos y sirven a la sociedad que los produce porque cristalizan ideas necesarias: enuncian, sin hacerlo, el *ethos* de un momento histórico.

Creo que el arte, ya sea en forma de música, escritura, escultura o en cualquier otra manifestación es, literalmente, magia. El arte, como la magia, es la ciencia de manipular símbolos, palabras o imágenes para lograr cambios en la conciencia. Si se lo piensa, lanzar un hechizo era un acto poderoso por eso, simplemente había que manipular palabras, cambiar la conciencia de las personas. (Moore, 2001)

El escritor inglés recuerda haber experimentado con el LSD y el profundo efecto que tuvo sobre él darse cuenta de que la realidad no es una sola: “fue una revelación darme cuenta de que la realidad no es fija, que la realidad que vemos todos los días es sólo una de las posibles, una válida, pero hay otras, diferentes perspectivas donde las cosas tienen otro significado igual de válido.” (Moore, 2001) Es curioso cómo la

experiencia parece haber sido similar a la de otros creativos, como los Beatles o Bill Gates y Steve Jobs, que a partir de esta experiencia idearon el programa Windows: el LSD les abrió las ventanas de la percepción. Para Moore, los personajes son esa ventana narrativa a los símbolos de la memoria (personal e histórica) y de la anarquía como salida más plausible a una sociedad autoritaria y represora. Sus personajes son símbolos de la locura y el caos que al final son también motores de creatividad y renovación para el mundo. Algunos de sus personajes son magos, por ejemplo, pero siempre bajo una acepción amoral, anárquica, artística; iluminados que captan alguna verdad que el mundo requiere en esos momentos.

Con frecuencia, en sus historias aparecen personajes de moral dudosa —en su narrativa los límites entre el bueno y el malo siempre se borran— que, sin embargo, busca un bien común *mayor*, para lo cual debe sacrificar el bien *menor*, representado por la integridad de la masa. Estos personajes, como Ozymandias en *Watchmen*, no deben ser confundidos por el *trickster*, una energía siempre egoísta, sin más agenda política que el caos. Estos personajes, en cambio, representan el discurso político que se ha usado siempre para organizar a las sociedades: el famoso bienestar común que tantas dictaduras y regímenes totalitarios ha visto florecer en el mundo. Este proverbial bien común suele ser una justificación del poder para privar de la libertad, asesinar y controlar a la sociedad. El ejemplo más claro es el personaje de Ozymandias, en *The Watchmen*, un demagogo por excelencia. Ozymandias se considera a sí mismo como *el hombre más inteligente del mundo* y

planea salvar a la humanidad de sí misma mediante una explosión telepática que matará a millones de personas en Nueva York, haciendo que Estados Unidos y la Unión Soviética, —entonces al borde de una guerra nuclear que se pensaba iba a aniquilar a más de la mitad del planeta—, se unan en un frente común. Matar para unir, matar millones para salvar billones. Moore utiliza la alegoría política para el escrutinio de las figuras de poder, ese puñado de personas que suele tener en sus manos el destino del pueblo. Aquí hay, desde luego, un tema con la megalomanía —que muchos insisten, es una característica personal del autor—, de hombres que por creerse dioses terminan por convertirse en monstruos. Lo interesante es el antídoto propuesto por el mismo Moore: al fascismo, al totalitarismo, al autoritarismo se le opone siempre el trickster, ese agente del caos, el egoísmo, la violencia y el desorden, esa insensatez creadora encarnado por personajes como Rorschach en *Watchmen*, V en *V for Vendetta*, Sir William Gull en *From Hell*, y desde luego, el Joker en *The Killing Joke*.

La anarquía en los cómics

En realidad, la naturaleza del cómic tiene una pátina anárquica: la sustancia misma del cómic y la caricatura es en buena medida poner en evidencia el sinsentido de la vida, con especial énfasis en su relación con el poder y la política, pues a decir de Byrn Køhlert (2017) desde su invención moderna, los cómics están profundamente enlazados con el antiautoritarismo y la resistencia. Los cartones satíricos existen desde el siglo XIX y han tenido un significado particularmente importante en la

historia de la anarquía, ya sea en forma de cartones satíricos dirigidos a ‘desinflar’ a la autoridad, el llamado a las armas y las historias visuales en panfletos clandestinos. Citado por Byrn Køhlert (2017), es Jesse Cohn quien avisa sobre la asociación temática de los movimientos anarquistas del siglo XIX con los cómics. De acuerdo a Cohn, siempre existió una suerte de polinización cruzada entre los cómics y los movimientos contraculturales y el síntoma de la ‘infección’ fue particularmente visiblemente en los *comix underground* de la cultura norteamericana, por ejemplo, en el título *Anarchy Comics* (1978-1987) que incluía algunas técnicas inspiradas en el punk (como el collage, por ejemplo) y el uso de tramas de cómics ‘corporativos’ (DC y Marvel) en versiones satíricas.

Los símbolos y mitos a los que apelan Batman y el Joker

Uno de los elementos más importantes para explicar el simbolismo inscrito en la figura de Batman es que este personaje representa al ser humano despojado de poderes mágicos; no es un dios caído a la Tierra, como Superman, ni un mutante, como Spiderman; ni siquiera es un gran científico inventor (una especie de mago de la modernidad), como Iron Man. Bruce Wayne es especial, primero, por su determinación para sobrevivir la tragedia familiar, por remontar el trauma de la muerte de sus padres y abonar al bien común. Es especial por ser, a la manera de Hermes, un mediador entre los hombres y los dioses. A Batman no lo ennoblece su

moral (la mayor parte de las veces cuestionable), sino su determinación, su potencial.

Las maneras de representar iconográficamente a Batman a través de la historia han ido del vigilante observante de la ley, un poco torpe y sin mayores poderes que los *gadgets* de su cinturón y su capacidad para trepar edificios, hasta una especie de demonio oscuro que toma la justicia en sus propias manos, capaz de asustar a sus enemigos, torturarlos y, a veces, hasta matarlos. Lo curioso es que no importa debajo de cuantas capas de *camp* y psicodelia esté Batman, hay un elemento que simbólico que casi siempre se repite: Batman aparece en las noches. Sólo existe una fotografía del Batman de los años 60 (el de la serie de televisión) en la playa y es, quizás, una de las más memorables por tener un efecto completamente contrario a la concepción general que tenemos de este superhéroe; una de esas excepciones que, por oposición, confirman su verdadera naturaleza.

Batman es una figura de la noche, demoníaca, sus largas orejas son similares a un par de cuernos. Batman se esconde debajo de las sombras que en sí mismas ya tienen una carga simbólica importante: en nuestra cultura judeocristiana, Satanás es el Príncipe de las Tinieblas. Pero si Batman es una alegoría demoníaca ¿por qué es el héroe y no el villano? Algo en el traje de Batman refleja un contrasentido: Batman usa las sombras para atrapar a los villanos, pero también para moverse en los intersticios y vacíos del sistema judicial. No es un héroe totalmente justo, ni uno

apegado a una moral estricta. Es un personaje con una gran sombra (en términos jungianos) que se persigue a sí mismo; dionisiaco, caótico: Batman es un hombre.

El enemigo, el villano, el otro

Una de las premisas de los cómics de este género es la presencia *sine qua non* de un villano y un héroe. No importa si es un científico, un loco, un monstruo o un animal rabioso, siempre existe un “otro” que simboliza el mal y que, entre otras cosas, también sirve para unirnos y poder llamarnos “nosotros”.

De hecho, La forma más sencilla y directa de definir al villano o al enemigo es, fundamentalmente, a partir de la diferencia (real o imaginada) con “nosotros”. El término va entrecomillado porque se sabe que este “nosotros” nunca es un concepto fijo o inflexible, se encuentra en permanente formación de acuerdo al entorno social. De hecho, la idea de un “nosotros” se conforma primordialmente de “los otros”, por lo que un villano es *todo eso no somos nosotros*. Para entender esta noción hay que remontarnos a la Grecia antigua, donde se abrazó la idea del extranjero como el otro, generalmente con una connotación negativa. De acuerdo al teórico finlandés Vilho Harle (2000), la cultura occidental hereda de la Grecia Antigua la connotación, pues los griegos llaman *bárbaros* a los extranjeros, aquellos incapaces de hablar el mismo idioma. La palabra ‘bárbaro’ proviene de la onomatopeya *barbar*, una interpretación de estos balbuceos incomprensibles que eran otros idiomas desde la mirada griega. Son esos bárbaros a quienes se asocia en

una primera instancia con la anormalidad, la locura y finalmente la delincuencia. Muchos autores, incluido Harle (2000), argumentan que esto tiene una raíz sociológica: la figura del otro es necesaria pues las sociedades dependen de ella para la conformación de una identidad propia. No se puede saber qué se es hasta que se sabe *lo que no se es*. La identidad se delinea también por los espacios oscuros y los límites que provee el otro: yo soy lo que no es aquél extranjero, diferente a mí.

Esto no está tan alejado de lo que explica el padre de los Estudios Culturales, Stuart Hall (1991) cuando dice que la identidad no está dada desde el mundo de los objetos, sino que se construye a través del lenguaje – un lenguaje como el que provee el arte, como el que proveen, desde luego, los cómics. Hall ejemplifica esta idea a través de la formación de la identidad británica, cuando se conformó la idea de lo británico, un ejemplo que nos viene muy bien por ser británicos los autores del cómic que aquí analizamos.

De acuerdo a Hall (1991) luego de que la corona británica gobernara el mundo a través de su imperio colonial durante casi 300 años, la idea de lo inglés se fue esculpiendo bajo el influjo de lo que *no era inglés*, primordialmente a través de la exclusión de otras identidades. De alguna forma, el ventajoso pasado que instauró un capitalismo imperial en el mapa del mundo también provocó un fenómeno de identidad dual o binaria para Inglaterra, que acabó por construirse a sí misma como

el centro de una periferia, o dicho de otro modo, una identidad que se ubicaba como el “uno” a partir de la cual surge y puede existir la *otredad*.

Ser inglés es, en definitiva, conocerse a uno mismo en relación con el francés; pero también con los mediterráneos de sangre caliente, y por qué no con la apasionada – y traumatizada– alma rusa. Cuando, al viajar alrededor del globo, uno conoce cómo son el resto de las personas, uno también comprende en ese instante lo que ellos no son. En este sentido, la identidad es siempre una representación estructurada que sólo alcanza su sentido positivo a través del ojo –estrecho– de la negatividad. (Hall, 1991-173).

En este sentido, la representación del otro puede no sólo estructurarse, sino escalonarse para tener distintos niveles de *otredad*. Harle (2000) profundiza y delimita la idea del “otro” para distinguirlo del “otro-malvado”, es decir, del otro que además puede llamarse villano. El primero es el contrincante percibido como igual, un enemigo simbólico que forma parte de un ritual afirmante para la vida del héroe como su comparsa en negativo. El segundo es el villano, el enemigo que quiere destruirnos y al que es imperativo aniquilar; a este Harle le llama el enemigo malvado o funesto. De esta forma Harle delimita esta idea de Hall cuando señala que todo otro está íntimamente ligado con el proceso de construcción de la identidad de una nación pero que aquél otro además tiene adjunta la implicación de lo funesto. Será excluido y eliminado porque, a través de una desfamiliarización progresiva, llegará el punto en que ya ni siquiera se considere humano: a nuestros ojos, no es más que una bestia. De hecho, el enemigo es siempre el otro, pero no todo otro puede ser definido como enemigo y esto siempre tendrá que ver, de acuerdo a Harle (2000), con una concepción profundamente religiosa, en la que el Otro (como villano

funesto), además de ser diferente, está en contra de un dios que consideramos parte de nuestra identidad.

El concepto de villanía está ligado a la historia de la maldad, un término “paraguas” que abarca varias nociones de acuerdo a la cultura y la época en que se dé cita: a veces villano significa desobediente, a veces vicioso, a veces malévolo, agresivo, deforme o loco. La figura del Joker nació para darle identidad a Batman, el héroe. La constante del Joker será siempre ir en contra de la ley moral, aunque en algunos ejemplos se emparenta más con la sombra del propio héroe, que una figura realmente funesta. La otredad del Joker oscila entre una y otra acepción (la del contrincante y la del enemigo funesto), pues no se puede decir que Batman quiera realmente terminar con el Joker; en realidad sostienen su rivalidad casi como hermanos, como Thor y Loki, como el Coyote y el Correcaminos, e incluso, si se toman en cuenta películas como *La última tentación de Cristo* (Scorsese, 1990), como Satanás que juega con Cristo en el Monte y en la cruz.

Nos hemos atrevido a conceptualizar la figura del villano haciendo caso a Amador (2016), quien explica que para entrar en el análisis simbólico debemos “estudiar la significación intrínseca o contenido, es decir, aquellos principios subyacentes que ponen de relieve la mentalidad básica de una nación, de una época, de una clase social, de una creencia religiosa o filosófica, matizada por una personalidad y condensada en una obra. Respecto a esta idea, creemos que la representación de los superhéroes apela básicamente a la búsqueda identitaria del

norteamericano, que, como muchas naciones jóvenes han de basar su “nosotros” en una demonización de “los otros”. Utilizar el verbo “demonizar” (convertir en demonios) no es casual: hay que recordar que estos mitos de combate (héroe/villano) provienen de las historias religiosas cristianas, de nuestra necesidad como seres humanos de tomar también una postura ética y moral ante las dificultades del mundo, esta necesidad humana que las religiones llenaron creando un sistema de valores hasta cierto punto inamovible, funcional como una primera ley antes de las leyes.

El enunciado del símbolo y su función explicativa

Una manera de explicar el símbolo es elaborar un enunciado que pueda explicar la función narrativa, a modo de premisa que pueda explicarnos lo que subyace en este acontecimiento simbólico. Un ejemplo de enunciado podría ser “El sol vence a las tinieblas” -que bien podría funcionar como enunciado para *Nosferatu* (Murnau, 1922), por ejemplo- o “El héroe mata al monstruo”, un enunciado presente en tantas

historias de superhéroes de cómic. Aprovechando estos ejemplos otorgados por Amador, nosotros podríamos elaborar algunos enunciados para este cómic:

-El monstruo muestra la verdad al héroe

-El caos subyace como verdad debajo de las apariencias humanas.

-El héroe y el monstruo encarnan la conciliación de los contrarios

-La luz del caos convive con la oscuridad del orden.

Este cómic apela a mitos antiguos (pre cristianos) en cuanto a la representación de ese concilio entre contrarios (*coincidentia oppositorum*) y quizás por eso mismo prevalece en una cultura dominada por lo binario, ese bien y mal separados con los que se vive en Occidente, y por los que se sufre en cárceles e instituciones mentales. No es que el cómic sea propiamente un mito, son los personajes y su prevalencia en la cultura norteamericana lo que los convierte en símbolos y conforma sus mitologías cambiantes, cada vez en una pieza de ficción diferente.

Dimensión narrativa

Articulación narrativa

Luego de decodificar algunos elementos formales y simbólicos de *The Killing Joke*, podemos empezar a traducir esos códigos a temas o conceptos representados. Amador (2016) explica que el nivel de significado narrativo se ocupa de cómo las imágenes narran una historia, lo que en el medio del cómic (a diferencia de la obra pictórica) sería una cuestión literal. En un segundo nivel de rizado entraría el cómic de superhéroes con su continuidad-discontinua: cada historia es interdependiente en términos temáticos, simbólicos y estilísticos de todas las que se han contado con esos mismos personajes. Esto es, no hay un sólo Batman: nuestra percepción y lectura estará siempre relacionada con las versiones anteriores, con personajes y aventuras concretas, lo que sumerge a los personajes en un universo y una mitología bien definida.

Articulación narrativa

En el análisis formal señalamos ya la división diegética del cómic que presenta dos tramas, una presente y otra pasada, en forma de flashback. A esto hemos denominado *macro segmento a* (en el presente diegético) y *macro segmento b* (en el

pasado diegético) a modo de identificación inmediata. En el macro segmento a, la historia de *The Killing Joke* tiene cuatro personajes principales:

-el Joker, el protagonista, pues es el que sufre los cambios más significativos; Batman quien funcionaría como su antagonista;

-el Comisionado Gordon, una víctima “activa” en la trama y Barbara Gordon, una víctima pasiva del Joker.

-Algunos personajes incidentales son los guardias y los criminales en el Asilo de Arkham, el dueño de la feria, los criminales a quienes busca Batman para resolver el paradero del Joker, las comparsas (el circo de *freaks*) del Joker dentro de la feria.

En el macro segmento b estarían los personajes del pasado del Joker retratado en sepia, la memoria (verdadera o falsa) del Joker:

-el hombre que termina por enloquecer convirtiéndose en el Joker,

-la esposa embarazada,

-los gánsteres que lo involucran en el robo.

-en ambos planos, presente y pasado, Ciudad Gótica actúa como escenario/personaje: **la ciudad** como concreción de una organización social caníbal que encierra a los locos en cárceles y donde el sueño de un artista (el Joker) o la soledad en la que queda un niño (el que fue Batman) acaban por enloquecerlos. La

ciudad funge como antagonista porque no sólo es un tablado hueco: está organizada para provocar la aparición de estos personajes liminales; la ciudad es pivote y detona la trama de este cómic, omnipresente recordatorio – como en la serie *The Wire*, (Simon, 2002-2008) por ejemplo – de las coordenadas urbanas, alineadas desde luego al capitalismo salvaje, facetas de una deidad al estilo de los dioses griegos, contra el que no se puede conspirar.

Estructura narrativa

En términos estructurales, la narración de un cómic se puede dividir de forma analítica en:

-narrador, verbal o no verbal

-el mundo de las acciones, presentada a través de las imágenes y a través de palabras escritas.

En *The Killing Joke* hay, de hecho, dos narradores: el omnisciente impersonal que cuenta la historia en el presente diegético; y el narrador *avec* (es decir, que pareciera llevar la cámara imaginaria al hombro), el Joker, que luego muta en un narrador testigo cuando recuerda su pasado. Este punto en particular tiene muchas repercusiones en la verosimilitud del relato, particularmente aquél donde el pasado se representa en color sepia: ¿si la historia la cuenta el Joker desde su presente, cómo podríamos confiar en la narrativa de un loco? ¿cuántas cosas de las que recuerda

podemos tomarlas como verdad narrativa o diegética? Este es un efecto buscado de forma deliberada por Alan Moore, quien además de plantarnos la desconfianza que nos produce un narrador como el Joker, se vale del monólogo que pronuncia el personaje a través de los altavoces en el parque de diversiones para establecer un juego de ambigüedades, lo que abona en el tema de memoria y su correspondencia directa con la identidad y la sanidad mental. Veamos estos diálogos:

– **Comisionado:** *Oh no, estoy empezando a recordar...*

– **Joker:** *¿A recordar? Yo no haría eso. Los recuerdos son peligrosos. Encuentro que el pasado es un lugar de preocupaciones y de angustias. Lo llamaría el pasado “tenso”²³, supongo...pero ¿podemos vivir sin ello? La razón está basada en la memoria. ¡Si no podemos enfrentarla negamos la razón misma! Aunque, ¿por qué no? ¡No estamos atados a un contrato formal con la racionalidad! ¡No existe una cláusula de sanidad! Cuando te encuentres atrapado en un tren de pensamiento desagradable, yendo hacia lugares en tu pasado donde los gritos son insoportables, recuérdalo, siempre está la locura. La locura es la puerta de emergencia...*

Como podemos ver, el Joker de este cómic no es sólo un bufón criminal, es un ser articulado, inteligente y el narrador de su propia historia, al que desde luego no podemos creerle ciegamente. La cuestión es difícil para el lector porque visualmente el relato es absolutamente creíble: se compone como *flashback* cinematográfico/fotográfico (mediante el cambio de colores y de ritmo narrativo) y el sufrimiento que alcanzamos a ver en la vida de este comediante que no puede sostener económicamente a su familia resulta conmovedor. ¿Cómo separar la información que tenemos sobre el narrador (un loco como el Joker) con la narrativa

²³ Se trata de un juego de palabras en inglés que pierde sentido al traducirse: en inglés la frase “*the past tense*” puede interpretarse, de manera simultánea, “el tiempo pasado” y “el pasado tenso”.

visual que regularmente asumimos como verdadera? En los cómics, texto e imagen son indivisibles, de ahí la paradoja y la riqueza de este texto.

La narrativa visual por escenas

Hemos tratado de identificar las escenas más importantes que constituyen el cómic, sus personajes, situaciones, escenografías, objetos y atmósfera visual (iluminación, colorido, etc.) que priva en cada una. Por motivos de espacio y legibilidad, sólo incluiremos aquí una escena del macro segmento a y una del macro segmento b (presente y pasado diegético, respectivamente) que nos servirán como una muestra para la descripción estructural de la narrativa visual. Estas escenas escogidas se presentan aquí en orden cronológico –es decir, en el orden que aparecen en el cómic– para respetar el hilo narrativo.

ESCENA 1

En esta escena el Joker está comprando la feria derruida donde planea torturar al Comisionado Gordon. La lluvia (que ya habíamos referido como un símbolo de muerte y renacimiento) lo acompaña como desde el principio del cómic. Se nos presenta por primera vez al Joker real, casi un aristócrata a la vieja usanza, con un bastón, sombrero, zapatos con polainas y perfectos guantes de color morado. Esa presentación es a la vez discreta y absolutamente escandalosa, pues en la primera viñeta solo vemos su mano con guante, pero en el hipercuadro (es decir, la página entera que vemos, aún contra nuestra voluntad, en primera instancia como un

dibujo completo) el Joker se nos presenta sonriente, ocupando más de un cuarto de página, sobresaliendo de los límites de la viñeta.²⁴ Las imágenes que se suceden resignifican al propio personaje por yuxtaposición: un payaso mecatrónico de vitrina sugiere una lectura del Joker como eso, un payaso de feria sin identidad y sin vida, un objeto del pasado que se presenta aterrador por el recuerdo de lo que fue.

El acercamiento al cartel de la última viñeta dice “Vean a la mujer gorda. Chicas, estarán felices de no ser ella”. Este es un vestigio de aquellos circos donde aún era plausible ganar dinero con “rarezas biológicas”, el eufemismo que se le daba a lucrar con la singularidad de los *otros* (aquellos que, como ya se mencionó, definen un “nosotros”): gemelos unidos, mujeres hirsutas, enanos (que más tarde serán personajes secundarios en la narración), etc. Algunas lecturas toman este cartel como muestra de la misoginia de Alan Moore y Brian Bolland (junto con la violación velada y el uso de Barbara Gordon como objeto para el puro efecto cruel de ‘probar un punto’), pero este trabajo rehuirá conscientemente de ese tema, pues se requeriría añadir un nuevo aparato teórico para soportar la perspectiva de género en este análisis narrativo.

²⁴ Otra vez, estamos ante una característica única del cómic como medio: no sólo es una narrativa secuencial sino simultánea y sistemática, con lecturas espaciotópicas que implican varias capas de sentido. No es de extrañarse que el cómic requiera cierto conocimiento previo de las convenciones visuales y narrativas propias del medio para ser completamente disfrutable.

En este trabajo ese mismo cartel se asocia más bien con un apareamiento simbólico del Joker con la figura icónica de la otredad en el imaginario norteamericano: el Joker se pasea cómodamente por el escenario de un *freak show* de los años 70 por que pertenece a la vasta tribu de los *outsiders*, personajes fundamentales en el arraigado espectáculo de la otredad en la cultura norteamericana tradicionalmente racista y cristiana, que, como otras culturas del privilegio colonialista (la francesa, por ejemplo) fueron capaces de encerrar negros e indígenas en celdas de zoológico como animales de exhibición y que asistían gustosos, como quien va al cine hoy en día, a las ejecuciones públicas²⁵. La escena se desdobra en el tiempo narrativo para contar el pasado en sepia del Joker: las imágenes nos muestran la angustia por sentirse inútil ante la realidad. El Joker debe pensar en su hijo neonato, pero ha sido lo suficientemente valiente (o irresponsable) para dejar su trabajo en una fábrica y lanzarse al vacío para ser comediante de *stand-up*. ¿Es acaso ese clavado al vacío de la inseguridad económica la génesis de su locura? ¿Puede ser que el Joker estuviera destinado a desquiciarse desde antes de sufrir la pérdida de su mujer embarazada? Quizás en esta escena radican los indicios de una psicología más profunda para el

²⁵ Los últimos zoológicos humanos y circos donde se exhibían las exóticas costumbres de grupos étnicos como los Zulu o los cazadores de Nueva Caledonia fueron, paradójicamente, prohibidos por Hitler en Europa, es decir, hasta bien entrado el siglo XX.

personaje, que bien puede indicar un vicio de carácter y una tendencia a las malas decisiones.

El departamento del hombre apesta a arena para gatos y gente vieja, no hay sala ni un sitio específico para colgar la ropa mojada. La única vista es hacia una pared de ladrillo sin pintar, la lluvia pertinaz lo acompaña, es parte de su estado de ánimo, un elemento natural, cósmico que avisa su próxima caída y posterior renacimiento. El hombre es aún joven y desea cosas, aún en la desesperación. Por eso son devastadoras las últimas dos viñetas que hacen una especie de reflejo gemelo: un hombre esperanzado acerca la mano a su mujer embarazada y, en paralelo, ese mismo hombre convertido ya en el Joker, desprovisto de un propósito, una esperanza o un deseo, acerca la mano al payaso mecatrónico inmóvil dentro del aparador. ¿Podría ser que dejar de desear sea el síntoma inequívoco de una clase de locura? ¿Exactamente qué mecanismos sociales y psicológicos nos pueden empujar a esta locura? Se asume que aquella escena es una de las últimas conversaciones con su mujer, la única persona que parece amarlo por encima de su condición monetaria, algo que en términos narrativos funciona para agrandar el drama de su locura actual y eleva la condición humana de este personaje. Es claro que Moore quiso explorar la empatía que el público del cómic podía sentir hacia un villano y logró: los villanos

de la ficción superheróica cambiaron radicalmente después de *The Killing Joke*, fue un acercamiento a la maldad 'pop' que no tenía precedente.

ESCENA 2

La escena final comienza con la llegada del batimovil a la feria. El Joker lo está esperando junto al Comisionado Gordon desnudo, enjaulado como un animal de circo. El Joker le inyecta su veneno a Barman y corre dentro de la Casa de la Risa mientras Batman se inyecta un antídoto y saca a Gordon, quien le demanda traer al Joker legalmente ("según las reglas" "*by the book*"). El libro al que se refiere el Comisionado Gordon es, desde luego, el simbólico libro en el que está escrita la ley: a pesar de lo que haya hecho con él y su hija, Gordon quiere probarle al Joker que la civilización funciona, que las leyes deberán estar por encima de la voluntad de los hombres. No hay vendetta que valga, el Joker deberá ser encerrado en Arkham y tratado conforme dicta la ley. Mientras Batman busca al Joker en la oscuridad de la feria, a través de un sin fin de trampas, pasadizos y casas de espejos, el Joker elabora sobre su propia locura y trata de convencer a Batman de que, en realidad, tienen mucho en común. Este diálogo se transcribe más adelante en este mismo capítulo (cuando se ve el tema de la locura) pero aquí diremos que funciona como un detonante para la furia de Batman, quien atraviesa uno de los espejos para atrapar al Joker y derrotarlo. En términos alegóricos, en esa escena Batman está atravesando hacia la locura, ha dejado de reflejarse en el villano para pasarse de su lado. Es este acto de atravesar el espejo donde se realiza un cambio sin retorno en el personaje de

Batman: la furia —o quizás las elocuentes palabras del Joker— lo obligan a dejar de ser el héroe que le pide Gordon (*by the book*) y ahora amenaza, violenta y lanza al villano por los aires. Su gran venganza es que el Joker no ha podido volver loco al Comisionado Gordon:

Batman: *Incidentalmente, hablé con Gordon antes de venir para acá. Está bien. A pesar de tu jueguitos enfermos, está tan bien como siempre. Así que quizás las personas normales no siempre se rompen. Quizás no hay necesidad de arrastrarse debajo de una roca junto a todas esas otras porquerías pegajosas cuando ocurre un problema. Quizás siempre fuiste sólo tú.*

Batman apoya la idea de que hay gente “normal” en este diálogo, opuesta a la gente que tiene tendencias al desequilibrio mental. El héroe evita a toda costa tocar el lado político de la locura que le está siendo planteado por el Joker y se enfrasca en un argumento *psicologizante* el que empobrece el intercambio. El Joker, evidentemente más delgado y débil de cuerpo que Batman, sucumbe de inmediato bajo sus golpes. El villano sabe, desde mucho antes, que en el esquema general de las cosas ya ha ganado: quizás no haya vuelto loco a Gordon pero su hija nunca volverá a caminar y Batman ha escuchado lo que el Joker tenía que decir. Aún con ese conocimiento, los autores hacen que el Joker despliegue aún otra ventaja sobre Batman antes de terminar la historia: el Joker saca una pistola y le apunta a Batman, desprevenido. De la pistola sólo sale una banderita que dice “Click, Click, Click”, lo que le regresa el sentido del humor guasón al Joker.

Al último, Batman le dice al Joker que no quiere matarlo y que quizás puede ayudar, rehabilitarlo para que no esté siempre al filo: “*No necesitas estar solo. No*

tenemos que matarnos uno al otro". Este es el Batman conciliador y hasta cierto punto ¿enamorado? de su conflicto con el Joker: antes desearía rehabilitarlo que perderlo. De hecho, todo el cómic se ha detonado por esta especie de fantasía de dualidad/fusión/amistad que Batman empeña en el Joker. Esta también es la razón por la que escucha pacientemente la broma final que le plantea el Joker: un héroe como Batman no puede aceptarlo abiertamente, pero la única persona que puede funcionar como su interlocutor, el único con quien puede bromear es un villano que no tiene nada que perder. Después de oír el chiste, Batman y el Joker se entregan a la risa —a Batman le ha tomado más de cuarenta años de historia soltar una carcajada— que se funde con el sonido de la sirena de las patrullas que se acercan ya para apresar al Joker.

Las últimas tres viñetas han dado lugar a una extraña teoría de fans que dicta la muerte del Joker a manos de Batman. Aunque la manera en que abruptamente se detiene la sirena puede comunicar la idea de que algo violento acaba de ocurrir, la verdad es que sería casi imposible pensar, luego de hacer este análisis, que Batman mata al Joker. Su motivación es justamente que no muera. Los propios autores han negado este final, además de que en el script original se puede leer lo siguiente: "Lo absurdo de la situación viene a él (a Batman), y una esquina de su boca se tuerce hacia arriba. Él y el Joker van a matarse algún día, está predestinado. Bien pueden

dejarse disfrutar este momento de contacto mientras dura.” (Moore, 1988) La intención de los autores es sólo esa: dejarlos disfrutar su momento de contacto.

A continuación reproducimos la escena 2:



En el contexto de este análisis, esta escena realmente querría decir otra cosa: que Batman acepta su locura frente al Joker. El chiste que le cuenta el Joker tiene que ver justamente con dos locos que se han escapado del manicomio. Van corriendo por los techos y uno alcanza a saltar a la azotea del edificio contiguo, pero el segundo loco se detiene por miedo a caer. El primero tiene una idea: le prenderá una linterna y el haz de luz le servirá como puente para pasar al otro lado. El segundo solo mueve la cabeza y le contesta: *¿Crees que estoy LOCO? ¡La apagarías cuando me encontrara a mitad del camino!*"

La historia y su mundo de acción en un cómic se *significan y corresponden* a través de la unión de imágenes con palabras que no son separables⁴⁶, ambas constituyen una narrativa unificada, indivisible, que, paradójicamente, opera en diferentes niveles de importancia de acuerdo al lector: hay quienes "leen" primero las imágenes⁴⁷, incluso se puede llegar al final de la historia sin descifrar del todo las palabras, algo que sólo puede ocurrir en un medio como el cómic. Conviene recordar que las letras también se ven, son dibujos codificados y su naturaleza visual nos permite, por ejemplo, leer un significado distinto cuando están en *itálicas* o subrayadas.

Esto quiere decir que las palabras no sólo son entidades verbales; también son visuales y gráficas. Tanto las palabras como las imágenes son signos para un significado oculto, otra posible definición es que un signo es cualquier cosa capaz de tener significado (Priego, 2013: 97)

En este sentido, no podemos separar, excepto a través de un análisis minucioso, el significado las palabras que *dice* el Joker con las imágenes del horror provocado por este villano en cada viñeta, lo que enriquece la interpretación y el análisis de la “verdad” narrativa pura.

Con *The Killing Joke*, Alan Moore aprovecha las características narrativas y formales del cómic para profundizar en temas dentro de la narrativa de los superhéroes que al momento de su publicación estaban vetados, escondidos dentro de una maraña de convenciones. Es notable el logro, a pesar de que no es una de sus obras mayores como *From Hell* o *Watchmen*: Moore lamenta haber escrito *The Killing Joke* porque, según ha dicho en entrevistas, *dos personajes tan simplones no merecen tanta elaboración*. (Moore, 2001) Infantilización de la sociedad aparte, en este trabajo recuperamos sobre todo las formas reflexivas en que se expresa el Joker para exponer tópicos complejos, más allegados a la sociedad de su tiempo, como los que identificaremos a continuación.

TEMAS

De acuerdo con nuestro análisis formal, simbólico y narrativo, uno de los temas centrales de *The Killing Joke* es la memoria, problematizada como el elemento que nos constituye como individuos y que, en una segunda lectura, constituye también un comentario sobre la continuidad serial diacrónica de los superhéroes como

personajes reconocibles y estáticos reforzada a través del tiempo y la historia del medio.

La publicación serializada de este género de los cómics niega a las narrativas individuales cualquier tipo de finitud. Esta reflexividad de los personajes combinada con un enfoque deliberadamente dirigido a la naturaleza de la narrativa y la imposibilidad para un pasado lineal y único crea una narración subversiva que, en última instancia, cuestiona su propia existencia. (Miettinen, 2009:8)

La construcción de la memoria en el Joker es completamente deliberada. El Joker calcula su pasado y prefiere tener uno de *opción múltiple*. Moore enuncia la locura del Joker pero en realidad, se trata uno de los personajes más articulados dentro de la trama y en ocasiones se porta realmente sensato, sobre todo cuando cuestiona la seguridad con que se conduce el ser humano por una vida necesariamente caótica, sin asideros. Cuando encierra al Comisionado en una jaula, desnudo y emocionalmente torturado lo hace para que reflexione sobre su situación y sobre la vida, *sobre toda esa injusticia impartida al azar*.

A través de los ojos del Joker nos enteramos de cómo enloqueció, aunque en realidad, también bajo su punto de vista en el presente diegético, su vida tenía menos lógica entonces: estaba más loco antes de enloquecer. La narrativa sugiere que los elementos que nos enloquecen (sin los cuales somos inmunes a la vida) son *el deseo y la esperanza*. A continuación reproducimos uno de los monólogos más

largos que tiene el Joker en toda su historia, una especie de diatriba *shakespereana* donde el personaje expone su desprecio por la cordura²⁶:

–**Joker**: *Señoras y señores, ¡ustedes han leído acerca de él en los periódicos! Ahora, ¡estremézcanse al atestiguar frente a sus propios ojos el error más extraño y trágico producido por la naturaleza! Les presento ¡al hombre común! Físicamente ordinario, en su lugar bien un conjunto de valores deformados. Noten su espantosamente hinchado sentido de importancia de la humanidad. Su conciencia social deformada y su optimismo marchito. Pero lo más repulsivo de todo: sus frágiles e inútiles nociones de orden y cordura. ¿Cómo puede vivir, se preguntan? ¿Cómo puede este pobre espécimen patético sobrevivir en el severo e irracional mundo de hoy en día? Enfrentado con el hecho ineludible de que la existencia humana es disparatada, aleatoria, fortuita y sin sentido, uno de cada ocho de ellos colapsa y se convierte en un insoportable ente que saliva. ¿Quién puede culparlo? En un mundo tan psicótico como este ¡cualquier otra respuesta sería una locura!*

Si se lee con cuidado, este monólogo tiene un contenido político arraigado en la noción de la anarquía como única salida a una sociedad enloquecida. Moore expone esta misma idea en otras novelas – de manera genial en *V for Vendetta* (1988-1989) – pero aquí parece tener un efecto engrandecido por venir de la boca de un villano, el más notorio en la historia del cómic norteamericanos. Para el Joker son las estructuras sociales basadas en la cordura y la sensatez las que promueven humanos patéticos e infelices. Puestos a buscar otras lecturas, incluso podríamos decir que está haciendo una crítica al racionalismo cartesiano.

El tema de la **locura** promovido por el Joker toca también su relación con Batman, de quien el Joker tiene una opinión muy clara: el hombre murciélago está

²⁶ Se tradujo del original pues la traducción literal de la edición española nos parece francamente ilegible.

tan loco como él, pero vive en la negación total, como la sociedad a la que representa. Otro monólogo del Joker, esta vez dirigido a Batman, quien lo busca dentro de un laberinto de espejos, representa quizás el reclamo más claro al héroe:

– *Joker*: Quiero decir, ¿qué es lo que pasa contigo? ¿qué te convirtió en lo que eres? ¿La mafia mató a tu novia, quizás? ¿Un hermano atacado por un asaltante? Apuesto que fue algo así... Algo así me ocurrió a mí, ¿sabes? No... no estoy seguro exactamente lo que pasó, algunas veces lo recuerdo de una forma y otras veces de otra. ¡Si voy a tener un pasado, prefiero que sea de opción múltiple!²⁷ ¡Jajajaja! Pero mi punto es, mi punto es que enloquecí. Cuando me di cuenta de lo horrible y oscuro que puede ser el mundo me volví loco como una cabra, ¡lo admito! ¿Por qué no puedes admitirlo tú también? Quiero decir, ¡no eres un tonto! Seguramente puedes ver la realidad de la situación. ¿Sabes cuantas veces se ha acercado el mundo a la tercera guerra mundial por la culpa de una parvada de gansos en una pantalla de computadora? ¿Sabes qué fue lo que provocó la última guerra mundial? ¡Una discusión sobre cuántos postes de telégrafo debía Alemania como deuda de la guerra pasada! ¡Postes de telégrafo! ¡Jajajajaja! ¡Todo es una broma! ¡Todo lo que alguna vez hemos valorado y por lo que hemos luchado es un chiste monstruoso y demente! Así que ¿por qué no puedes verle el lado gracioso? ¿Por qué no te estás riendo?

La locura es un tema invocado por Moore, pero ¿en qué contexto? No sólo nos habla de la locura de un tipo que se viste de murciélago, —emparentado con el vampiro gótico creado por Polidori en s. XIX, inspirado a su vez en la imagen y persona del poeta Lord Byron), un monstruo maligno que en el transcurso de dos siglos ha sufrido una serie de transformaciones hacia su humanización—; pero quizás

²⁷ Esta idea del pasado “de opción múltiple” ha ganado popularidad en las últimas décadas. Miettinen (2011) lo verifica en la exitosa película *The Dark Knight* de Christopher Nolan (2008), donde el Joker, encarnado por el actor Heath Ledger, cuenta sus orígenes dos veces (la tercera es coartado por Batman) y ambos recuentos son diametralmente opuestos. Nolan subraya la conflictiva ambigüedad del pasado del Joker y su confusa historia de origen, lo que se ha convertido en una característica ya normalizada, una ambigüedad deseable con la que ya carga el mito de Batman.

también se critica a sí mismo de manera subrepticia: la locura del mundo incluye, desde luego, la necesidad de infantilizar al mundo a través de la obsesión por los superhéroes.

Si lo comparamos con el de Neal Adams en 1973, este Joker parece representar también un gran fracaso por parte del estado, que ha buscado instituir a sus enfermos mentales, sin éxito. La psiquiatría como un método de control del estado sobre las psicosis de sus ciudadanos, un método más civilizado que la cárcel (de donde sale el Joker en 1973) pero que tampoco funciona. El tema del desencanto sobre los intentos civilizatorios del Estado es evidente: con el Joker el estado fracasa siempre. No le procura bienestar porque una economía deprimida le dificulta seguir su llamado a la comedia y, cuando ya se ha vuelto loco, tampoco es capaz de procurarle rehabilitación e integración a la vida productiva. El Estado norteamericano no es capaz integrar la otredad en su identidad. Ser el otro significa ser carne de presidio, de burla, exhibición y encierro en un manicomio.

Análisis histórico-cultural

Los temas identificados anteriormente nos conducen necesariamente a comentar la biografía del autor del texto Alan Moore –recordemos que ya hemos hecho lo

mismo con Brian Bolland en el apartado de análisis formal —, su contexto histórico y cultural como fuente para encontrar su horizonte de pensamiento.

En la época en que se publicó (1986) este cómic, la amenaza de la bomba atómica (aquellos gansos volando en una pantalla de computadora y provocando una guerra de los que habla el Joker en la casa de los espejos) es absolutamente real. A partir de la mención de la Segunda Guerra Mundial se puede afirmar que el subtexto político está arraigado en todo el texto, pues a Moore le interesa poner de manifiesto algo más que la locura del archienemigo de Batman, le interesa exhibir un tipo de *locura colectiva* que pesa sobre la sociedad de su tiempo post Hiroshima: la psicosis colectiva ante la amenaza de las armas nucleares.

La historia y los diálogos ideados por Moore tienen un amplio subtexto político y filosófico: el personaje del Joker se cuestiona en pocas páginas la identidad norteamericana, la otredad, la memoria y la invención de la misma como una forma de hacer *tabula rasa* con la propia existencia. Se cuestiona la memoria a nivel individual, pero resulta también resulta interesante que a un nivel de subtexto se cuestione la memoria colectiva: en torno a la reconstrucción de la identidad en el periodo de posguerra —recordemos que sólo tres años después de la publicación de *The Killing Joke* cae el Muro de Berlín—; y también en torno a la memoria que se les ha negado a estos personajes del *comic book* estadounidense, que deben funcionar tristemente infantilizados, sin desarrollo dramático, inmaculados y atrapados en un *continuum* que los vuelve unos dementes. La narrativa superheróica es entonces para

Moore una alegoría crítica sobre la sociedad estadounidense, sobre aquella omisión que presentan de toda memoria histórica, una especie de tónico antilocura que pone en evidencia el esquizofrénico el discurso del poder.

Llama la atención en *The Killing Joke* la presencia de dos largos soliloquios donde se le permite al Joker expresarse como nunca. Bajo la pluma de Moore, el personaje toma vuelos intelectuales, políticos y filosóficos inimaginables en épocas anteriores que el cómic toma del teatro para incrementar su poder narrativo.

Hay al menos un tipo de cómic de tendencia realista en el que la impronta del teatro, a pesar de todo, ha permanecido fiel. Me refiero a los cómics del superhéroe norteamericano, cuya tendencia a los largos monólogos y a la amplia presencia de los diálogos mantiene una fuerte correspondencia con la clásica necesidad histriónica de expresar con la palabra aquello que la acción no puede demostrar. (Barbieri, 216)

En este caso, el Joker se comporta más como un personaje del teatro (particularmente el isabelino) que discute ideas aunque la acción no progresa mientras habla. Es un antihéroe de cómic atípico que no tiene la intención de ganar algo: sólo de probar un punto. Ambos monólogos del Joker tienen una cualidad existencialista: se preguntan constantemente cosas como ¿quién soy? ¿qué me convirtió en lo que soy? ¿vale la pena guardar la cordura en un mundo cuya neurosis (militar, económica, política)

nos rebasa? y, sobre todo, ¿existe una salida de emergencia a todo esto? ¿es esa salida la locura?

De *The Killing Joke* a *The Dark Knight*, una trayectoria hacia la mentira

Aunque este trabajo no tiene alcance para analizar y comparar la influencia de *The Killing Joke* con las siguientes manifestaciones del Joker, aquí podemos mencionar, a manera de cierre, la correspondencia que tiene este cómic que analizamos con la película más popular de Batman: *The Dark Knight* (Nolan, 2008). El filósofo esloveno más famoso y citado en la academia, Žižek (2010), dice que en el filme Batman y su amigo el Comisionado Gordon reconocen que la moral de la ciudad entera decaería si se enteraran sobre la verdad acerca de los crímenes cometidos por Harvey así que Batman decide culparse por los asesinatos: Gordon destruye la batiseñal y empieza una cacería para atrapar al enmascarado.

Esta necesidad de perpetuar una mentira para sostener la moral pública es el mensaje final de la cinta: sólo una mentira nos puede redimir. No es de extrañarse que, paradójicamente, el único personaje de la verdad en esta cinta sea el Joker, el villano supremo. La dirección de sus ataques terroristas a Ciudad Gótica es muy clara: los ataques terminarán cuando Batman se quite la máscara y revele su verdadera identidad (Žižek, 2010:59)

Žižek argumenta que el Joker —quien no tiene cara ni nombre, ni pasado, tan sólo un hombre máscara— es justamente quien pretende desenmascarar a Batman y de este modo destruir el orden social basado en la mentira. La observación de Žižek en necesitaría cerrar con la explicación de quién es Batman en *The Dark Knight*: el

Caballero Oscuro es ante todo un capitalista de cepa, un millonario a quien se le puede ver organizando fiestas para apoyar la campaña de un político, Harvey Dent, que conviene a sus propósitos (aunque estos sean, desde su punto de vista, 'buenos' para el bien común). La intención del Joker que no señala Žižek es revelar la mentira, desenmascarar al gran impostor: Batman no está del lado de ningún ciudadano, Batman es un guardián del mismo sistema que lo perpetúa como Bruce Wayne, aquel millonario privilegiado. Tanto en el cómic que aquí se analiza como en la película, el Joker se encarga poner en evidencia a Batman y los valores que defiende cuando sale encapotado por las noches; la diferencia es que la sociedad ha cambiado en esos veinte años: ahora la más grande mentira es que Batman quiera hacer el bien, los intereses monetarios están por encima de todo.

Consideraciones finales

Los atenienses que acudieron a ver la puesta en escena del *Edipo Rey* en el siglo V a. C. ya sabían quién era Edipo: el mito no era nuevo, pero sí la versión de Sófocles. El mito de la familia de Edipo estaba arraigado en los relatos populares, tanto como se ha arraigado el mito de Batman los últimos setenta y nueve años. Como la sociedad ateniense, nuestra sociedad occidental nunca lee o ve *un sólo* Batman: antes de abrir un cómic o sentarnos en una sala cinematográfica ya sabemos que encontraremos a un huérfano vestido de murciélago luchando por mantener el orden en Ciudad Gótica. Es posible que, incluso, algunos vayan a los textos o a las películas solamente a comprobar si ese personaje sigue allí y cuál es su variación más reciente. Batman y el Joker son siempre *reinterpretaciones* de sí mismos, personajes que se redimensionan acumulativamente a través de la historia conocida del mito. Como cualquier otro producto cultural, los cómics están llenos de lo que Barthes llamaba “significados connotados”, es decir, que se encuentran en estrecha comunicación con la cultura, el conocimiento y la historia, y por medio de los cuales, el mundo que nos rodea invade el sistema semántico y lingüístico. Están llenos, dirá Stuart Hall, de ideología. Este nivel connotativo está abierto, sujeto a la transformación y a la historia: son polisemias; cada uno de esos signos es susceptible de ser proyectado dentro de más de una configuración connotativa. Esta polisemia del mensaje deja al descubierto aquellos significados preferentes o dominantes sobre los que se puede

hacer un mapeo a modo de instrumentación interpretativa y argumentativa. El personaje que escogimos en esta tesis, el Joker, también está incrustado en encuadres preferentes, como sugiere Hall, pues pone en evidencia cómo funcionan (sobre todo, como *deben* funcionar) las cosas en el universo de valores de la sociedad norteamericana.

Nuestro estudio tiene un carácter interpretativo que desde el principio buscó revelar algunas claves simbólicas de la cultura contemporánea tejidas en la trama de los cómics de superhéroes. Nos detuvimos específicamente en dos figuras, Batman y su archienemigo el Joker, que en las últimas dos décadas han alcanzado un pico de popularidad. Buscamos entender las razones por las que estos personajes han permanecido vigentes después de casi un siglo de haber sido creados. Aparentemente, los superhéroes gozan de una continuidad intrínseca, pero en esta tesis se relata justamente aquella cisma en la narrativa del *pantheon* superheróico a finales de los años 80, donde surge la publicación que nos sirve como estudio de caso, *The Killing Joke*.

Uno de los objetivos principales de este estudio fue entender a los cómics como un medio susceptible de un análisis profundo que, por fortuna, aún no está sometido a una corriente canónica de análisis. Debido a la libertad teórica que ofrecen el medio, en este estudio pudimos involucrar, además del análisis formal provisto por autores como Thierry Groensteen, la perspectiva de la hermenéutica simbólica.

Los materiales utilizados en esta investigación son de corte bibliográfico, hemerográfico y electrónico, pues muchos de los cómics analizados (sobre todo los más antiguos) no son asequibles en papel. No fue tema de esta tesis, pero queda pendiente para análisis posteriores tomar en cuenta el soporte en el que cada cómic es leído, pues la experiencia de la puesta en página, el simbolismo del color (digital o no) y un sinfín de detalles no deben ser pasados por alto al analizar una obra.

Nuestro primer paso para la investigación fue elegir los cómics que nos servirían de piedras de toque para analizar la evolución del personaje principal (el Joker) para después hacer una disección tridimensional. Fue particularmente complejo incluir las categorías de análisis formal que proveen las perspectivas de teóricos como Thierry Groensteen, quien señala la necesidad de entender a los cómics como un sistema y no como simples viñetas yuxtapuestas. En ese rubro es donde, pensamos, se encuentra la mayor aportación de este texto, pues a través de una observación profunda, se pudieron integrar y decodificar los elementos formales del cómic, sin detrimento a su interpretación histórico-social y simbólica. En este último rubro, nuestro guía fue el psicólogo Dr. Carl Jung, de quien recuperamos la noción de arquetipo para comprender a este personaje como parte de un todo en el contexto cultural occidental.

Las amenazas reales y ficticias

La figura del villano ha cambiado sustancialmente a través de la historia norteamericana, pues las amenazas en la realidad (que se reflejan siempre en la

ficción) se modifican de acuerdo a factores sociohistóricos. El primer Joker fue un gánster y en su trayectoria hacia el siglo XXI, ha mutado de la mezquindad a la estupidez, a la anarquía y luego a la locura, de forma tan particular que en cada momento, encarnado de muy distintas formas, logra poner en entredicho el *statu quo* y el *ethos* prevaleciente. El Joker de *The Killing Joke*, por ejemplo, cuestiona la idea de cordura de Batman, no sólo en términos psicológicos, sino en términos sociales y políticos. Este Joker de 1988 hace un comentario hamletiano acerca de la futilidad de la vida, pero subraya también la importancia de una *sociedad de guerra* (ambas, la norteamericana y la inglesa) como principal razón para que la vida no tenga sentido. Es un momento histórico, quizás no tan alejado del presente, donde la amenaza nuclear es un temor real, inminente, que deja al ser humano desnudo ante su pequeñez e impotencia. Formalmente, el Joker ha evolucionado para ser cada vez menos un miembro de la élite villanesca típica del cómic para componerse como un agente del caos del mundo; desde la aparición de *The Killing Joke* el personaje se complejizó y desde ahí es que realiza sus cuestionamientos. A través del estudio detallado del personaje, encontramos que su condición villanesca se apega a lo que Jung define como la figura del Trickster, una concentración de la energía del caos en el mundo, una figura que existe en todas las mitologías conocidas: desde la griega hasta la náhuatl, pasando por los indios americanos y los africanos del este. Nuestro Joker es, sin embargo, un Trickster más en la tradición del dios nórdico Loki, similar incluso en su villanía razonada, su oposición al orden absurdo del arriba y abajo, el bien y el mal, los dioses y los humanos. De forma palpable, la relación de Loki con

el otro hijo de Odín, Thor, se parece sospechosamente a la de nuestro Joker con Batman: más que enemigos, son hermanos, la encarnación más pura de la *coincidentia oppositorum* que menciona Jung y que nos liberan de la dualidad impuesta por el cristianismo.

Es claro que los superhéroes están ligados a la historia política de Estados Unidos. Son el resultado de un conjunto de ideas sociales que flotaban en el ambiente después del *crack* de la bolsa en 1929: héroes populares que salvaguardan al ciudadano común, al que no tiene con qué dar de comer a su familia. Más tarde, estos héroes acompañaron a quienes iban a la guerra y quizás por eso nunca se han ido: la guerra (con una u otra cara, contra el enemigo en turno) no terminó jamás. La mayor parte de los creadores de cómic son migrantes o hijos de migrantes, personas que llegaron buscando justicia, un mejor lugar para vivir, huyendo de la guerra o de nazismo, que ya se cocinaba en estos tiempos en Europa. Una lectura simbólica de la figura del Joker nos remite a éste como el prototipo del otro “engullido”, una otredad que se usa, a decir de Stuart Hall, para autodefinirse: soy lo que no es el otro. Por sus ropas (aquél *zoot suit* que pusieron de moda los jazzistas en barrios marginales como Harlem), el Joker es también el prototipo de una otredad que no se esconde, que está dispuesto a esgrimir sus diferencias con un vestir ostentoso y una forma de actuar caótica, en contra de los cánones establecidos para el norteamericano blanco y de clase media. ¿Por qué no ha matado Batman al Joker? ¿Es que no hay manera de construir una identidad sin él? El Joker de *The Killing Joke* es particularmente severo al cuestionar a Batman; él es único que se da cuenta de

que está tan loco como él. ¿Es Batman un soldado trastornado que nunca dejó de estar en guerra? ¿Sería la propuesta del Joker –entregarse a la locura– la mejor opción?

En términos formales, nuestras conclusiones provienen de la propuesta realizada para la sistematización para el análisis de una obra de arte. Con esta división, hasta esas partículas mínimas de la obra como los colores, las sombras o las redes simbólicas pueden ser desmenuzadas para hacer una interpretación hermenéutica. Comenzar por un análisis formal de la obra es algo que no puede ser obviado en un medio predominantemente visual como el cómic, que de forma simultánea juega con los espacios narrativo-visuales, los tiempos diacrónico-sincrónicos, y los códigos espacio-tópicos. Queda claro que la investigación académica en torno a los cómics es aún territorio poco explorado para la academia en Latinoamérica y que es necesario hacerla nuestra a través de estudios no constreñidos a lo estructural o lo sociológico; los estudios sobre el cómic tienen la responsabilidad de hacer más visible de la riqueza del medio.

En cuanto a la pertinencia del estudio, se puede discutir si Batman es el héroe más querido y respetado en el imaginario estadounidense a la fecha, pero el objetivo de este estudio no era medir su popularidad, sino subrayar que tanto Batman como su archienemigo el Joker son el resultado de su contexto histórico y los mitos a los que apelan se presentan con modificaciones tan sutiles como variadas, dependiendo de los autores que los tratan y de la época y circunstancia en que son publicados.

Ambos personajes representan una constante reelaboración simbólica que parece indispensable para el funcionamiento y afirmación de ciertos valores en el ideal estadounidense, tan necesarios que, desde su creación, en mayo de 1939, no ha dejado de mutar en términos icónicos, visuales y temáticos. Aunque el análisis de caso concierne únicamente a la novela gráfica *The Killing Joke*, el universo de estudio incluyó seis cómics específicos que sirvieron de referentes constantes en la comparativa iconográfica y la ubicación en la historia de estos personajes: *Detective Comics #27* (1939); *Batman #1 The Legend of the Bat Man* (1940), *Detective Comics # 168 The Man Behind the Red Hood* (1951), *Batman #251 The Joker's Five Way Revenge* (1973); la novela gráfica *Arkham Asylum: A Serious House on Earth* (1989) y la novela gráfica *Joker* (2008). No se revisó de manera exhaustiva el material de las distintas encarnaciones de estos personajes, pero después de este análisis, confiamos en la capacidad de estos seis cómics para representar cada uno su época y así permitirnos aprehender la capacidad evolutiva de los personajes.

Superhéroes míticos

Cuando se hace crítica cultural, hay que pensar, ante todo, que la cultura es una construcción simbólica o una articulación de redes simbólicas, por lo que un análisis que sólo toma en cuenta lo formal o lo estructural evade la mitad del problema. El ser humano sólo se enfrenta con la realidad por mediación de las construcciones simbólicas del lenguaje, pues según el mito, el arte, la magia y la ciencia instauran una realidad social y en tanto producción humana, establecen un modo de

comprender el mundo (Amador, 2016). Es de esperarse, por tanto, que la prevalencia de los superhéroes y el *storytelling* superheróico norteamericano se conforme a través de símbolos, que han perdido el status de lo sagrado, pero que contienen las pinceladas gruesas de la ética prevalente de su época al tiempo que integran su cosmovisión.

Referencias

LIBROS

- Alford, M. (2006). *Heroes and Villains*. Estados Unidos: Darton, Longman & Todd.
- Amador, J. (2015). *Comunicación y cultura*, México: UNAM.
- Amador, J. (2016). *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México: UNAM.
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*, Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Campbell, J. (2005). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Cassirer, E. (1975). *Esencia y efecto del concepto de símbolo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Canemaker, J. (2005). *Winsor McCay: his life and art*. Estados Unidos: The University of California.
- Cirlot, J., (1992). *Diccionario de símbolos*, Barcelona: Editorial Labor.
- Di Liddo, A. (2009). *Alan Moore : comics as performance, fiction as scalpel*. Estados Unidos: University Press of Mississippi.
- Dilthey, W. (2000). *Dos escritos sobre hermenéutica*. México: Istmo.

- Durand, G. (1968) *La imaginación simbólica*, Buenos Aires: Amorrurto Editores.
- Eisner, W. (1988). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Eliade, M. (2001) *El mito del eterno retorno*. Buenos Aires: Emecé.
- Ferraris, M. (2002). *Historia de la hermenéutica*, México: Siglo XXI.
- Gadamer, H. G. (1960-1999). *Verdad y método I*, México: Ediciones Sígueme.
- Gasca, L. y Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Goulart, R., (1986). *Ron Goulart's great history of comic books*. Estados Unidos: Contemporary Books.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. Jackson: University Mississippi Press.
- Grondin, J. (2002). *Introducción a la hermenéutica filosófica*, México: Herder.
- Harle, V. (2000) *The Enemy with a thousand faces: the tradition of the other in western political thought and history*, Estados Unidos: Greenwood Publishing Group.
- Jung, C.G. (1959-2008) *On the Psychology of the Trickster-Figure*, Estados Unidos: Routledge Classics, Taylor & Francis.
- John, J. (2001) *Dickens's Villains, Melodrama, Character, Popular Culture*, Nueva York: Oxford University Press.
- Krensky, S. (2008). *Comic book century: the history of American comic books* Minneapolis: Twenty-first Century Books.

- Lefèvre, P. (2009). *The Construction of Space in Comics. A Comics Studies Reader*. Mississippi: University Press.
- Miller, A. (2007) *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-language*. Chicago: Intellect Books, University of Chicago Press.
- Peaslee, R. M. y Weiner R. (ed.). (2015). *The Joker: A Serious Study of the Clown Prince of Crime*, Estados Unidos: Universidad de Mississippi.
- Piotet, D. y Pisani, P. (2009). *La alquimia de las multitudes: cómo la web está cambiando el mundo*, Barcelona: Paidós.
- Priego, E. (2009) *Comic Book News: A Look at Graphic Narrative Journalism*. Cambridge: Nieman Story Board. A Project of the Nieman Foundation for Journalism at Harvard.
- Reynolds, R. (1992). *Super Heroes: A Modern Mythology Studies in popular culture*, Estados Unidos: University Press of Mississippi.
- Russell, J. (1992). *The Prince of Darkness: Radical Evil and the Power of Good in History*. Estados Unidos: Cornell University Press.
- Russo, J. (2008). *A Jungian analysis of Homer's Odysseus*, The Cambridge Companion to Jung. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Sabin, R. (2008) *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. Nueva York: Phaidon.
- Smolderen, T. (2000). *The Origins of Comics. From William Hogart to Windsor McCay*, Estados Unidos: University Press of Mississippi.

–Tatarkiewickz, W. (2002). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Tecnos.

–Wasielewski, M. (2009). *Golden Age comics*, Reino Unido: The Routledge Companion To Science Fiction.

–Wright, B. (2001). *Comic book nation: the transformation of youth culture in America*. Estados Unidos: The Johns Hopkins University Press.

–Žižek, S. (2010). *Living in the End Times*, Nueva York: Verso Books,

REVISTAS

–Blanco, A. (2014). Mitoanálisis del 15M: de la revolución de Prometeo (mayo de 1968) a la red de Hermes (mayo de 2011). *Argumentos*. volumen 27.

–Bennett, T. (1980). Popular Culture: A Teaching Object, *Screen Education*. 34, p.40.

–Danto, A. (1964). The Artworld, *Journal of Philosophy*, Volumen 61, Harvard University Press.

–Gürkan, H. (2015). Is Film Noir a Genre, or a Style? *Online Journal of Art and Design* volumen 3, número 4. Recuperado de <http://ojad.emu.edu.tr/articles/34/342.pdf>

–Gutiérrez, F. (2012). La mitocrítica de Gilbert Durand: teoría fundadora y recorridos metodológicos". *Thélème*, Volumen. 27, Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

- Gutiérrez, R. (2012) Análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico, *Ámbitos, Revista de la Universidad de Navarra*. Número 21. Recuperada de: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/168/16823120003.pdf>
- Peñalba M. (2014). La temporalidad en el cómic, *Revista Signa* 23, España: Universidad de Salamanca.
- Pinto I. (2008). Historieta contemporánea: crisis del héroe y giro subjetivo. *Revista Digital Universitaria*, UNAM, Volumen 9, Número 6. Recuperado de www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art39/art39.pdf
- Russell, C. Heroic. (2013) Moments: A Study of Comic Book Superheroes in Real-World Society, Estados Unidos : *Explorations Journal*, Volume VIII.
- Scrimieri, R. (2008) Los mitos y Jung, *Amaltea: revista de mitocrítica*, N° 0.
- Ndalianis, A. (2011). Why Comics Studies? *Cinema Journal*, Vol. 50, No. 3, University of Texas Press. pp. 113-117.
- Medley, S. (2010). Discerning pictures: how we look at and understand images in comics, *Studies in Comics* Volumen 1: 1.
- Stevanović, L. (2008). Human or Superhuman: the Concept of Hero in Ancient Greek Religion and/in Politics, *The Institute of Ethnography SANU*, Volúmen 56. Recuperado de www.ceeol.com.
- Verjat, A. (2000). Mitemas del héroe. *Thélème Revista Complutense de Estudios Franceses*. Volúmen 15:153-164.

TESIS

—Conradie, P. W. (2015) *The Trickster in Postmodern Literature with Special Reference to Peter Carey's Novel Illywhacker*, (tesis de maestría), North-West University, Potchefstroom, Sudáfrica

—Priego, E., (2010). *The Comic Book in the Age of Digital Reproduction*, (tesis doctoral) Londres: Department of Information Studies University College London.

—Villegas, R. (2016). *La narrativa gráfica de la memoria: Nakazawa, Spiegelman y Sacco*, tesis doctoral. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

—Serra M. (2011). *La Semiósfera de los comics de superhéroes* (tesis doctoral). España: Universidad Complutense de Madrid.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

—Astonishing, T. (2009). *Robinson and the creation of The Joker [Video]*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=7iGPb3pUTII>

—Brock, W. (2016). *Alan Moore Has A Lot To Say About 'The Killing Joke'*. [Blog Post]. Recuperado de: <https://www.inverse.com/article/14967-alan-moore-now-believes-the-killing-joke-was-melodramatic-not-interesting>

—Campbell, E. (2005) *El Manifiesto de la Novela Gráfica*. Recuperado en: <http://pepoperez.blogspot.mx/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html>

—Carlyle, T. (2009) *Heroes and Hero Worship*, Recuperado de <http://www.gutenberg.org/cache/epub/1091/pg1091.txt>

- Doise, E. (2015). *Two Lunatics: Sanity and Insanity in The Killing Joke*. Estados Unidos: University of Florida. 18 May 2017. Recuperado en: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v8_1/doise/
- Franco, I. (2014). *Are Batman and Superman the barometer of our times? A review of 'Superheroes in Crisis'*. RIT Press. Recuperado de: <https://comicsgrid.com/articles/10.5334/cg.bb/>
- Guerra, D. (2015) *Las mejores novelas gráficas de la historia*. Recuperado de <http://www.68revoluciones.com/>
- Hall, S. (n. d) *Lo local y lo global: globalización y etnicidad*, Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales, Recuperado de www.cholonautas.edu.pe
- Kavanagh, B. (2000). *The Killing Joke and Brought to Light. The Alan Moore Interview. [Blog Post]*. Recuperado de: <http://www.blather.net/projects/alan-moore-interview/killing-joke-brought-light/>
- Flood, A. (21 de enero de 2014). Superheroes a 'cultural catastrophe', says comics guru Alan Moore. The Guardian. Recuperado de: www.theguardian.com/books/2014/jan/21
- Lucerga, M. J. (2014). Del uniforme del Capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan: ascenso y caída del superhéroe como principio de construcción identitaria, *Tonos, Revista electrónica de estudios filológicos*, Núm. VIII.

—Méaloid, P. O. (2014). *Last Alan Moore Interview? [Blog Post]*. Recuperado de:
<https://slovobooks.wordpress.com/2014/01/09/last-alan-moore-interview/>

CÓMICS

—Adams, N. y O'Neil, D. (1973). *The Joker's Five Way Revenge*. *Batman* #251. Nueva York: DC Comics.

—Azzarello, B. y Bermejo, L. (2008). *Joker*. Nueva York: DC Comics.

—Kane, B. y Robinson, J. (1940). *The Legend of The Batman: Who He is, and How he Came to Be*. *Batman* #1. Nueva York: DC Comics.

—Finger, B. y Kane, B. (1939). *The Bat-Man: "The Case of the Chemical Syndicate"*. *Detective comics* #27. Nueva York: DC Comics. Recuperado de:
<http://www.reading-room.net/Detective27/Detective27P01.html>

—Finger, B., Schwartz L. y Roussos, G. (1951). *The Man Behind the Red Hood*. *Detective Comics* #168. Nueva York: DC Comics.

—Miller, F. (1986). *The Dark Knight Returns*. Nueva York: DC Comics.

—McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.

—Moore, A. y Bolland, B. (1988). *Batman: The Killing Joke*. Nueva York: DC Comics.

—Moore, A. y Campbell, E. (1993-1997). *From Hell*. Nueva York: E. Campbell Comics.

—Moore, A. y Gibbons, D. *Watchmen*. (1986-87), Estados Unidos: DC Comics.

McCay, W. (1998). *The Complete Little Nemo in Slumberland, Vol. 1: 1905-1907*. Seattle: Fantagraphics Books.

—McKean, D. y Morrison, G. (1989). *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*. Nueva York: DC Comics.

—Outcault, R. F. (1995). *The Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*. Wisconsin: Kitchen Sink Press.