

72  
2 ej

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO



FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

“LA MITOLOGIA ADAPTADA  
AL MUNDO MODERNO”

**T E S I S**

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

P R E S E N T A :

OSCAR EVARISTO PRADO AGUILAR

ASESORA: MTRA. HORTENSIA MORENO ESPARZA



MEXICO, D. F.,

.1999

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

274767



Universidad Nacional  
Autónoma de México

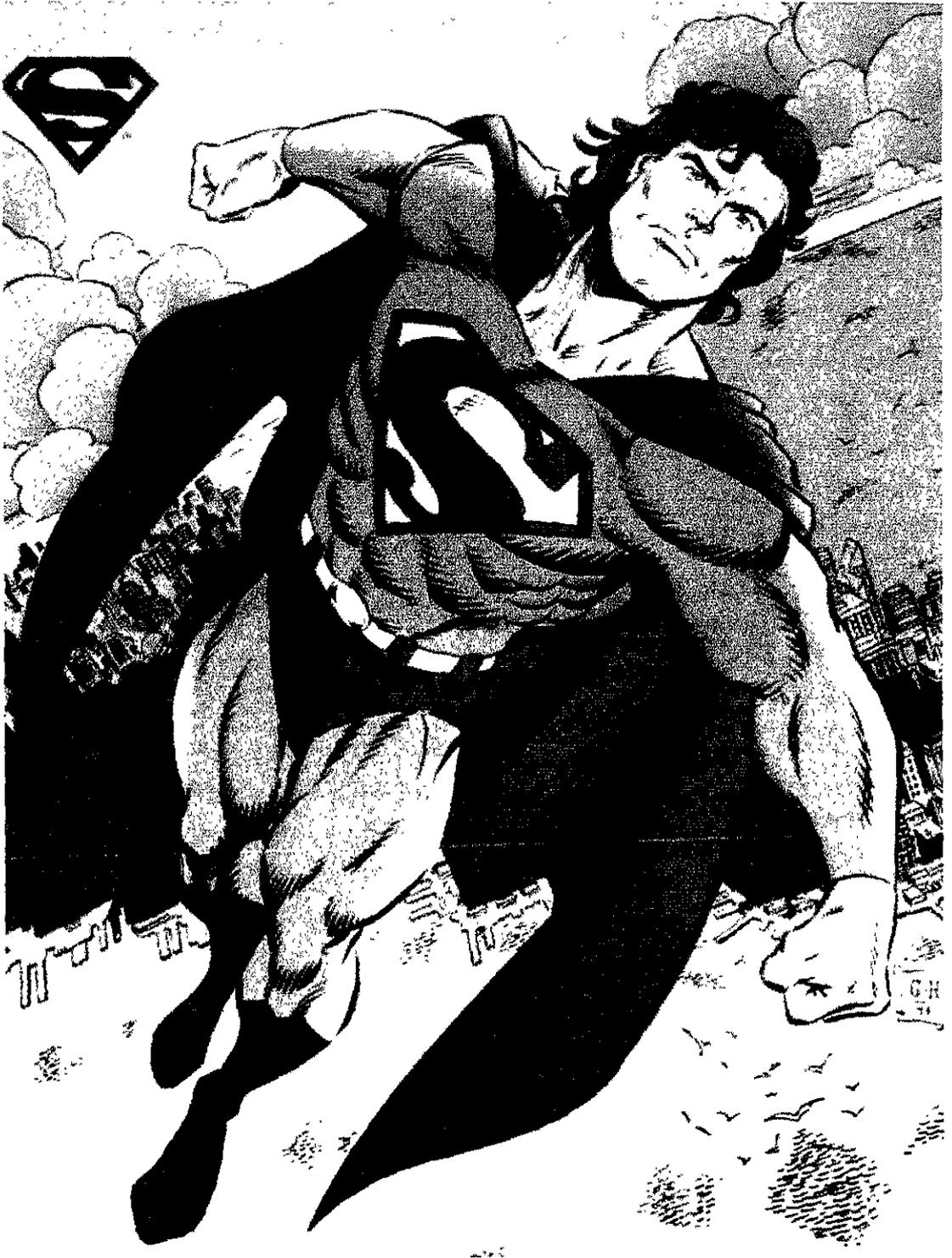


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**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.



## DEDICATORIA

*A MI MADRE, POR SU AMOR,  
SU GUÍA Y SU CONFIANZA  
EN MIS DECISIONES, POR  
FORJARME EN LO QUE SOY  
AHORA. TE LO DEBO TODO.*

*A Georgina, porque a pesar de la  
distancia, siempre está conmigo.*

*A la UNAM y sus profesores,  
por su infinito impulso e iniciarme  
en el camino del saber y el  
conocimiento.*

## AGRADECIMIENTOS

*A mis hermanos: Norma, Elizabeth, Raúl, y Edgar por su apoyo y su comprensión incansables.*

*A Hortensia Moreno, Profesora, Asesora, por su consejo y entusiasmo en esta investigación.*

*A mis grandes amigos de siempre: Alejandro, Alfonso, Aurora, Carlos, Christopher, Eduardo, Héctor, Judith, Leticia y Ricardo, porque cuando una amistad es verdadera nunca termina.*

*A mi gran familia: Abuela, Alberto, Javier y Oquitzin, mis sobrinos, porque son mis raíces y mi deseo de ser mejor.*

*A Manuel, por ayudarme a alcanzar  
mi meta y su amistad incondicional.*

*A la profesora Susana Becerra, por  
su percepción y sus palabras de aliento.*

*A las personas especiales que he  
conocido: Liz, Guadalupe, Sonia,  
Claudia, por los maravillosos  
recuerdos y su mágica compañía.*

## INDICE

	<b>pag.</b>
<b>INTRODUCCION</b>	<b>1</b>
<b>CAPITULO I</b>	
<b>MITO Y MITOLOGIA ANTIGUOS</b>	
<b>Antecedentes</b>	<b>6</b>
<b>Historia</b>	<b>12</b>
<b>Teoría</b>	<b>26</b>
<b>Estructura</b>	<b>34</b>
<b>CAPITULO II</b>	
<b>LA HISTORIETA (O COMIC)</b>	
<b>Antecedentes</b>	<b>46</b>
<b>Historia</b>	<b>50</b>
<b>Estructura</b>	<b>76</b>
<b>Elementos</b>	<b>82</b>
<b>CAPITULO III</b>	
<b>SUPERMÁN. MITO E HISTORIETA</b>	
<b>Los héroes</b>	<b>91</b>
<b>Historia de una historieta</b>	<b>93</b>
<b>Tres etapas de un héroe</b>	<b>104</b>
<b>Personajes principales y archienemigos</b>	<b>110</b>

**pag.**

**CAPITULO IV**

**HEROE MITOLOGICO. HEROE DE HISTORIETA**

**La evolución del hombre de acero** 121

**Supermán y el héroe mítico** 133

**Similitudes heroicas** 159

**CONCLUSIONES** 163

**BIBLIOGRAFIA** 168

*La Mitología no es una  
mentira: es poesía, es  
metáfora.*

*Joseph Campbell.*

*El tiempo es al cine, como  
el espacio al cómic.*

*Scott McCloud.*

## INTRODUCCION

¿Donde empezar? Se ha escrito tanto acerca de este tema, que al pasar el tiempo parece difícil aportar algo nuevo, sin embargo, el ser humano en su constante cambio intelectual y social a lo largo de los siglos, demuestra que aun nos espera un largo camino para conocerlo del todo, y quizá jamás lleguemos a terminar.

El mito ha estado presente desde los inicios del hombre, es parte de nosotros y nos ha hecho soñar, sea por medio de una historia narrada alrededor de una fogata o por la respetuosa recitación de un sacerdote; en mi caso, fue gracias a las obras clásicas, que aunque adaptadas para niños, me dieron la oportunidad de entrar en contacto con un mundo magnífico y especial, muy diferente a los cuentos de hadas, por medio de Heracles, de Perseo, de Zeus y de Poseidón.

Desafortunadamente, persiste la idea general de que el mito es asunto del pasado, de los cuentos o de la religión; pero esto no es así, la mitología está viva y continúa en una constante evolución dentro de las culturas del mundo, en su literatura, su pintura, su música y en sus modernos medios de comunicación.

Al mito se le puede ver desde diferentes perspectivas: histórica, literaria, psicológica o social, pero es esta última la que más se apega a nuestra área de estudios, por tanto es en la que basaré este trabajo.

Por otro lado, la historieta (o cómic), como un medio de comunicación diferente, podría tener un papel primordial en la actualización y evolución del antiquísimo mito del héroe, debido a sus muy especiales características, estructura e historia, fue en este medio donde

aparecieron los héroes de nuestra era, como Batman, Flash, Ironman y Spiderman quienes también me mostraron una tierra fantástica muy lejana de los clásicos cuentos para niños.

Así que tenemos a la que quizá sea una de las más antiguas formas de comunicación social manifestándose a través de uno de los más novedosos medios de comunicación colectiva. Tenemos la mitología adaptada al mundo moderno.

Una visión diferente de las viejas historias narradas en un nuevo contexto, conservando su actualidad, sin perder la fuerza primordial de las primeras narraciones, aquello que las volvió casi mágicas en la antigüedad y que hoy día aun nos hace soñar.

Supermán es considerado el primer superhéroe; su mundo está más allá de los mortales. Su éxito ha sido constante desde su nacimiento y es uno de los personajes más populares de los comics.

En mi opinión personal, también es de los pocos que presentan los valores morales y las características de los héroes del mito antiguo e incluso sus aventuras son un fiel reflejo de las narraciones creadas por las primeras civilizaciones; sin embargo, no debemos olvidar que este personaje es una creación moderna, por tanto también presenta ideas y conceptos de nuestra sociedad que no se pueden dejar de lado, pues son parte importante del fenómeno de los superhéroes.

En el capítulo primero, "Mito y mitología antiguos", tenemos un panorama general de este tema, con su definición, antecedentes, historia, teoría; dentro de este rubro se trata de explicar la necesidad del mito en las sociedades, porqué ha existido y porqué continuará estando presente en todas las sociedades. Finalmente, se hace una revisión a la estructura de las leyendas míticas.

En el capítulo segundo, "La historieta (o cómic)", se presenta una visión general sobre este medio de comunicación, también con su definición, antecedentes, historia, sus elementos, estructura y su cercanía con la sociedad moderna así como con sus individuos, lo que en conjunto lo hace diferente y un instrumento de gran valor para el mito.

En el capítulo tercero, "Supermán: mito e historieta", los conceptos vistos en los dos capítulos anteriores se funden para dar origen a un personaje nuevo, híbrido de dos épocas, dos mundos, dos puntos de vista.

A lo largo de este apartado se expone la historia del personaje, sus etapas como cómic y como héroe, su desarrollo en nuestro país, los personajes principales de la serie, así como los de apoyo y los villanos.

Finalmente, en el capítulo cuarto, "Héroe mitológico. Héroe de historieta", se hace una breve revisión de la evolución de Supermán durante los primeros diez años de su más reciente encarnación, seguida por un análisis de las características del mito del héroe comparadas con las del personaje de cómic las similitudes, las diferencias y cómo se adaptan para continuar en el presente con un éxito formidable. Para terminar, un breve vistazo a las similitudes que guardan varios héroes míticos en diversas culturas con el personaje de Supermán.

El mito no es un tema del pasado, o sólo cuentos que los ancianos narran a los niños; por un motivo es que nacieron con el hombre. La mitología vive, se transforma y se adapta para continuar existiendo en nuestro mundo, ya sea en las sociedades, las ciencias, las artes, la televisión o a través de nuevos medios, como el cómic.

A primera vista, la historieta del hombre de acero es sólo una lectura ligera para distraernos del aburrido mundo cotidiano y de literaturas más complejas y valiosas. Pero quizá si observamos detalladamente, nos encontraremos más allá de la superficie, en el núcleo del personaje, con ideas que nos hagan reflexionar acerca de la naturaleza de los mitos, la sociedad de la que formamos parte y nuestro lugar en ella.

## CAPITULO I

### MITO Y MITOLOGÍA ANTIGUOS

#### ANTECEDENTES

Historias maravillosas, tierras fantásticas, grandes aventuras, paraísos e infiernos, dioses caprichosos, viajes a los confines del mundo y por supuesto héroes temerarios, son algunas de las ideas que vienen a nuestra mente al escuchar los términos mitología y mitos; narraciones que han fascinado a incontables generaciones de todas las edades, desde hace siglos.

La palabra mito puede tener más de una significado, como se verá más adelante en este capítulo sólo me ocuparé de su definición vinculada a las historias sobre dioses, héroes y hechos del pasado.

Mito viene de *mitos*, palabra griega que para Homero significaba simplemente palabra, discurso, pero que luego adquirió el sentido de narración por oposición a *altes*, verdadero, verídico, sincero; mito se relacionó con inventar cuentos, decir mentiras. *Mitos* acabó por ser sinónimo de fábula, apólogo, relato legendario y fabuloso o simple relato carente de verdad e historicidad.

Una definición común de la palabra mito es: *todo relato de los tiempos fabulosos y heróicos*. Esta manera de definirlo es incompleta y superficial; no obstante conlleva una característica básica para todos los mitos: su naturaleza fabulosa, fantástica, sobrenatural; el segundo rasgo no es tan esencial, pues entre la gran variedad de mitos que existen hay muchos que no tienen carácter heróico, aunque en muchos países,

incluyendo Grecia y la India, la mitología es obra casi exclusiva de poetas épicos.

De acuerdo con Juan Bergua en *Mitología Universal*, la definición más completa y exacta de mito es: *fábula o narración fantástica en la cual uno o varios dioses, semidioses o héroes divinizados, tienen un papel predominante. Si no intervinieran personajes de un panteón religioso en lugar de mitos se trataría de leyendas o simples cuentos.*

Mircea Eliade en *Mito y Realidad*, coincide:

...el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos o solamente un fragmento: Una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución.<sup>1</sup>

De las diversas definiciones, existe un punto en común con todas las culturas: el mito siempre nos presenta, de alguna forma, la presencia de lo extraordinario, especialmente de lo sobrenatural en el mundo normal o cotidiano. "En suma, los mitos describen las diversas, y a veces dramáticas, irrupciones de lo sagrado (o de lo *sobrenatural*) en el mundo. Es esta irrupción de lo sagrado la que fundamenta realmente el Mundo y la que le hace tal como es hoy día".<sup>2</sup>

La palabra mitología llega a tener dos sentidos distintos. Para G. S. Kirk puede resultar confusa en nuestra lengua, pues puede denotar tanto el estudio de los mitos como su contenido en una serie determinada de mitos.

---

<sup>1</sup> Eliade. 1973. p.18.

<sup>2</sup> Idem

Marcel Detienne comenta:

Por un lado, se trata de un conjunto de enunciados discursivos, de prácticas narrativas. Pero al mismo tiempo la mitología se ofrece como un discurso sobre los mitos, como un saber que se propone hablar de los mitos en general, de su origen su naturaleza, su esencia; de un saber que pretende transformarse en ciencia, tanto hoy como ayer mediante los procedimientos usuales...<sup>3</sup>

No es, entonces, sólo un conjunto dado de mitos o narraciones; también "es una verdadera ciencia, puesto que estudia, examina y clasifica los mitos empleando un método riguroso de análisis y verificación semejante al usado en todas las ciencias históricas".<sup>4</sup>

Así pues, este término posee un doble significado para el hombre moderno. "Mitología será como su nombre lo indica, ora la ciencia de los mitos, ora el arte de interpretarlos" explica Juan Bergua en el libro *Mitología universal*.

Ahora bien, no se debe confundir al mito y por extensión a la mitología, con otros conceptos como el de *cuento*; Mircea Eliade menciona varias diferencias, como son que el cuento se separa del mundo mítico; el personaje de los cuentos aparece emancipado de los dioses, sus compañeros y protectores bastan para asegurarle la victoria; así mismo, los cuentos presentan una casi total ausencia de problemática. En éstos el mundo es simple y transparente.

Otros autores explican que, en los mitos, los elementos sobrenaturales producen cambios importantes e inesperados en la trama. En los cuentos esto puede no ocurrir; de igual forma, no establecen y

---

<sup>3</sup> Detienne, 1985, p. 11.

<sup>4</sup> Bergua, 1960, p. 158.

confirman derechos o instituciones ni reflejan problemas o preocupaciones, como el mito.

Por otro lado, mientras que los mitos tienden a desarrollarse habitualmente en un pasado atemporal, los cuentos parecen hacerlo durante un "tiempo histórico". "La trama de los cuentos populares, en cambio, da por supuesto que ha ocurrido en un tiempo histórico, muchas veces incluso en el pasado, pero no en el más distante o primigenio".<sup>5</sup>

Además existe una diferencia entre los héroes en ambas literaturas en cuanto a la escala de sus logros como señala Joseph Campbell: "Típicamente, el héroe del cuento de hadas alcanza un triunfo doméstico y microscópico, mientras que el héroe del mito tiene un triunfo macroscópico, histórico-mundial".<sup>6</sup>

Hay que recordar que aunque el mito existe desde las épocas más antiguas del hombre, no se transformó en lo que es hoy día hasta el nacimiento de las primeras civilizaciones, pero sobre todo de la aparición del lenguaje escrito.

Por supuesto, en sus inicios los mitos eran relatos orales que pasaban de generación en generación, pero no fue sino hasta el surgimiento de la escritura que pudieron llegar hasta nosotros conservando su forma original.

Las palabras escritas constituyen remanentes. La tradición oral no posee este carácter de permanencia. Cuando una historia oral relatada a menudo no es narrada de hecho, lo único que de ella existe en ciertos seres humanos es el potencial de contarla.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Kirk, 1990, p. 52.

<sup>6</sup> Campbell, 1980, p. 42.

<sup>7</sup> Ong, 1987, p. 20

En efecto, según Ong, la escritura extiende la potencialidad del lenguaje casi ilimitadamente; da una nueva estructura al pensamiento. Sin embargo no hace a un lado el valor del habla: "La expresión oral es capaz de existir, y casi siempre ha existido, sin ninguna escritura en absoluto; empero, nunca ha habido escritura sin oralidad".<sup>8</sup>

Ya sea de manera escrita u oral, el mito ha estado presente; su alcance y extensión como un hecho universal son innegables desde el remoto pasado.

Según Joseph Campbell, en todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; considera que el estudio comparativo de las mitologías del planeta nos obliga a ver la historia cultural de la humanidad como un todo, pues encontramos que temas como el robo del fuego, el diluvio, la tierra de los muertos, el nacimiento virgen y el héroe que regresa de la muerte tienen una distribución mundial, "apareciendo en todas partes en nuevas combinaciones mientras permanecen, como los elementos de un caleidoscopio, sólo unos cuantos y siempre los mismos".<sup>9</sup>

Es un elemento de toda cultura sin importar los diferentes puntos de vista que pueda presentar; para Mircea Eliade, el mito es pues, una realidad cultural extremadamente compleja, que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias. Puede pensarse que no sólo es parte de la cultura del hombre, es parte del mismo ser humano.

---

<sup>8</sup> Ong, 1987, p. 18.

<sup>9</sup> Campbell, 1959, p. 3

Ninguna sociedad humana ha sido aún encontrada en la cual tales temas no hayan sido ensayados en liturgias; interpretados por videntes, poetas, teólogos o filósofos; presentados en el arte; exaltados en canciones, y extasialmente experimentados en visiones que dan poder a la vida.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Idem



## HISTORIA

Desde hace siglos existe lo que hoy día conocemos como el mito antiguo; forma parte de las civilizaciones humanas, dio inicio aún más atrás, antes del lenguaje escrito, desde que el hombre es tal.

No obstante, al tratar de saber sus orígenes en el tiempo, nos encontramos con un gran obstáculo, pues esto no es fácil de discernir.

Para J. Bergua, aunque no se puede determinar con exactitud el tiempo en que esto ocurrió, "se supone que es con el surgimiento del teísmo, durante lo que se conoce como el tercero de los horizontes religiosos". Los cuales serían, en resumen:

1. El primer horizonte religioso, conocido con el nombre de religión de Mana, cuya forma más antigua consiste en una actitud religiosa rudimentaria producida en los hombres por ciertos objetos, que a su juicio, tienen mana, lo mismo que ciertos fenómenos dotados de ese algo misterioso: una potencia e influencia sobrenatural que actúa "para efectuar todo cuanto está más allá del poder ordinario del hombre".<sup>11</sup>

2. El animismo, segundo horizonte religioso, es la creencia en espíritus, intangibles e invisibles por lo general y que viven en un mundo que les es propio. Se trata ya de seres independientes, con vida propia y con un mundo o morada particular.

3. El tercer horizonte implica ya a un hombre capaz de arar, de cultivar y domesticar animales. Se tiende a la personalización de los

---

<sup>11</sup> Bergua, 1960, p. 10.

espíritus que adquieren el rango de potencias bien definidas. Se adora a la tierra-fecunda, diosa-madre, que personifica la fertilidad del suelo.

Nos encontramos aquí con los pueblos cuna de las grandes civilizaciones antiguas: Egipto, Babilonia, India, Grecia y Roma. Es en este horizonte cuando, de acuerdo con este autor, surgen, junto con el teísmo, los mitos.

4. El cuarto horizonte implica de hecho a los grandes imperios y civilizaciones antiguos, cuyas religiones se designan como politeístas. Se trata de dioses que representan a las diversas fuerzas de la naturaleza pero "dotados ya de personalidad bien definida y de una realidad dramática..."

5. Finalmente, el quinto horizonte comprende las religiones monoteístas: judaísmo, cristianismo e islamismo.

Por otro lado, para M. Detienne, el mito nace junto con el lenguaje del hombre, antes de la escritura.

La palabra nace en la especie humana en estado salvaje. Las acciones se nombran según los sonidos, y así, a los animales se les da nombres según los gritos. Más tarde, las palabras son modificadas para adaptar el sonido al sentido...Todas las lenguas, al comienzo, se ven sometidas al mismo arte intelectual... ¿Y la mitología? Entonces es cuando está en flor.<sup>12</sup>

No obstante, la posición que me parece más apegada a la realidad es la que explora el hecho de que quizá no sea posible determinar el origen de los mitos con suficiente precisión. En este sentido G. S. Kirk opina que "lo más que se puede hacer es descubrir cómo parece más o menos que se

---

<sup>12</sup> Detienne, 1985, p 23.

utilizaban los mitos descubrir como parece más o menos que se utilizaban los mitos en aquellas culturas del pasado de las que se conserva suficiente documentación". De tal modo nunca podrá, evidentemente, determinarse cómo llega a originarse el mito en una cultura ágrafa.

Así pues, el mito no tiene un origen único, tiene "posibles orígenes", o si se quiere, más de un tipo de origen: "...de lo que pecaban esas teorías era de dogmatismo, y al mismo tiempo de presumir que pudiera llegar a identificarse un único tipo de origen".<sup>13</sup>

En todo caso, más allá de su origen, es evidente la importancia que ha tenido y tiene el hombre en la historia del mito desde sus inicios. Para Flora Fernández, por lo general los mitos son relatos transmitidos a través de generaciones; ya sean creados por chamanes, sacerdotes o poetas, representan la herencia cultural de los pueblos antiguos. En efecto, los poetas tienen un lugar preponderante en la creación de los mitos, incluso quizá, más importante que el de los sacerdotes.

Los poetas influyeron mucho en la formación de los mitos y aun más en su evolución, es decir, en que adquiriesen fijeza gracias a la forma poética... En cambio, el papel de los sacerdotes en la formación de los mitos fue mínimo...<sup>14</sup>

Esto quizá porque desde la antigüedad, en algunas religiones el clero se opone a la idolatría, además de ser hostil a la magia (que ejercían sus rivales los brujos).

A lo largo de la historia, cada raza y sociedad tuvo sus propios mitos, si bien como ya se vio el estudio se dificulta al tratar de periodos que datan de antes de la escritura, desde babilonios, egipcios, griegos,

---

<sup>13</sup> Kirk, 1990, p. 289.

<sup>14</sup> Bergua, 1960, p. 14.

hindúes o americanos; por supuesto cada uno presenta sus propias características de acuerdo con la situación geográfica, climática e incluso su contacto con otros núcleos humanos.

Un breve vistazo a la mitología de diversos pueblos en varios periodos de la antigüedad nos permitirá entender mejor los mitos y su relación con cada cultura.

## EGIPCIOS

La religión egipcia tiene orígenes muy remotos y estuvo vigente cuando menos durante 3,500 años. Los egipcios veían divinidades en todo: en el río, el desierto o la vegetación; en el sol, la luna y las estrellas; en los animales y los reyes; o en el nacimiento y la muerte. Una vasta y confusa multitud de dioses poblaba la mitología egipcia.

En realidad, concibieron cientos de deidades, algunas con aspecto animal o representadas con cuerpos de humanos y cabezas de bestias, y otras con formas humanas. El dios Ra tenía docenas de nombres, y otros poseían dos o más formas. Algunas veces las luchas políticas y religiosas dieron origen a nuevos dioses y relegaron al olvido a los antiguos. Y peor todavía, la religión egipcia tenía variantes regionales, cuyos diversos centros religiosos adoraban diferentes dioses y cosmogonías.

Debido a esto, incluso su relato de la creación presenta varias interpretaciones, dependiendo de su centro de veneración. "...se proporcionará aquí el relato de la creación de acuerdo con la versión de los sacerdotes en la Heliópolis".<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Fernández, 1992, p. 16

De los mitos en sí, sólo existe uno del que se tiene el relato completo: la historia de Osiris. Los egipcios transmitían sus mitos oralmente sin dejarlos registrados. La razón por la que poseemos íntegro el mito de Osiris radica en que Plutarco, el historiador grecorromano, lo puso por escrito.

## BABILONIOS

La gran mayoría de los mitos babilónicos conservados data de 700 a. C., cuando se transcribieron en escritura cuneiforme sobre tablillas de barro y se guardaron en la biblioteca del rey asirio Asurbanipal en Nínive.

Aunque, no obstante, las dos principales epopeyas babilónicas quizá se originaron alrededor del año 2000 a. C.:

*Primera.* La epopeya de la creación, que explica la razón del reinado de Marduk sobre los dioses y los hombres y además refleja la supremacía política de Babilonia en Mesopotamia, pues Marduk era el principal dios de esa ciudad.

*Segunda.* La epopeya de Gilgamesh, relativa al fracaso del hombre en su búsqueda para vencer a la muerte.

En lo general, la mitología babilónica carece de la cualidad trascendental del mito de Osiris, ya que está más apegada a la tierra y es materialista.<sup>16</sup>

Flora Fernández, quien en su libro realiza un estudio sobre la mitología en diversas culturas, añade en este sentido:

---

<sup>16</sup> Según ella, la muerte pone fin a los placeres sensuales de la vida y el mundo subterráneo de los muertos es el lugar más lúgubre de todos los imaginables.

Los dioses babilónicos mismos se entregan al erotismo, los deleites y las luchas. Pero si bien los valores son más ordinarios y masculinos, no por ello es menos cierto que los babilonios produjeron con *La epopeya de Gilgamesh*, una obra de gran refinamiento literario.<sup>17</sup>

## HINDUES

La religión y mitología indias están íntimamente relacionadas; asimismo, son tan vastas y confusas que cualquier generalización implica una excesiva simplificación.

Los más antiguos textos indios son *Los Vedas*, una serie de himnos sagrados en honor de los dioses arios, quienes personificaban las fuerzas naturales: el sol, la tormenta, el fuego, el soma (el principio vital) y similares. La religión védica era materialista, dedicada a obtener poder, prosperidad, salud y otras dádivas por medio del ritual y el sacrificio.

En tiempos de Buda, alrededor del año 500 a. C., la antigua religión védica había sido transformada por sacerdotes brahmanistas en una mezcla fantástica, en la cual éstos se atribuían poderes divinos. Buda se enfrentó al problema del sufrimiento humano y descubrió la manera de eliminarlos a través de una vida disciplinada y la renuncia a los deseos mundanos. Atrajo tantos seguidores que los brahmanes se vieron forzados a incorporar esas disciplinas en sus enseñanzas. El resultado fue el hinduismo, religión politeísta con tres dioses principales: Brahma, Visnú y Siva.

---

<sup>17</sup>Fernández, 1992, p. 20

Sus mitos sobre el héroe Rama en su lucha por rescatar a su amada Sita de los demonios Raksasas, así como las andanzas del dios Indra, se encuentran en el *Ramayana* y el *Mahabharata*, mientras que la historia de Buda forma ya parte de su religión.

## GRIEGOS

Los mitos y leyendas griegos forman el conjunto de relatos más completo y rico de la cultura occidental; desde luego, excluyendo a la Biblia".<sup>18</sup> No obstante, a pesar de su diversidad tienden a compartir una misma concepción de la vida. Los griegos la disfrutaban y creían su deber vivirla a plenitud, ya que la muerte es un hecho inevitable, si bien, una minoría tenía fe en cultos misteriosos que postulaban la idea de una resurrección.

Si los hombres comunes estaban destinados a perecer, también lo estaban las grandes dinastías reales y los héroes más poderosos. Pero este hecho no deprimía a los griegos, como había acontecido con los escribas babilónicos que escribieron el *Gilgamesh*, pues lo consideraron un reto y reaccionaron con entusiasmo, al grado de estimar como única respuesta digna a la muerte, la creación de leyendas imperecederas, para memoria de los hechos magníficos llevados a cabo por el hombre.

Los dioses del Olimpo reflejaban fielmente las cualidades griegas, al ser deidades pendencieras e implacables, amantes de las guerras, los banquetes y la lascivia. Siempre se les representó en forma humana con cuerpos hermosos y fuertes. Así, no sólo eran inteligibles para el ser humano, sino también extremadamente agradables a la vista. Con ellos, los griegos manifestaban no sólo su admiración por la fuerza, la belleza y la

---

<sup>18</sup> Fernández, 1992, p. 31

inteligencia, sino también su fe en que el hombre es la medida de todas las cosas.

Zeus, el padre de los dioses, su celosa esposa Hera, sus hermanos, señores del mar y el mundo subterráneo, así como docenas de otros seres sobrenaturales y sus relaciones con los mortales dieron forma a muchos de los mitos griegos.

Por otro lado, sus héroes tienden a ser aventureros o luchadores atrevidos, experimentados, violentos, fuertes y, con frecuencia, astutos. Sus hazañas superaban los acontecimientos cotidianos acaecidos a la gente común. Como modelos de la excelencia humana, constituían los prototipos a ser imitados por la juventud, pero también una advertencia sobre las consecuencias de rebasar los límites impuestos por la moral y el derecho.

En este punto surgen personajes como Heracles, Jason, Perseo o Teseo que simbolizaban tales atributos, ya fuera cumpliendo con labores imposibles, matando bestias terribles o superando en inteligencia a otros mortales.

## GERMANOS

### LOS MITOS DEL NORTE

La religión germánica se extendía por Alemania, Escandinavia e Inglaterra desde el remoto pasado hasta la "edad de las tinieblas" conforme el cristianismo la reemplazó, los dioses y ritos antiguos fueron destruidos y olvidados. Gran parte de los conocimientos sobre esta religión provienen de los textos llamados *Eddas*, los cuales fueron recopilados en Islandia

durante la Edad Media. Los *Eddas* proyectan un panorama austero y tenebroso del cosmos y de la función del hombre dentro de él.

El mundo fue creado cuando Odín y sus hermanos asesinaron a Ymir, el gigante nacido de los hielos, y terminará cuando los gigantes se levanten contra Odín y sus camaradas y los maten en combate. La ruina total aguarda tanto a hombres como a deidades, mas antes que ésta llegue la única actividad noble es la guerra, y morir valientemente en la lucha es el único camino para entrar en el Walhalla paraíso del guerrero. Con frecuencia, el amor en los cuentos nórdicos estaba acompañado de pasiones mortales y la traición también era común. El mundo aquí es sólo un lugar duro, frío y áspero en donde vivir.

A pesar de tan desolado panorama, los nórdicos obtenían gran placer de cosas tales como la ansiedad, beber, comer, amar, sobreponer en astucia al forastero, vengarse del enemigo y pelear valientemente. Eran éstos una raza testaruda y feroz y en sus mitos no se tomaban la molestia de ocultarlo.

Odin, Thor, Balder y Heimdall eran los dioses que regían en esas tierras, mientras héroes como Beowulf acababan con los monstruos que acechaban al hombre; o como Sigfrido, quien además de destruir bestias espantosas enfrentó la traición del mismo ser humano.

## BRETONES

### LOS MITOS ARTÚRICOS

Existe una controversia acerca de si estas historias son realmente mitología o algo más. "Resulta imposible distinguir en el ciclo del rey Arturo, por

ejemplo, lo que es propiamente mítico de lo histórico, fabuloso o sólo novelesco".<sup>19</sup>

Es posible que el rey Arturo fuese una persona de carne y hueso, el caudillo galés que vivió alrededor del año 500 de nuestra era; es decir, casi un siglo después de la retirada de los romanos de Gran Bretaña. Los poetas galeses mantuvieron vivo el recuerdo de Arturo en sus tradiciones orales hasta que, en el siglo XII, Godofredo de Monmouth lo incluyó en el texto de la *Historia de los Reyes de Bretaña*, integrándolo de manera permanente en la cultura europea.

A partir de entonces, la literatura narró la historia de este rey y sus caballeros, a tal punto que, en tiempos de Malory -autor de *La Morte d'Arthur*, en el siglo XV-, Arturo era considerado uno de los "nueve paladines", al lado del rey David, Alejandro el Grande y Carlomagno. El relato deriva, en su mayor parte, de los de Malory, Godofredo de Monmouth, o del poema galés Mabinogion, sir Gawain y el caballero Verde o Parsifal.

La fuente primaria del mito artúrico es el romance medieval, forma literaria llena de digresiones donde damas, caballeros, bandidos, torneos, combates, hechicería y milagros constituyen los ingredientes esenciales. El rudo código guerrero de la "edad oscura" se sublima, en buena medida, por obra de la Iglesia, poniéndose al servicio de un ideal grandioso. La religión y el amor son los factores que transforman las luchas tribales en una guerra por principios abstractos. El rey Arturo y sus caballeros encarnaban fielmente el código de caballería; en estas leyendas se puede apreciar la fuerza impulsora que subyace a tales reglas.

---

<sup>19</sup> Diez, 1974, p. 73

Los seguidores de este código iban desde el mismo Arturo, a caballeros como Gawain, Tristán, Percival o Lancelot que enfrentaban con valor amenazas demoniacas, a malvados caballeros, o buscaban el Santo Grial. También se destacaron el celeberrimo mago Merlín y los temidos dragones.

## MEXICAS

### EL MITO MEXICANO

No sería correcto cerrar esta breve mención de algunas de las mitologías más representativas del pasado, sin recordar la que se desarrolló en nuestro país antes de la Conquista.

En el momento en que la conquista española sorprendió al pueblo azteca (en el año de 1519), éste tenía una religión politeísta, fundada en la adoración de una multitud de dioses personales, con atribuciones bien definidas en su mayor parte.

Pero la magia y la idea de ciertas fuerzas impersonales y ocultas desempeñaban un importante papel para el pueblo y había también, entre las clases incultas, una tendencia a exagerar el politeísmo, concibiendo como varios dioses lo que en la mente de los sacerdotes sólo eran manifestaciones o advocaciones del mismo dios.

Sin embargo, los sacerdotes aztecas se esforzaban por disminuir las múltiples divinidades a aspectos diversos de una misma divinidad, intentando hacer esto también con las que llegaban del exterior.

Al adoptar los dioses de los pueblos conquistados, o al recibirlos de otros pueblos de cultura más avanzada trataron siempre e incorporarlos [...] a su panteón nacional, considerándolos como manifestaciones diversas de los dioses que habían heredado...<sup>20</sup>

Pese a esto, el pueblo no aceptaba que el dios local estuviera supeditado a otro o que sólo fuera uno de los nombres de un ser superior.

Sólo Huitzilopochtli, el dios tutelar de los aztecas y las otras deidades asociadas con él en los mitos nacionales no sufrían por esta controversia, sostenidos por el orgullo azteca y figurando entre los que crearon al mundo, en las relaciones de los últimos tiempos.

Huitzilopochtli habría también de salvar a su propia madre, al nacer ya adulto, armado y ataviado como guerrero para acabar a los que la amenazaban.

Es interesante hacer notar que dentro de esta cultura se llegó a una especie de monoteísmo.

En ciertos hombres excepcionales, como el rey de Texcoco, Nezahualcóyotl, aparece ya la idea de la adoración preferente a un dios invisible que no se puede representar, llamado Ipalnemohuani, "aquel por quien todos viven" ...<sup>21</sup>

Ahora bien, la mitología de los mexicas tenía ciertos objetivos dentro de la existencia de su sociedad:

La religión azteca trataba, por sus fines y por su práctica, de atraer aquellas fuerzas naturales favorables a la existencia humana y de rechazar las que le eran perjudiciales.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Caso, 1990, p. 16

<sup>21</sup> Caso, 1990, p. 18

<sup>22</sup> Vaillant, 1980, p. 142.

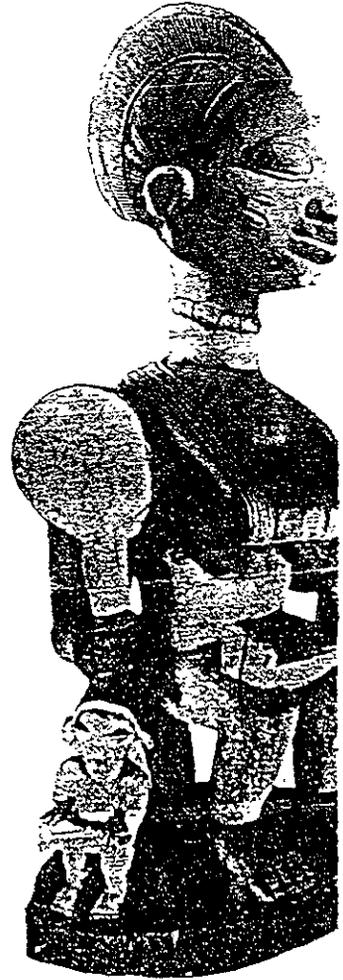
La dirección ética y la perfección espiritual caían bajo el dominio de las costumbres sociales, así los objetivos morales de esta religión no existían. La religión azteca no tenía un Salvador de la Humanidad, ni cielo o infierno para compensar o castigar las consecuencias de la conducta humana.

Lo que importaba para los mexicas era la forma de morir, el guerrero en batalla, la mujer dando a luz, o por agua, eran las maneras que daban al azteca el mejor lugar en el mundo de los muertos, y se ganaría un sitio cerca del sol.

Los aztecas creían que el mundo había pasado por cuatro o cinco edades o Soles. Difieren los detalles; pero el testimonio tallado en la gran Piedra del Calendario azteca puede considerarse como la versión oficial de Tenochtitlan. La primera edad, Cuatro Océlotl, tenía a Tezcatlipoca como dios reinante, quien, al final, se transformó en el Sol, en tanto que los jaguares se comían a los hombres y a los gigantes que en aquel entonces poblaban la Tierra. Quetzalcóatl era el gobernante divino de la segunda Era, Cuatro Viento, a la expiración de la cual los huracanes destruyeron el mundo y los hombres se transformaron en monos. El Dios de la Lluvia, Tláloc, dio luz al mundo en la tercera época, Cuatro Lluvia, que terminó por una lluvia de fuego.

Chalchiuhtlicue, "Nuestra Señora de la Falda de Turquesa", era una Diosa del Agua, que presidió con aptitud durante el cuarto Sol, Cuatro Agua, en el que tuvo lugar una inundación que transformó a los hombres en peces. Nuestra Era presente, cuatro Terremoto, está bajo el dominio del Dios Sol, Tonatiuh, y será destruida a su tiempo por terremotos.

En América se desarrollaron otras civilizaciones con sus propias mitologías como la maya o la inca, con características y funciones únicas, que aún conservan ciertas similitudes entre sí debidas probablemente al contacto e intercambio que existió entre ellas.



## TEORIA

La cuestión principal es el porqué el hombre crea los mitos, cuál fue y es su valor o necesidad en todas las culturas. Por supuesto, existen diversas opiniones al respecto.

La base de todos los mitos es la prodigiosa mente humana que les ha conferido forma, y los ha creado desde nuestros orígenes como civilización.

Por un lado, tales historias explicaban o ayudaban a entender los fenómenos naturales que en ese entonces estaban más allá de su comprensión: Las tormentas, los rayos, los volcanes, las inundaciones o las mareas, eran así justificados mediante el quehacer de dioses o seres sobrenaturales; lo mismo ocurría con los cuerpos celestes: el sol, la luna, las estrellas obtenían así también su razón de ser, al darle el hombre forma y orden al universo que le rodeaba.

Y como, entre tanto, los hombres se han visto siempre rodeados de fenómenos sorprendentes y extraordinarios que nada ni nadie podía explicarles y que querían comprender, acabaron por darse enteramente a sus medios habituales de llegar al conocimiento de las cosas: el sentimiento y la imaginación.<sup>23</sup>

Por otro lado, los mitos le daban al ser humano las bases de su sociedad, explicando no sólo un fenómeno natural, sino también los orígenes de una costumbre o una institución. F. Fernández aborda esta temática explicando que la mitología no sólo presenta las relaciones entre los

---

<sup>23</sup> Bergua, 1960, p. 157

dioses; a la vez, proporcionan un código moral para normar la conducta, al describir las vidas de los héroes que representan los ideales de una sociedad.

Entonces, el mito llegaba a imponer los parámetros del comportamiento humano, su lugar en el mundo, en su pueblo y en su familia.

Es mediante los mitos que conocemos las palabras adecuadas para escenificar los rituales biográficos y geográficos del amor, de la amistad, del compromiso individual en el seno de la colectividad; ritos iniciáticos, funerarios, ritos de la reproducción; ritos que nos sitúan en el contexto de la patria, de la infancia, del grupo, de la territorialidad.<sup>24</sup>

Pero aún más: se le consideraba algo real. Según M. Eliade, el mito es una historia sagrada y por lo tanto "verdadera", ya que siempre se refiere a realidades. De este modo, el mito de la creación es "verdadero", pues la existencia del mundo está allí para probarlo; así el mito del origen de la muerte también es "verdadero", pues la mortalidad del hombre así lo prueba. Al narrar el mito los actos de los seres sobrenaturales y sus manifestaciones, "se convierte en el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas".<sup>25</sup>

Para autores como J. Campbell, la función del mito, como "camino" conduce a la transformación del individuo, desconectándolo de sus condiciones históricas locales y llevándolo hacia algún tipo de experiencia indescriptible. Mientras que, "funcionando como una idea ética, enlaza al individuo a los sentimientos históricamente condicionados del sistema de

---

<sup>24</sup> Moreno, 1993, p. 11.

<sup>25</sup> Eliade, 1973, p. 19

su familia, actividades y creencias como un miembro funcional de un organismo sociológico".<sup>26</sup>

Podemos entender de lo anterior que en efecto, la mayoría de los autores coinciden en el valor de esta función del mito como organizadora de la conducta social humana. De hecho, algunos consideran que ésta es su función primordial:

...la función principal del mito es revelar los modelos ejemplares de todos los ritos y actividades humanas significativas: tanto la alimentación o el matrimonio como el trabajo, la educación, el arte o la sabiduría".<sup>27</sup>

Esto sigue siendo cierto en la actualidad, pues:

...en las sociedades modernas los mitos ordenan el flujo caótico de nuestros sentimientos, le dan una dirección, una explicación, una manera de insertarse en las prácticas de la existencia concreta.<sup>28</sup>

La influencia del mito continua sintiéndose en las sociedades modernas, especialmente como elemento unificador de los individuos de un grupo, tanto en el pasado como en el presente.

La parte más significativa y personal de la historia es la mitología, que une no sólo en lo pasado, sino que por su carácter ejemplar compromete a una acción similar en lo futuro; de ahí el papel fundamental que desempeña la mitología, sobre todo en determinadas épocas, en orden a unir los miembros de un grupo.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Campbell, 1959, p. 462.

<sup>27</sup> Eliade, 1973, p. 20.

<sup>28</sup> Moreno, 1993, p. 10.

<sup>29</sup> Sagrera, 1967, p. 69.

M. Sagrera señala también que de hecho, ningún rey, bandera o concepto abstracto pueden ser la encarnación de un grupo como el mito; éste puede adaptarse a la "configuración local", encarnar la compleja personalidad de los hombres que lo crean, con sus defectos y sus virtudes, ideales e incoherencias, resultando en una imagen viva el grupo que lo creó.

El mito es un elemento indispensable en cuanto símbolo unificador del grupo social, tanto respecto del pensamiento cuanto de la acción.<sup>30</sup>

Actualmente la sociedad crea mitos, y se unifica ante estos "símbolos" que encarnan tan perfectamente todos esos defectos y virtudes que conforman al mismo grupo que los concibió: su ideal.

Al transformarse la unidad de un grupo en algo natural, ya no es tan importante esa función "...como no se aprecia al médico especialmente cuando no hay enfermedades o al soldado cuando no hay guerra".<sup>31</sup>

Durante estos períodos de "libertad" el mito se introduce en todas las capas de la sociedad, tomando las formas más flexibles, complejas y caprichosas.

La existencia del mito en el presente nos hace darnos cuenta de que no podemos simplemente juzgar de ignorantes a las civilizaciones del pasado; la mitología de cada una de estas culturas tenía sus porqués y su valor, que a nosotros se nos escapa al considerarnos superiores. "Resulta evidente que los mitos y leyendas salvajes significan muy poco para nosotros porque se sitúan al exterior de nuestra propia cultura".<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Sagrera, 1967, p. 70.

<sup>31</sup> Idem

<sup>32</sup> Sagrera, 1967, p. 76

M. Sagrera considera que fuera del pueblo que les dio origen, los mitos pierden su razón de ser, se transforman sólo en literatura y es entonces que tienen un carácter de puro ornato, sin utilidad práctica.

Ya en el mundo moderno, han nacido nuevos mitos, acordes a este tiempo, pero que siguen cumpliendo con sus antiguas funciones, muchos basados en mitos antiguos.

Tanto L. Díez del Corral como Mircea Eliade señalan a este respecto ejemplos que van desde la Revolución Francesa, que tomó como paradigmas a los romanos y espartanos; la *intelligentsia* húngara que se justificaba en la antigüedad, nobleza y misión histórica de los magiares en el mito de origen de Hunor y Magor.

La pasión por el origen noble llevó al mito racista de los *arios*, con un nuevo valor, sobre todo en Alemania; el *ario* era, pues, "el modelo ejemplar a imitar para recuperar la "pureza" racial..."<sup>33</sup> De hecho, la mitología antigua, la mitología de Roma y su imperio contribuyeron a la creación de nuevos mitos políticos a través del fascismo, como señala L. Díez del Corral.

El papel redentor del justo, hace eco en nuestro tiempo al crear nuevos mitos; por ejemplo, en el comunismo, el proletariado representa al justo y busca cambiar así el *status ontológico* en filosofía, que estudia al ente como tal en el mundo.

Así mismo, el mito clásico ha sido reinterpretado de diversas maneras por artistas y literatos, acercándolos a nuestra cultura, como poesía (Valery: *La pythie*, *Narcisse*, Rainer M. Rilke: *Sonetos a Orfeo*; T.S. Eliot y Ezra Pound), novela (Joyce: *Ulysses*, Huxley que centra la novela

---

<sup>33</sup> Eliade, 1973, p. 202

*After the fire-Works* en Apolo e incluso Thomas Mann) o música (Ravel: *Dafnis y Cloe*, Strawinsky: *Orfeo*).

Finalmente, la influencia de los mitos alcanza a la época de los medios de comunicación masiva, dejando huella en un público ávido de sueños, de identificarse con un grupo o persona, de superarse.

Esto ocurre principalmente en Estados Unidos, cuyos enormes medios televisivos, radiofónicos y escritos son campo fértil para el surgimiento de estos nuevos mitos.

Según Mircea Eliade, algunos de estos incluyen comportamientos míticos, como la necesidad de éxito que la sociedad moderna impone a los individuos en su búsqueda de superar los límites de la condición humana; esto puede traducirse en fenómenos como el culto al automóvil, en el que los actos tienen cierto sentido ritual que se repite en periodos determinados.

Otros mitos están relacionados con el arte y sus consecuencias culturales y sociales, en estos las llamadas élites buscan en las obras de vanguardia (mientras más absurdas e incomprensibles sean éstas mejor), una posible "iniciación"; apareciendo ante los demás como parte de una minoría secreta, pues la aristocracia ya no significa lo mismo que antes.

Por supuesto, también en la literatura moderna encontramos relación con la mitología, un fenómeno que viene del pasado, tanto en uno como en otro se trata de narrar una historia o una serie de acontecimientos importantes y dramáticos ocurridos en un pasado de alguna manera fabuloso.

Así la novela actual ha logrado tomar el lugar de los mitos y relatos en la sociedad, en esta continúan presentes los temas y personajes míticos del pasado.

Para M. Eliade, la pasión moderna por las novelas muestra el deseo de conocer historias mitológicas "desacralizadas" o bien disfrazadas bajo formas "profanas". De esta manera, hay una necesidad de conocer mundos nuevos o extraños y seguir las aventuras de un relato, de compartir los sufrimientos y alegrías de los personajes y conocer lo que les ocurrirá.

Por otro lado, también existe un tiempo nebuloso e indefinible dentro de la novela, como en el mito, aunque no es el mismo punto de vista que en la mitología.

"La novela no tiene acceso al tiempo primordial de los mitos, pero en la medida en que narra una historia verosímil, el novelista utiliza un tiempo *aparentemente histórico*, y sin embargo, condensado o dilatado, un tiempo que dispone de todas las libertades de los mundos imaginarios<sup>34</sup>

Mientras exista esta necesidad de "escapar" de nuestra realidad, de nuestro tiempo y entrar a uno ajeno y extraño, el hombre conservará ciertas características míticas, un "comportamiento mitológico".

De este modo, en las novelas policíacas se recrea la batalla entre el bien y el mal, el héroe y el villano, el detective y el criminal. Se llegan a mitificar personalidades dentro de estos *mass-media*, se les transforma en una imagen ejemplar.

De acuerdo con Mircea Eliade, en las historietas (o *comics strips*) aparecen personajes que bien podrían ser la versión moderna de los héroes míticos antiguo; encarnan hasta tal punto el ideal de una parte de la sociedad, que los eventuales retoques impuestos a su conducta o, aún peor, a su muerte, provocan verdaderas crisis entre los lectores; éstos

---

<sup>34</sup> Eliade, 1973, p. 202.

reaccionan violentamente y protestan, enviando millares de cartas a las editoriales, autores de las historietas y directores de los periódicos.

De entre los héroes que surgen en este ámbito, es uno el que nos llama la atención:

Un personaje fantástico, *Superman*, se ha hecho extraordinariamente popular gracias, sobre todo, a su doble identidad: descendido de un planeta desaparecido a consecuencia de una catástrofe, y dotado de poderes prodigiosos, *Superman* vive en la Tierra con la apariencia modesta de un periodista, Clark Kent; se muestra tímido, eclipsado, dominado por su colega Lois Lane.<sup>35</sup>

Pero de Supermán y su relación con el mito heroico hablaré en el capítulo 4.

---

<sup>35</sup> Eliade, 1973, p. 203.



## **ESTRUCTURA:**

La forma del mito puede variar de acuerdo a cada cultura, pero basándome en tres autores mencionados trataré de señalar una clasificación que aporta una fracción del todo.

Mircea Eliade se refiere a una serie de puntos que podemos considerar como las características generales del mito tal como surgió en el pasado.

- Constituye la historia de los actos de los seres sobrenaturales.
- Esta historia se considera absolutamente verdadera (porque se refiere a realidades) y sagrada (pues es obra de los seres sobrenaturales).
- Se refiere a una "creación"; cuenta cómo algo ha llegado a la existencia o cómo un comportamiento, una institución, una manera de trabajar, se han fundado; por esto los mitos constituyen los paradigmas de todo acto humano significativo.
- Al conocer el mito, se conoce el "origen" de las cosas y, por consiguiente, se llega a dominarlas y manipularlas a voluntad.
- Se vive el mito, en el sentido de que se está dominado por la potencia sagrada, que exalta los acontecimientos que se rememoran y se reactualizan. "Vivir" los mitos implica una experiencia que se distingue de la experiencia ordinaria, de la vida cotidiana. No se recuerdan los acontecimientos: en efecto, se vuelven a vivir.

- Es un elemento esencial de la civilización humana, es una realidad viviente a la que no se deja de recurrir, una verdadera codificación de la religión primitiva y de la sabiduría práctica.

G.S. Kirk divide el mito por su tipo de función en la sociedad:

### Función narrativa y de entretenimiento

Todos los mitos son historias y dependen en gran medida de sus características narrativas a la hora de su creación y su conservación. Sin embargo, los mitos exclusivamente narrativos y que, al parecer, carecen de todo contenido especulativo u operativo, son bastante raros, o pertenecen más bien a los géneros específicos de los cuentos o las leyendas. Sin embargo, a veces utilizan sencillamente los recuerdos tradicionales como base de una narración dramática, "gran parte de la Iliada de nuevo tiene, sin lugar a dudas, este carácter".<sup>36</sup> O bien crean una ficción histórica o una fantasía étnica.

### Función operativa, iterativa y revalidatoria

Esta constituye una categoría bastante amplia, los mitos que incluye suelen ser repetidos regularmente en acontecimientos rituales o ceremoniales, constituyendo esta repetición parte de su valor y significado. A veces tienen finalidades mágicas o constituyen parte de un ritual, que supone alguna eficacia o producir una consecuencia en la naturaleza o la sociedad.

---

<sup>36</sup> Kirk, 1990, p. 263

También podían tener por objetivo reproducir los orígenes o benevolencia de una divinidad o bien confirmar las costumbres tribales o sus instituciones, mantener su memoria, reafirmar las creencias tribales.

### **Función especulativa y explicativa**

En este caso exponen el porqué de nombres, orígenes y funciones de plantas, animales, hombres, cultos, rituales, instituciones o lugares. Aunque pueden ser bastante superficiales, esto no siempre es así, "cuanto más complejo es el mito, más fundamental y abstracta resulta la paradoja o la institución que intenta explicar o reflejar".<sup>37</sup>

Asimismo esta función puede ofrecer soluciones, que son las siguientes: el alejamiento del problema o bien su enmascaramiento mediante un relato, la resolución de una contradicción o la domesticación de aspectos de la naturaleza.

Ahora bien, los mitos escatológicos no entran por completo en los tipos anteriores, forman un conjunto aparte; en ellos se describe cómo los mortales o los dioses van al mundo de los muertos, qué ocurre y qué hay allí, los premios y castigos, etc.

Finalmente, F. Fernández hace una división de acuerdo al tema, en tres categorías de mito:

**Puro:** es tanto ciencia como religión primitiva. Consiste en narraciones que explican los fenómenos naturales, como el origen del sol, las estrellas, las

---

<sup>37</sup> Kirk, 1990, p. 267

flores, las tormentas, los volcanes, etc., o en relatos que indican el comportamiento que deberían tener los hombres hacia los dioses.

Estos mitos cuentan cómo se formó el mundo, quiénes son los diversos dioses y qué poderes poseían; cómo afectaban estos dioses al mundo y a los hombres, y los medios por los cuales se podía propiciar estos poderes.

Los dioses eran personificados como agentes naturales, tales como el fuego, el cielo, la tierra, el agua y otros similares, pero con mayor frecuencia eran seres que empleaban áreas específicas de la naturaleza para ejecutar sus propósitos, del mismo modo que los hombres operan las máquinas para obtener un determinado fin. A menudo se concebía a las deidades con aspecto y emociones humanas, y realizando actos propios de tales, no obstante ser inmortales e infinitamente más poderosos que los hombres. Esto hizo al cosmos más comprensible para los seres humanos de lo que sería si estuviera regido por fuerzas caprichosas, impersonales e indiferentes hacia el bienestar del hombre.

Las divinidades son preferibles al caos total. Y además de que tienen apariencia de seres humanos y actúan como tales, hicieron que el mundo fuera más tolerable, porque deificaron la belleza y la fuerza humanas al sentar sus precedentes sobrenaturales.<sup>38</sup>

Para interpretar la naturaleza, los mitos utilizan razonamiento analógico, relacionando lo desconocido con lo familiar, por medio de la semejanza. Así, las cosas en el cielo suceden de igual manera que aquí en la tierra.

---

<sup>38</sup> Fernández, 1992, p.8.

¿Por qué se mueve el sol a través del cielo? Porque todos los días alguna deidad lo empuja o cabalga o navega sobre él por el universo. Y así como las bestias y los hombres engendran su progenie por medio de la cópula, del mismo modo los elementos primordiales de la naturaleza engendran unos a otros en la mayoría de las mitologías.

Además de explicar los fenómenos naturales como obra de dioses y mostrar la asociación de los hombres con estas fuerzas, los mitos también pueden aclarar otras cosas, tales como el origen y significado de algún ritual. Un rito sagrado puede ser en sí impresionante y satisfacer la necesidad humana de establecer períodos regulares en un mundo de suyo demasiado inestable. Pero además, el mito añade una dimensión espiritual al rito y le otorga carácter divino.

Los mitos también explican el origen de los nombres, tanto de lugares como de sus pobladores. El relato de Hele dejándose caer del carnero con el vellón de oro para hundirse en el mar explica cómo obtuvo su nombre el Helesponto. Obviamente, Icaro cayó al mar Icario después de volar demasiado cerca del sol. La leyenda de Ion, fundador de la raza jónica, cuenta cómo también dio su nombre al mar Jónico.

Los mitos siempre expresan la necesidad humana de ser consciente de sus raíces. Una parte importante de cualquier mitología es la genealogía de dioses, reyes y héroes. Las familias nobles de la Grecia homérica y posthomérica basaban su abolengo en los héroes legendarios de la guerra troyana, quienes a su vez emparentaban su linaje con los dioses.

La cuidadosa atención puesta a las líneas genealógicas, en los mitos de todo el mundo, subraya el hecho de que las figuras legendarias y míticas no fueron creadas de la nada, sino que les antecedían distinguidos

lazos de sangre. Hasta los dioses tenían por padres a los elementos más primitivos de la naturaleza. Una vez más, los procesos divinos reflejan en el mito los procesos e intereses del ser humano.

**Heroico:** Si el mito puro es explicativo, el heroico es a menudo una versión primitiva de la historia. La leyenda condensa y dramatiza prolongados sucesos históricos en breves encuentros épicos. Cuando Schliemann excavó y descubrió el sitio de Troya en 1870, lo hizo dando crédito a la leyenda de la guerra troyana. La evidencia arqueológica ha establecido que una brillante civilización floreció alrededor del mar Egeo entre 1500 y 1260 a. C., y que esta cultura micénica fue destruida por las invasiones dorias, las cuales hundieron a Grecia en el oscurantismo durante cuatro siglos.

Si la verdadera guerra troyana se llevó a cabo con la mitad de la magnitud que Homero describe, Asia Menor y la Grecia micénica deben haberse debilitado grandemente, facilitando la penetración de las invasiones dorias.

Más tarde, Grecia vio la caída de Troya como la victoria del helenismo sobre el Oriente bárbaro, pero difícilmente fue una victoria si lo anterior es cierto.

Sin embargo, los pueblos pueden reescribir las leyendas para beneficiarse; de hecho, ellas sirven como propaganda para apoyar una estructura social existente, tal como el mito de Teseo, que fue usado por Eurípides para reforzar la tambaleante democracia ateniense durante la guerra del Peloponeso. Con bastante frecuencia se usa una leyenda como un instrumento político para dar más fuerza a alguna fracción.

Y aquí se llega a la función más importante de la leyenda heroica. Establecer un pasado grandioso para un pueblo y dar a conocer los valores

que regirán su conducta. Las leyendas heroicas encarnan los valores de una sociedad y orientan al individuo hacia los principios y objetivos de su cultura, le muestran en qué consiste la hombría y cómo debe vivir y morir con dignidad. Al hacer esto, dan sentido y dirección a la vida de la colectividad.

En general, existen los que pelean con bestias, aquellos que combaten contra otros hombres y los que luchan con sus conflictos interiores. Sin embargo, los hombres que guerrearán contra los dioses no son héroes sino malhechores y farsantes que reciben el castigo merecido. Por lo demás, no se concibe a ningún héroe sin conflictos o enemigos por vencer.

El más primitivo tipo de héroe es el exterminador de monstruos. El ejemplo perfecto es Beowulf, quien mata a un ogro, una ogresa y un dragón, cada uno de los cuales amenaza a los pequeños poblados del helado norte. Esta clase de héroe libra a la tierra de amenazas terribles y la hace segura para sus habitantes.

Heracles pertenece a un tipo más excelso, pues él no sólo extermina monstruos sino también captura bestias salvajes, preparando el camino para la domesticación de los animales. Convenientemente, Heracles tiene mucha descendencia para poblar al mundo que, con su valentía, se ha vuelto un sitio más tranquilo.

De los héroes guerreros existe el tipo puro, como Aquiles y los héroes nórdicos, los cuales combaten por la gloria y fama personales, sin preocuparse de cuál pueda ser la causa de la guerra. Estos personajes no temen a la muerte, viven bajo un rígido código de honor y están impregnados del sentimiento de que la vida no tiene valor, pero es muy

agradable. Un guerrero como éstos vive para morir en la batalla, ganando renombre durante generaciones.

Después viene el héroe trágico, que pelea por una cultura gloriosa, pero agonizante, y que él sabe condenada a dejar de existir. El héroe homérico Héctor pelea por Troya y por su familia, pero estas responsabilidades lo agobian cuando finalmente se encuentra con Aquiles, quien no tiene nada que perder si muere y está dedicado por completo a la guerra. Y el rey Arturo que, después de todos los esplendores de Camelot, es herido en batalla por su hijo ilegítimo, Modred, con consecuencias fatales.

También existe el héroe trascendente, que busca establecer una dinastía o fundar una ciudad. Eneas es el modelo de este tipo, que pelea por una civilización nueva y de gran porvenir con al fuerza del destino en su mente. Representa los valores que hicieron triunfar a Roma durante siglos, no obstante que se le consideraba un personaje literario más que mítico.

Finalmente, tenemos al héroe metafísico, quien emprende un viaje en una extraña búsqueda. Gilgamesh corresponde a esta categoría; su viaje para derrotar a la muerte y su fracaso en la empresa representan la triste condición humana ante el fin de la vida.

Pero el héroe metafísico básicamente puro es Buda, quien domina dentro de sí todos los impulsos que le podrían impedir la iluminación espiritual.

Así se observa el espectro de valores y códigos heroicos que una sociedad puede usar para conformar una civilización. Las leyendas épicas muestran el curso de una cultura y las probabilidades de obtener sus logros. Sus relatos no son simple entretenimiento; sirven para educar y

encauzar las energías de los jóvenes. Los ritos de pubertad en las culturas primitivas implican una rigurosa instrucción en el mito y la leyenda.

**Popular:** Además del mito puro y el heroico ya citados, existe el popular en las culturas primitivas; dichas consejas populares o cuentos de hadas son el relato narrado por puro placer y desprovisto de realidad. Los cuentos de viajeros, como las aventuras de Odiseo, son narraciones de este tipo. Y la leyenda de Perseo tiene mucho de cuento y magia. Pero que esos cuentos se narren por placer, no quiere decir que carezcan de significado o belleza. Los estudios realizados por Jung y otros psicoanalistas prueban que no debemos tomar a la ligera los cuentos ni tildarlos de disparates. Pueden ser una narrativa primitiva de ficción, más por esa misma razón, están muy cerca de la raíz misma de la imaginación.

En una sociedad avanzada, los mitos pueden ser creaciones conscientes y simbólicas para personificar una abstracción.

Después de todo, un cuento es más fácil de recordar que un sermón o un tratado, pudiendo presentar un concepto complejo e insinuar tenuemente sus implicaciones. Las fábulas de Esopo, los mitos filosóficos de Platón y las alegorías míticas de la India pertenecen a esta clase.<sup>39</sup>

Existe otro tipo de relato -clasificado a menudo como mito-, que es el resultado de un esfuerzo literario consciente y pertenece a una cultura altamente desarrollada. Este es el romance, la historia de amor donde el héroe está dedicado a la búsqueda de la felicidad y de una mujer. En el reino de la acción heroica, las mujeres eran meros incidentes en el destino

---

<sup>39</sup> Fernández, 1992, p 13.

del héroe. Una mujer podía ayudar y obstaculizar al héroe, pero las hazañas pertenecían sólo a él.

Los seres heroicos, como Heracles, Jasón, Teseo, Odiseo y Eneas, pudieron haber tenido enredos amorosos, más siempre los dejaban atrás para seguir su verdadera vocación. En el romance, por el contrario, el héroe se consagra al amor; aquí es donde se clasifican relatos tales como los de Venus y Adonis, Priamo y Tisbe, Lancelot y Ginebra, y muchos más.

Tras haber delineado los tres tipos principales de relatos ubicados comúnmente en las mitologías: el mito puro, el heroico y el popular simbólico, hay que añadir que estas categorías rara vez se encuentran en su forma pura, más bien están combinadas y adquieren múltiples funciones. Los mitos tienen su origen en la imaginación y pueden satisfacer aquellas necesidades que requieren de una solución imaginativa.

En realidad, las narraciones mitológicas son los registros más impresionantes de la vida humana. Muchos de ellos han perdurado por miles de años y permanecen tan frescos como cuando se escribieron por primera vez, mientras que la arquitectura de su época yace convertida en ruinas. Esto se debe a que los mitos tienen su origen en la capacidad creativa del hombre, la cual es vital y permanente. Pero, ¿para qué estudiar estos relatos antiguos?

Por una parte, los mitos en su forma escrita son con frecuencia una literatura magnífica; Homero, Esquilo, Sófocles, Eurípides, Aristófanes, Platón y Virgilio se cuentan entre los genios literarios de todos los tiempos. Además, obras como Gilgamesh, Beowulf, las obras clásicas de la India: Mahabaratta y Ramayana, constituyen siempre una deleitable lectura.

Por otra, no sólo el arte del mundo antiguo abunda en temas mitológicos; también el del Renacimiento y hasta el de nuestros días, el

cual no puede entenderse cabalmente sin el conocimiento de la mitología. Asimismo, se inspiran en los mitos para su terminología, campos tan diversos como la psicología, la botánica, la astronomía y la tecnología espacial.

Antropólogos y arqueólogos estudian los mitos de una civilización como un medio para adentrarse en la cultura de aquélla. Pero más allá de estas ventajas, la lectura comprensiva de los mitos de otras civilizaciones y épocas puede impedir una excesiva estrechez de miras por nuestra parte y el quedar atrapado en los mundos cerrados de nuestros propios intereses inmediatos. Los mitos nos pueden mostrar las maravillas existentes mucho antes de que el pensamiento moderno aclarara nuestras nociones acerca de la naturaleza y la sociedad.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Fernandez, 1992, p 15



## **CAPITULO II**

### **LA HISTORIETA (o COMIC)**

#### **ANTECEDENTES**

Al pensar en historietas, la imagen que viene a la mente de las personas es por lo general la de revistas o publicaciones para niños; el diccionario no aporta demasiado al tema: "Cuento breve. Historietas ilustradas, tiras cómicas, tebeos." En realidad nada explica, sólo señala otros términos con los que se les designa a la historieta.

De hecho, el cómic (tal como lo entendemos hoy día) es una forma de comunicación relativamente nueva que tuvo sus comienzos casi con los del cine y la fotografía. Su comprensión es sencilla, pero su composición es compleja; como se verá más adelante.

Se dice que una imagen vale más que mil palabras, también que una palabra evoca mil imágenes; pues la historieta combina ambas, imagen y palabra, en un todo al que se le debe añadir el elemento del tiempo, creando un medio de comunicación único y muy particular.

Las definiciones sobre el cómic van desde breves y sencillas, como la de Scott McCloud que lo denomina simplemente arte secuencial, a extensas y complejas:

Relato gráfico en imágenes o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto visual y un rotulista compone en su aspecto puramente literario.<sup>1</sup>

Sin embargo, es la de Roman Gubern la que mejor parece englobar el sentido de este término:

...estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética.<sup>2</sup>

Los primeros balbuceos o antecesores de la historieta tienen orígenes muy antiguos; en su libro, Scott McCloud describe desde el hombre prehistórico con sus pinturas rupestres, como las de Altamira, los jeroglíficos egipcios, así como los templos y tumbas de la cultura maya. Otros autores también mencionan a la cerámica griega, la columna Trajana de Roma, la *Biblia Pauperum* de la Edad Media, los Códices Mexicas, las *images populaires* francesas del siglo XVIII y los grabados de Posada.

Hay que aclarar, no obstante, que estos predecesores no son comics como los entendemos hoy día; por la falta en ellos de alguno de los elementos que conforman este medio de comunicación, pero principalmente por el hecho de que ninguno de esos ejemplos era un medio de comunicación masivo, que es una de las características más singulares de la historieta moderna.

---

<sup>1</sup> Rodríguez, 1988, p. 17

<sup>2</sup> Gubern, 1972, p. 107.

...entendemos que uno de los caracteres específicos de los comics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva...<sup>3</sup>

Coincide con Gubern, Oscar Masotta al afirmar que:

La historieta no es sólo "narración figurativa", es un tipo de mensaje característico de las sociedades de consumo y dirigido hacia audiencias de masas. Estas últimas son algo más que un mero factor que definiría a la historieta desde afuera; constituyen su corazón mismo, su propiedad más peculiar.<sup>4</sup>

Ahora bien, el origen de la historieta en Estados Unidos (de donde proviene el personaje que estudia este trabajo) se acompañó de una serie de hechos y circunstancias específicos: la tecnología ofreció a la prensa avances que le permitieron enormes tirajes diarios y la impresión de color, mientras que en lo social, la tremenda cantidad de inmigrantes que llegan a Estados Unidos casi sin saber inglés, prefieren contemplar imágenes que textos. "A través de un prisma cultural, también la preferencia hacia la iconografía superaba, al nivel de las masas requeridas por el negocio periodístico, el interés en los textos."<sup>5</sup>

Por otro lado, imitando a los europeos, se da un auge de revistas humorísticas, como *Puck*, en edición norteamericana de una revista germana, fundada en 1877 por Joseph Kepler; luego *Life* en 1883, con lo que en la última década del siglo XIX, tres diarios de Nueva York incluyeron suplementos dominicales de contenido en la pauta de aquellas revistas.

---

<sup>3</sup> Gubern, 1972, p. 13

<sup>4</sup> Masotta, 1970, p. 120.

<sup>5</sup> Coma, 1979, p. 9

El *World* de Joseph Pulitzer mostró su agrado por la crítica política de *Puck*; el *Morning Journal* de William R. Hearst se inclinó hacia la falta de inhibiciones de *Judge*; y el *Herald* de James G. Bennett...hallaba el modelo en *Life*...<sup>6</sup>

Esto dejaba la mesa puesta, gracias a la rivalidad entre los periódicos de Pulitzer y Hearst, para el nacimiento de los comics en Estados Unidos; aunque no fue en este continente donde apareció la primera historieta moderna, pero estos temas, así como la historia de este medio y su desarrollo en México se verán con detenimiento en la siguiente sección.

---

<sup>6</sup> Coma, 1979, p. 10

## HISTORIA

Al parecer no ha sido posible definir con certeza cuándo aparece el primer cómic que podemos considerar moderno; para algunos autores fue *The Yellow Kid*, para otros *Max und Moritz* y para algunos más *Puck*.

Ateniéndonos a las fechas y a las características de la historieta, en especial a la de medio de difusión masiva, parece justo conceder al cómic de *Max und Moritz* tal honor.

Creado en Alemania por Wilhelm Busch en 1865, cuenta las aventuras de dos pequeños traviesos; según parece, ya contaba con las características de la historieta moderna, incluyendo la de medio masivo, teniendo gran éxito no sólo en ese país sino también en Estados Unidos años después. "*Max und Moritz* alcanzaría bastante popularidad en los Estados Unidos, donde se publica por primera vez en volumen en 1870,"<sup>7</sup> sirviendo incluso de inspiración para la creación de una historieta norteamericana, *The Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks, según explica Oscar Masotta.

En Francia aparece el cómic gracias a Christophe (George Colomb), con la publicación de *La Famille Fenouillard* y *Sapeur Camembert* (1889), mientras en Inglaterra, el primer personaje fue *Alley Sloper* de W. G. Baster.

A partir de este punto, la historia de los comics sufre una división con base en sucesos históricos ajenos a este medio, o a fenómenos que nacen dentro del mismo, como se verá a continuación; en este caso se retomarán las divisiones expuestas por Masotta y Baron-Carvais al

---

<sup>7</sup> Masotta, 1970, p. 124.

respecto; aunque nacen en Europa, será en Estados Unidos donde tendrán más éxito y se desarrollarán más rápidamente en sus dos tipos.

Primero se presentan bajo la forma de *cómic strips*, que son relatos de aproximadamente media página y que aparecían diaria o semanalmente en los periódicos; luego adoptarían la de *cómic books*, folletos dedicados por completo a los héroes de las historietas.<sup>8</sup>

## LOS INICIADORES Y LOS *FUNNIES* (1895-1929)

La historieta en Estados Unidos surge en medio del conflicto entre los periódicos *World* y *Morning Journal* de J. Pulitzer y W. R. Hearst respectivamente; sabían que la importancia de los suplementos dominicales radicaba en su valor publicitario y como factor de venta; en ese punto semanal en especial "...nació, como es natural, como elemento publicitario apuntalado en la mayor cantidad de tiempo libre de que dispone el lector en ese día de la semana".<sup>9</sup>

Así que Pulitzer lanzó un suplemento de los domingos (9 de abril de 1893) con una página en color, en la que trabajaría entre otros dibujantes Richard F. Outcault, cuyo primer dibujo fue sobre la evolución del cocodrilo (18 de noviembre de 1894) y que finalmente presentó en sus dibujos la vida y los sucesos en una zona obrera de la ciudad de Nueva York (7 de julio de 1895).

...describía gráficamente las incidencias picarescas y los acontecimientos colectivos del popular barrio de *Hogan's Alley*...<sup>10</sup> tenía

---

<sup>8</sup> Baron-Carvais, 1989, p. 20.

<sup>9</sup> Gubern, 1972, p. 20.

<sup>10</sup> Idem

como personaje central a un niño vestido con un camión, calvo y orejón, al que por su color amarillo se le bautizó *Yellow Kid*.<sup>11</sup>

Este personaje se expresaba, a falta del globo o *balloon*, con inscripciones en su camión o en carteles, paredes o letreros, pero pronto comenzó a usarlos también.

Tiempo después, Hearst contrató a Outcault, quien abandonó así el *World* para trabajar en el *Journal*, pero *Yellow Kid* se quedó. "En 1896, Outcault lleva el personaje al diario de Hearst; aparece entonces otro *Yellow Kid*, sobre el modelo exacto del anterior, que George Luks dibuja para el *World*."<sup>12</sup>

Surge por esto una batalla acerca de los derechos de edición que daría origen al término "periodismo amarillista". Con el tiempo el *Journal* se convertiría en uno de los principales diarios del país.

Outcault iniciaría así, no sólo la historia del cómic norteamericano, sino también, un tipo específico de historieta: la infantil, *Kid Strip* o *Funnies*.

Junto a Outcault, aparecen también Opper, que entre otros dibuja *Happy Hooligan*, *Maud the Mule* y *Alphonse and Gaston*; además de Swinnerton quien dibujó *Little bears and tigers* (lo que después se conocería como *animal strips*).

Entre estos tres artistas establecieron algunos de los principales componentes de la historieta moderna de manera definitiva.

Con Outcault, primero, e inmediatamente con Swinnerton y Opper, las dos características básicas del género se reunieron: uso del globo, continuidad y permanencia de los personajes".<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Color por cierto debido, al ensayo que se realizó sobre el camión del niño del amarillo, el único color que no había sido bien resuelto técnicamente en ese entonces.

<sup>12</sup> Masotta, 1970, p. 23.

<sup>13</sup> Masotta, 1970, p. 24

El 12 de diciembre de 1897 se imprime, de Rudolph Dirks, *Katzenjammer Kids*, inspirados libremente en *Max und Moritz* de Busch, que con el tiempo se convertirían en *The Captain and the Kids*.

En 1902, Outcalt crea un nuevo personaje, en este caso un pequeño travieso que corre varias aventuras acompañado de su inseparable perro bulldog; la tira se tituló *Buster Brown y su perro Tiger*. Aparece en 1905 *Little Nemo in Slumberland* de Windsor McCay, que se desarrolla en un mundo onírico.

Hay que mencionar que el creador de la tira cómica diaria fue Bud Fisher: en 1907 crea el personaje *Augustus Mutt*, quien un año después encontraría a su inseparable compañero Jeff en un manicomio del cual lo sacaría para convertirse en la pareja de *Mutt y Jeff*. Surge en 1911 lo irreal con *Krazy Kat* de George Harriman, que duraría hasta 1944 en que el autor muere.

Para 1912 se organiza el mercado de las historietas con la creación del *Hearst's International Feature Service* lo que iniciaría el monopolio de los cómics. "Hearst funda el primer *sindicato* encargado de comercializarlos, que en 1914 habría de convertirse en el *King Feature Syndicate*. Este organismo coloca y revende las historietas en el mundo entero."<sup>14</sup>

George McManus en 1913 crea su obra maestra, la cual ha llegado hasta nuestros días, la serie *Bringing Father* (Educando a Papá); el autor se inspiró en una obra teatral donde un nuevo rico por haber ganado la lotería es acosado por una esposa fea, despiadada y tirana, que anteriormente había sido planchadora.

---

<sup>14</sup> Baron-Carvais, 1989, p 22

L.I. NO. 1.

PRICE 5 CENTS



R.F. Outcalt  
 AN ASSOCIATE OF  
 THE N.Y. JOURNAL

# FAMOUS FUNNIES

100 COMICS AND GAMES - PUZZLES - MAGIC



Tomerville Folks - Mutt & Jeff - Halibread's Harry - Smarter Pop - Nipper  
 Dixie Duggan - The Single Family - Connie - Ben Webster - Tadpole Tommy  
 Pam - The Nabbs - Highlights of History - America Minute - Screen Oddities

En 1917 nace *Felix The Cat* (El gato Félix) del dibujante australiano Pat Sullivan para el cine mudo, pero en 1923 se incorporó a los comics. 1918 vio nacer la serie *Boob McNutt* de Rube Goldberg y un año después aparece *Count Screwloose of Toulouse* (Conde Screwloose de Toulouse), del dibujante Milton Gross. También aparecen *The Grumps* de Sidney Smith y *The Thimble Theatre* (El teatro del dedal) de Elzie Crisler Segar, de la cual en 1929 nacería *Popeye el Marino*.

Para 1920 surge el personaje femenino de Martin Branner *Winnie Winkle*, a quien se le unió un año después otra mujer de tira cómica *Tillie The Toller*, de Russ Westover. Sin olvidar a *Little Orphan Annie* (Anita la huerfanita) de Harold Gray y a *Betty Boop*, de Max Fleischer.

#### LA EDAD DE ORO: La Aventura y los Superhéroes (1930-1954)

Todo comenzó en 1929, con la aparición de títulos que anticipaban y condensaban gran parte de las características y creaciones que durante la década siguiente constituirían la imagen moderna del cómic de manera definitiva; lo que influyó en que se le considere a estos años un período importante. "La década de los treinta es una de las edades de oro de la historieta norteamericana, pues en ninguna otra los descubrimientos tuvieron mayor profundidad, fueron más definitorios..."<sup>15</sup>

Es justo antes de la gran crisis económica del 29 que se inicia ésta época con el nacimiento de dos personajes que harían época: *Tarzán* y *Buck Rogers*.

Ambos personajes nacen el 7 de enero de 1929, *Tarzán* basado en los caracteres de Edgar Rice Burroughs y dibujado por el gran artista del

---

<sup>15</sup> Oscar Masotta, 1970. p. 43

cómic Harold Foster. En tanto que *Buck Rogers* fue un personaje creado por el escritor Phillip Nowland y con guiones de John F. Dillie fue dibujado por Dick Calkins.

*Buck Rogers* está considerado como el primer cómic de ciencia ficción con dibujos serios que hacen olvidar la caricatura; lo mismo sucedió con la serie de *Tarzán*. Se puede decir que nacen en estas dos series los dibujos realistas y antropomórficos en cada uno de los personajes.

Ambos títulos obtienen éxito entre los lectores. En 1930, Walt Disney presenta la primera aparición en papel de *Mickey Mouse*.

El 4 de octubre de 1931, cuando la crisis y el gangsterismo hacía de las suyas en las principales ciudades estadounidenses, aparece por primera ocasión el detective *Dick Tracy*, que también en sus dibujos caricaturiza el dibujante y argumentista Chester Gould. Con este personaje nacen los detectives en los comics.

Con *Tarzán*, *Buck Rogers* y *Dick Tracy*, los comics tuvieron representantes de los tres géneros mayores de la aventura: en el primer caso lo exótico, lo fantástico y lo desconocido; en el segundo, la ciencia ficción como ya se mencionó, y en el tercero, la aventura policíaca y de intriga. Con ellos, las compañías distribuidoras de tiras cómicas *United Features Syndicate* y *Chicago-Tribune-New York News Syndicate* se pusieron a la cabeza, dejando rezagada a su competidora y rival, la *King Features Syndicate* que hasta 1929 era la más importante agencia en este aspecto.

En 1933 aparece el segundo detective del cómic estadounidense, creado por Clarence Grey; se trata de *Brick Bradlard*, quien también lucha sin cansancio contra quienes infringen la ley.

Para 1934, la *King Features Syndicate*, no queriendo quedarse atrás, contrata al dibujante Alex Raymond para que dibuje a tres personajes que compitan con los de las compañías rivales.

*Flash Gordon*, el personaje que más fama alcanzaría, era el cómic que competiría con *Buck Rogers*. Apareció por primera ocasión el 7 de enero de 1934, su tema es ciencia ficción, el héroe un terrestre bien parecido y rubio que junto con su inseparable compañera Dale Arden y el científico Hans Zarkov, vive una serie de aventuras en el planeta Mongo, gobernado por el tirano y cruel Ming, representado como un oriental.

El competidor de *Tarzán* fue *Jungle Jim* (Jim de la Selva), quien corre sus aventuras como un héroe justiciero junto con su amigo el indígena Kolu y su eterna novia Shangai Lili.

En este caso no tuvo Raymond mucho éxito, ya que su personaje, aunque apareció por largo tiempo, nunca tuvo lo necesario para competir contra el famoso hombre Mono y Rey de la Selva.

En cuanto al personaje policíaco *Agent X-9* (Agente X-9) se inició con grandes augurios de triunfo, ya que el guionista era nada menos que Dashiell Hammet, el gran escritor de novelas policíacas tales como *Cosecha Roja*, *El Halcón Maltés* y otras más de gran éxito; sin embargo, el propio Raymond tuvo que abandonar este personaje en 1936 y pasó a manos de diverso dibujantes, sucediendo lo mismo con el argumentista, por lo que con el tiempo el *Agente X-9* fue degradándose hasta convertirse en agente del FBI norteamericano.

Ese año de 1934 es publicado también uno de los grandes personajes de *Walt Disney*, el famoso *Pato Donald*. Mientras en Japón nace la historieta, con la serie *Tanku Tanjuro*, del dibujante Gajo, que también elabora los guiones.

Ese mismo año, hace su presentación la serie de Milton Caniff, *Terry and the Pirates* (Terry y los piratas), en la cual un jovencito viaja a China en busca en un fabuloso tesoro y corre un sinnúmero de peligrosas aventuras.

La *King Features* en 1936 saca a dos nuevos personajes *The Phantom* (El Fantasma) al que se considera precursor de los primeros superhéroes, y *Mandrake* (Mandrake El Mago), ambas creaciones del guionista Lee Falk y con dibujos, el primero, de Ray Moore, quien fue sustituido por Wilson McCoy a causa de un accidente, y el segundo dibujado por Phil Davis.

Para 1935, la serie *Li'l Abner* es creada por Al Capp; presenta de manera caricaturizada un rústico villorrio del sur de Estados Unidos llamado Dogpatch, en el que un joven campesino enamorado de la dulce *Daisy Mae*, trata a toda costa de casarse con ella (lo cual por cierto logró hasta 1952).

En 1937, aparece la más clásica de las historias del cómic *El Príncipe Valiente* del gran dibujante Harold Foster, esta serie ha sido publicada en toda América Latina y en Europa.

En estos años treinta nace lo que se ha llamado el *comic-book* (revistas de diferente número de páginas), que le dio un gran impulso a la historia, captando de esta forma un mayor número de lectores de todas las edades; la mayoría de éstos eran presentados en color, lo cual les valió para tener una mayor venta y una gran aceptación popular.

"En marzo de 1937, *Detective Comics* [...] edita un *comic-book*, que no da la impresión de ser un suplemento de las tiras cómicas de los periódicos, sino todo un libro aparte".<sup>16</sup> Dedicado por supuesto a un sólo tema: *Perseguidores del crimen*.

---

<sup>16</sup> Baron-Carvais, 1989, p. 25.

El año de 1938 ve el nacimiento del que está considerado como el primer superhéroe, *Supermán*, obra del escritor Jerry Siegel y del dibujante Joe Shuster.

Fue tan popular el personaje que la editorial DC (*Detective Comics*) inició la publicación de su propia revista titulada *Superman*, que habría de ser la base para una serie de seis revistas de este personaje.

Tras el Hombre de Acero, fueron surgiendo nuevos superhéroes; en 1938 aparece *Captain Marvel* (Capitán Maravilla) idea de los hermanos Earl y Otto Binder, quienes escribieron varias novelas de ciencia ficción y fantasía, y dibujado por C. C. Beck. Este personaje podía tener poderes sobrehumanos, al mencionar la palabra Shazam (iniciales de Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio).

Otro personaje policiaco y de intriga salió de los revistas y noveletas para convertirse en personaje de cómic, *The Shadow* (La Sombra) creado por Maxwell Grant y que apareció con guiones y dibujos de Vernon Greene. Actualmente ha vuelto este personaje a los comics, con nuevas aventuras y con guiones y dibujos de varias personas, aunque para muchos lectores es desconocido y no tiene el éxito de antaño.

Europa se encontraba en ese tiempo envuelta en una crisis bélica; en España, tres años de Guerra Civil, Hitler como dictador de Alemania iniciaba la expansión de su país, en Italia, Mussolini era el nuevo dictador y la amenaza de una guerra estaba latente.

En 1939 nace el otro de los grandes superhéroes, el Hombre Murciélago; *Batman*, creado por Bob Kane, lucha contra el mal para vengar la muerte de su padres en Ciudad Gótica y se convierte en el defensor de la ciudad. Posteriormente se le unirá el joven maravilla *Robin*,

al lado de quien luchará contra una serie de enemigos que son sus dolores de cabeza, como el Comodín, Gatúbela, el Pingüino, etc.

Aparece en ese mismo año *The Flash* (El Rayo), escrito por Gardner Fox y con los dibujos de Harry Lampert; narra las aventuras de un joven que por un accidente de laboratorio, adquiere supervelocidad y con ella combate el mal y defiende la justicia.

Otro personaje del año 1939 fue *Sheena*, la pantera rubia que es el personaje femenino que correspondería a *Tarzán*; creada por W. Morgan Thomas, se le conoce como la chica que abrió en el mundo del cómic una senda erótica. Otro superhéroe que aparece por ese tiempo es el primero en correr sus aventuras en el mar, *Namor the Sub-mariner*, que fue creado en sus guiones y dibujado por Dale Messick; nació casi a la par de *Human Torch* (Antorcha humana), creada y dibujada por Carl Burgos.

Estalla la Segunda Guerra Mundial en Europa el 1° de septiembre de 1939 y Estados Unidos entra al conflicto hasta el ataque japonés a Pearl Harbor el 7 de diciembre de 1941, el género de los comics entró entonces en un período de crisis, debido a diversos factores entre los cuales se puede mencionar la falta de papel.

Pero todavía en 1940 apareció el personaje creado por Will Eisner, *The Spirit* (El Espíritu), que pronto se haría favorito de los lectores norteamericanos.

...es sin duda una de las mejores tiras norteamericanas. Will Eisner, el creador y dibujante, ha inventado, con una originalidad absoluta, un espacio específico. Las historias mismas, las aventuras en que el héroe se envuelve, no están por debajo del nivel del dibujo.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Masotta, 1970, p. 92-93

En enero de ese año nace *The Hawkman* (El Hombre Halcón) y el archienemigo de Superman, el doctor Lex Luthor hace su primera aparición en la revista *Action Comics* número 23 de abril. *Catwoman* (La mujer gato o Gatúbela) hace su presentación ante el público lector en la revista *Batman* número 1 correspondiente a la primavera de 1940 de la compañía *National D C*.

En 1940, Alan Scott, el primer *Green Lantern* (Linterna Verde) en *All American Comics* número 19; en el invierno de 1940 hace su aparición la *Sociedad de la Justicia de América*, antecedente de la *Liga de la Justicia* en la cual se unen varios superhéroes.

El año de 1941 trae consigo la aparición del Capitán América, con dibujos de Jack Kirby y guiones de Joe Simon; la historia trata de un joven que es rechazado por la Fuerzas Armadas de Estados Unidos, pero que gracias a un experimento científico aprobado por el Presidente Roosevelt, logra convertirse en un superhombre para combatir al propio Adolfo Hitler y a la amenaza que representa el nazismo. También por este tiempo aparece el gran enemigo de este personaje, *Red Skull* (Calavera Roja).

Para agosto de 1941 en las páginas de *Military Comics* número 1 de la compañía *Quality-Eisner*, *The Blackhawk* (El Halcón Negro) inicia su serie de aventuras junto con su equipo de grandes luchadores. El propio Halcón Negro es un piloto polaco. Fue una creación de Chuck Cuidera y Reed Crandall; este personaje se hará famoso durante la segunda Guerra Mundial combatiendo a las fuerzas del Eje.

Otro personaje que nace en esta época es *The Wonder Woman* (La Mujer Maravilla), producida por William Marston y H. G. Peter.

En otoño de 1941 aparece la revista *Looney Tunes and Merrie Melodies* en la que se presenta al conejo *Bugs* junto con *Porky*, *Petunia*,

*Elmer* y otros personajes de la compañía *Warner Bros.* En noviembre del mismo año en *Fun Comics* número 73 de la DC de Weisinger/Norris and Papp hace su aparición *Aquaman*, homólogo del *Submariner*.

*Archie* número 1 presentó en el invierno de 1942 al famoso personaje junto a sus compañeros inseparables *Torombolo*, *Betty*, *Verónica* y otros más, que reflejaron a la juventud norteamericana en sus actitudes ante el conflicto mundial.

Para el entretenimiento de las tropas estadounidenses se crea el personaje de un torpe soldado en la serie *The Sad Sack*, el sargento *Georges Bakes* en 1944.

Durante la guerra, la mayoría de los dibujantes y guionistas de los comics prestaron sus servicios en las diferentes ramas de las fuerzas armadas norteamericanas y muchos de ellos siguieron trabajando en sus dibujos para la propaganda bélica estadounidense.

Al finalizar el conflicto en septiembre de 1945, el negocio de la historieta estaba en una etapa de total incertidumbre; los genios guionistas y dibujantes no sabían qué darle al público, ya que después de una guerra, quizá el gusto del público norteamericano estuviera cansado de temas con violencia, la cual es compañera de muchos de los personajes del cómic.

Terminada la guerra, los historietistas se encuentran con un horizonte moral y político turbio, y obligados o bien a reinventarlo todo, o acompañar la nueva política a la que se lanzan los E.U.<sup>18</sup>

En 1946 se crea la *National Cartoonist Society (NCS)* en la cual se agruparon los dibujantes de comics, que después de la guerra se

---

<sup>18</sup> Masotta, 1970, p. 68.

encontraban licenciados de las Fuerzas Armadas; su primer presidente fue Rube Goldberg.

En ese mismo año, Alex Raymond crea un nuevo personaje policiaco, *Rip Kirby*, que no obstante ser un intelectual se dedica a resolver crímenes. Esta serie la tuvo Raymond hasta su muerte en 1956 y fue continuada por John Prentice. En 1947, aparece el primer cómic de terror, la revista *Eerie*, con fecha de portada del mes de enero, de la compañía *Avon-Kubert-Fugitani*.

Martin Caniff inicia la serie de *Steve Canyon*, un ex piloto de la fuerza aérea estadounidense, que dirige una empresa aérea; sus aventuras lo llevarán a estar presente en las guerras de Corea y Vietnam. La compañía Dell, por su parte, presenta el cómic de *Walt Disney* dedicado al famoso *Pato Donald* en diciembre de 1947.

Los principales comics europeos que aparecieron en los primeros años de la posguerra fueron, en Francia el semanario *Coq Ardi* (1946), en Bélgica el semanario *Tintin* (1946). También el país galo presentó *Arabelle, la Dernière Sirène* (Arabale la última sirena) y *Arys Buck*, ambas en 1947. Este mismo año en Bélgica aparecieron *Bellboy, Aix l'intrepide* y *Lucky Luke*.

En Italia y aun en plena guerra en 1945 se publican las revistas *Topolino* y *Asso di Picche* de Alejandro Onagro y Mario Faustinelli como escritores y dibujos de Hugo Prat.

Por su parte, en la Gran Bretaña hace su presentación en 1945 el cómic *Buck Ryan*, un detective de Scotland Yard, obra de Jack Monk. También aparece *Azth*, la historia de un ser titánico, que fue concebida por Steve Dowling.

España, además de publicaciones como Chicos, Mis Chicas, Chiquito y Gran Chicos, en 1944 saca nuevas revistas como Leyendas Infantiles, Las Hermanas *Gilda, Zipi y Zage* y *El Guerrero del Antifaz*.

En esta época los comics se enfrentaban a las campañas moralistas en su contra debido en muchos aspectos a la "Guerra Fría" y la campaña contra el comunismo del senador McCarthy en Estados Unidos.

Coincidían en E.U. dos fenómenos opuestos: el avance de intelectuales y artistas en la autocrítica, asomada incluso a los medios de masas, y la escalada fascista al poder, entre el pánico a la infiltración de comunistas y la lucha exterior, por contener la expansión de la influencia soviética.<sup>19</sup>

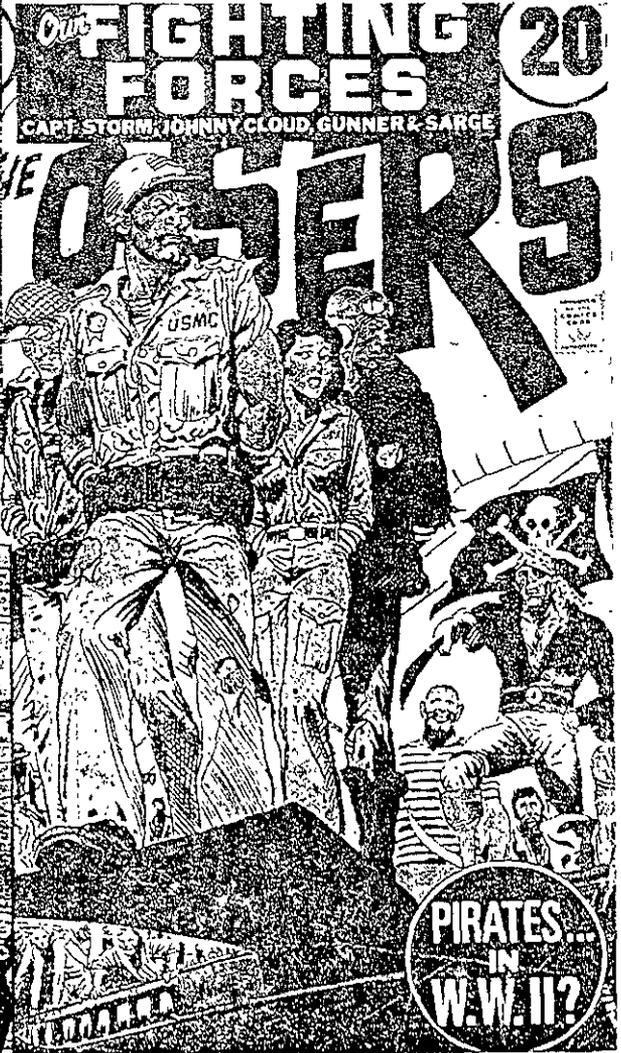
Octubre y noviembre de 1952 señalan la aparición del cómic número 1 de *Mad* de la E. C. Comics, una antología de William M. Gaines que señalaba un nuevo tipo de cómic satírico.

En 1953 se crea la *Comic Association of América* y en 1955 la *Newspaper Comic Council* para diferenciar la producción entre las tiras cómicas de los diarios y las revistas o Comic Books.

En estos años, los superhéroes ocuparon un segundo lugar en cuanto a revistas publicadas, ya que la mayoría se dedicó al campo humorístico; por ejemplo la serie *Pogo* que se inició en 1948 producida por Walt Kelly y que en los años cincuenta tuvo su apogeo. También hubo tiras cómicas satíricas en las que aparecía el senador Joseph McCarthy como un personaje bautizado como *Joe Malarkey*, además de personajes verídicos como Fidel Castro y el premier soviético Nikita Krushev.

---

<sup>19</sup> Coma, 1979, p. 166



Los principales superhéroes siguieron apareciendo en publicaciones de las compañías Marvel y DC, rivales y competidoras entre sí desde años atrás. Otra serie de gran éxito fue *Peanuts* (Carlitos) cuyo principal personaje fue *Charlie Brown*; junto a él aparecen *Lucy*, *Patty*, y el perro, *Snoopy*.

#### RECESION: nuevo éxito de los comics y los comix (1955-1970)

En este punto, tras estudiar la influencia de las historietas en la psique de los niños, el psiquiatra F. Whertham acusa a este medio de ser una influencia perjudicial. El Subcomité Sobre la Delincuencia Juvenil del Senado de los Estados Unidos, se puso a investigarlos. "Se concluye entonces por instaurar un *Comics Code Authority*, sin el que no pueden aparecer las revistas.<sup>20</sup>

Esto afectaría el contenido de las historietas hasta principios de los setenta. Para eludir el Código se editaron nuevas series y se cambiaron formatos, como en el caso de *Mad* que inicialmente se llamó *Mad Comic* (1953) y al aparecer el *Comics Code Authority* se transforma en *Mad Magazine* (1955).

En 1960 renacen los superhéroes de la compañía D.C. con la presentación de la *Justice League of America* (Liga de la Justicia de América) en la revista *The Brave and the Bold* número 28 de fecha febrero-marzo y muchos de los personajes vuelven a aparecer en las páginas de las revistas, pero con guiones y dibujos de nuevos creadores artísticos, por lo que algunos de ellos sufren cambios en su apariencia.

---

<sup>20</sup> Baron-Carvais, 1989, p. 27

Sin embargo, para noviembre de 1961, la Marvel presenta el primer número de *Fantastic Four* (Los cuatro fantásticos) de Stan Lee y Jack Kirby y es con este número que se dice que nace la Edad de Plata del cómic.

En mayo de 1962, Lee y Kirby, trabajando para la Marvel, sacan el primero número del cómic *The Incredible Hulk* y en agosto de ese mismo año en la revista *Amazing* número 15, se inicia una serie con *Spider Man* (El hombre Araña) creado por el equipo de Lee y Ditko. Fue tanto su éxito que en marzo de 1963 le otorgan su propia revista.

También en marzo el cómic *Tales of Suspense* número 39 de la Marvel, con guión y dibujos de Kirby, presenta *Iron Man* (El hombre de Hierro). Para septiembre aparece al público la primera revista de la serie *The Avengers* (Los Vengadores) de la Marvel, en la que se unen varios héroes para luchar contra el mal. La Marvel también presenta en septiembre de 1963, del equipo Lee y Kirby, la primera revista de la serie *X-Men* (Los Hombres X) que tendrá mucho éxito hasta la actualidad.

En 1964 aparece el primer número del cómic *Creepy*, fundado por James Warren, la cual fue seguida por su homóloga *Eerie*.

Hay que mencionar que en Francia en 1963 se crea un personaje femenino de ciencia ficción, *Barbarella*, de Jean Claude Forest; una historieta llena de erotismo, que logra un gran éxito y es publicada posteriormente en varios idiomas.

Para 1970, la fantasía épica creada por las novelas de Robert E. Howard llega al cómic con la presentación de *Conan el cimeriano*; esto sucede en su propia publicación que la Marvel, con el equipo Ray Thomas y B. W. Smith, lo da al público en el mes de octubre, con el título de *Conan The Barbarian* (Conan el Bárbaro); fue mucho su éxito y posteriormente a este personaje se han creado otras revistas.

En Europa en los cincuenta y sesenta aparecieron nuevos comics tales como: *Patti* (1959); *Jane Daughter of Jane* (1961); *Andy Capp* (1958); *Bristow* (1960); *Willie Bigelow* (1965); *Romeo Brown* (1960); *Modesty Blaise* (1962), esto por lo que toca a la Gran Bretaña, que en esta época era uno de los principales consumidores del cómic norteamericano.

En Francia surge la revista *Pilote* (1959) con un gran éxito en los sesenta, una coproducción franco-belga; *Charli* (1969); otra más de este tipo es Jerry Spring que fuera creado en 1951 por el belga Jije (Joseph Gillian); *Fort Novajo* (1964); *Barbe Rouge* (1960); *Michel Tanguy* (1959); *Michel Vaillant* (1960) y *Cartouche* (1964).

Cabe señalar el nacimiento en 1957 de los que se hicieron famosos mundialmente: *Los Pitufos* (Les Schtroumpfs) creados por el belga Peyo (Pierre Culliford).

Otro cómic europeo de gran éxito en los años sesenta y posteriores fue *Asterix*, que narra las peripecias de un guerrero galo durante la invasión romana a su país, del guionista René Goscinny y del dibujante Albert Uderzo.

En Francia aparecen también los comics *Giff-Wiff*, *Pheniz*, *Les aventures de Jodelle*, esta última una fantásica historia de espionaje y conspiración política que en realidad fue una sátira para el mundo de esos tiempos, obra del guionista Pierre Bartier y del dibujante Guy Peelaert, que en 1968 sacó a la luz *Pravda, la survireuse*, que tuvo gran aceptación.

En Italia desde finales de los cincuenta y en los sesenta los comics iniciaron varias series como: *Linus* (1965), *Tom Ficanasso* (1956), *Cocobill* (1957), *Diabolik* (1962), *Selene* (1965), *Uranella* (1965), *Neutron* (1965) y *L' Astronave Pirata* (1968).

En España a partir 1950 se publicaron la revista *¡Bang!*, las series *El capitán Trueno*, *Super pulgarcito*, *DDT*, *Can Can*, *Cavall Fort* (en catalán), *Trinca* y algunas más como *Hazañas Bélicas*, *Relatos de Guerra*, *Zarpa de Acero*, *Diego Valor*, *El piloto del futuro*, *Gringo*, *Dani Futuro*, *Mortadelo y Filemón*, *Aspirino y Colodón*, *Lavinia 2016* (en catalán), *Delta 99*, *Cinco por infinito*, *Aghardi* (en catalán) y *Haxtur*, entre otras más. En los setenta y ochenta, *Zona 84*, *Cimoc Internacional* y traducciones de comics norteamericanos.

En Argentina, el dibujante Quino, creó a uno de los más famosos personajes de la historieta en 1964: a *Mafalda*. Otro de los grandes resulta ser un famoso gato: *Garfield*, de *Jim Davis* que aparece en Estados Unidos.

También en este período se presenta el cómic contracultural: *comix* o *underground*, donde se aprecia el pensar de la época gracias a este medio gráfico. "...la juventud rechaza el tradicional *american way of life*, la política del gobierno y los tabúes impuestos (particularmente en los campos del sexo y de la droga)".<sup>21</sup> Pero se vio perjudicado cuando se actualizó en 1971 el *Comics Code* de 1954, perdiendo así su calificativo de marginal, que tenía cuando estaba fuera de los circuitos oficiales.

## LA LIBERALIZACION DEL CODIGO Y LAS NUEVAS EDITORIALES (1971-1985)

A principios de 1971 se actualiza el Código de la Censura (creado en 1954), el enorme éxito de la compañía Marvel le permitió imponer sus

---

<sup>21</sup> Baron-Carvais, 1989, p. 29.

propios valores al código, dejando así campo abierto a otras historietas, en cuanto a los temas.

...los comics pueden por fin abordar determinados temas tabúes como la seducción y la droga, y también mostrar cierta simpatía hacia los criminales y hasta dudar de las autoridades oficiales.<sup>22</sup>

Los años setenta y ochenta fueron la consolidación de los comics a nivel mundial; sin embargo, en nuestro país a partir de los problemas económicos, desaparecieron a principios de los ochenta varias editoriales que traducían a los principales comics norteamericanos, por lo que el género tuvo una baja. Ahora en los noventa tiene un gran auge, ya que se puede conseguir cualquiera de los innumerables comics que aparecen en Estados Unidos y Europa.

Precisamente al comenzar la década de los ochenta aparecieron varias compañías independientes para competir con las grandes editoriales D C y Marvel. Pacific, sostenida por Jack Kirby y Neal Adams, fue rescatada por Eclipse; también aparecieron Quest, Eagle, First, Epic y (más recientemente) Darkhorse, Valiant e Image.

En este período, justamente en 1985, comienza lo que se considera la era moderna de la historieta.

Aunque en estas nuevas editoriales se vuelve a las fuentes de la ciencia ficción y el horror, el mercado del cómic sigue dominado por un tema: los superhéroes, personajes que continúan surgiendo bajo nuevas formas hasta nuestros días, siendo demasiados para mencionarlos a todos en esta exposición.

---

<sup>22</sup> Baron-Carvais, 1989, p. 30.

## LA HISTORIETA EN MÉXICO.

Como ya se mencionó, los antecedentes del cómic en México son tan remotos como los códices aztecas, después les siguieron *El Periquillo Sarniento* y *Don catrín de la Fachenda* de Fernández de Lizardi, así como los grabados de Guadalupe Posada, ya en este siglo (1902) el semanario *Caras y Caretas* que publicó una serie llamada *Filippo*.

En 1903 los semanarios: *Comico*, *Petronio*, *El ahuízote*, *El Mundo*, *Arlequin* y *Kikiriki* presentaron breves historietas de los Alvaro Pruneda, padre e hijo, de Vargas de Medina y otros autores, pero aún no eran comics. "En 1903 se publican las primeras historietas mexicanas, *Don Lupito*, que Audiffred produce para Argos."<sup>23</sup>

A esta le siguió *Ranilla* realizada por Juan B. Urrutia y editada por la cigarrera El Buen Tono, la misma que en 1880 regalaba en las cajas de cigarros series de ilustraciones que semejaban también historietas.

En los diarios de esta época se comenzaron a introducir secciones dominicales con caricaturas compradas a las agencias informativas que de inmediato despertaron interés en los lectores. Mientras, la historieta mexicana se transformó en un espacio para la crítica política dentro de los periódicos, hasta la Revolución.

Para compensar los atrasos que muchas veces presentaban estos servicios gráficos se inició una de tipo local y así en 1921, Pruneda e Hijo, dibuja *Don Catarino* para *El Heraldo de México*.

Tras la Revolución, se compite en nuestro país contra el cómic norteamericano; en los treinta la Secretaría de Educación Pública

---

<sup>23</sup> Baron-Carvais, 1989, p. 56.

introduce en los periódicos historietas de aventuras educativas. En 1930, aparece la publicación *Macaco* de los dibujantes Escalante y Macero; por 1934 se publican *Pepín*, *Chamaco*, *Los Supersabios*, *Paquin*, *Paquito Grande* y es cuando se alcanzaron en México grandes tirajes. "...entre 400 mil y un millón de ejemplares en un país con una población de 20 millones de mexicanos y menos de 10 millones alfabetizados."<sup>24</sup>

A finales de los treinta, Gabriel Vargas comienza *La Familia Burrón*, que hace una crítica de la sociedad mexicana urbana de esa época. En los cuarenta, Gutiérrez dibuja *Don Proverbio* (1943); surgen además en los cincuenta *Colorín* y *Mexicolor* (1952), revistas infantiles de historietas y José G. Cruz es el primer dibujante que estableció su propia editorial para publicar *El Santo* (con la innovación del fotomontaje) y en 1957 se funda la Sociedad Mexicana de Dibujantes con sólo 11 miembros.

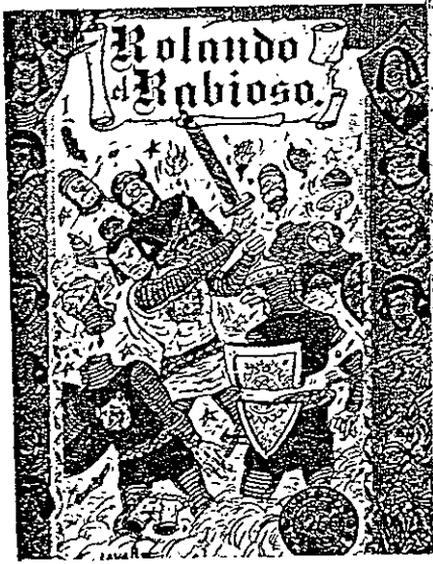
En la década de los cincuenta la editorial Herrerías comienza a publicar *El libro semanal*, cuyos argumentos fueron escritos entre otras personas por Laura Bolaños y Yolanda Vargas Dulché, de las que *María Isabel*, *Rubí* y *Yesenia* tendrían un gran éxito.

Surge *Rarotonga* en la historieta sentimental. Así como *Lágrimas, risa y amor*, *La Doctora Corazón* y *Memín Pingüín*, de la Editorial Argumentos, S. A. de C. V. creada por De la Parra y Vargas Dulché; es en esta época cuando la editorial Novaro empieza a publicar sobre todo historietas de los Estados Unidos, invadiendo el mercado y causando la desaparición de varias publicaciones nacionales. En los sesenta Eduardo del Río (Rius) comienza la historieta *Los Supermachos*.

Son creados *Chanoc*, (1954) que volvería a ser editado en los noventa; así como *Kaliman* creado por Modesto Vázquez y Rafael

---

<sup>24</sup> Tron, 1991, p. 254.



Cutberto, y en 1966 *Fantomas*, la amenaza elegante. Poco a poco aumentan el precio del papel y la censura debido al movimiento del 68 y a cuestiones relacionadas con la libertad de expresión.

En 1971 se exhibe en el Palacio de Bellas Artes el Primer Salón de la Historieta Mexicana; durante esta época la producción de historietas originales se vuelve casi nula y disminuye su nivel de calidad. "En 1973 sobreviene una crisis mundial en la producción de papel, hecho que causará la desaparición progresiva de las revistas para niños; aparecen la violencia y el erotismo en las historietas."<sup>25</sup>

A causa de la devaluación del peso y pese a los esfuerzos de la SEP por censurar el material de mala calidad, comienza un declive del cómic nacional, sobre todo como una alternativa de comunicación, comenzando un abuso de ciertos temas que se repiten una y otra vez bajo "diferentes" perspectivas.

Así, desde mediados de los setenta y hasta los noventa, aparecen en los puestos de periódicos decenas de historietas con temas de violencia y sexo que estancan la evolución del cómic, pues al tener éxito con estos tópicos a los editores no les interesa arriesgarse con algo nuevo; solo en los últimos años parece comenzar a recuperarse lentamente en lo artístico y económico, presentando historietas originales de actualidad así como nuevas versiones de exitosos comics del pasado.

Actualmente, la situación del cómic en México puede observarse en los puestos de periódicos que en las esquinas y salidas del metro venden sus productos para satisfacer los variados gustos del consumidor de historietas.

---

<sup>25</sup> Baron-Carvais, 1989, p. 57.

En primera instancia, las mesas y anaqueles están invadidos por los productos norteamericanos, que indudablemente dominan la situación, por su calidad visual, dirigidas a diferentes edades, desde *El pájaro loco*, *Tom y Jerry* y *Archi* a un precio de seis pesos, a los consabidos superhéroes, cuyos precios son los más elevados en los expendios de periódicos, de doce pesos como *Supermán*, *Batman*, *Spawn*, *Spiderman* o *X-men*, a los diez y seis pesos por *The Avengers* y *Witchblade* así como gruesos tomos dedicados a cualquiera de los anteriores a precios entre veinticinco y cincuenta pesos. También han comenzado a salir a la venta en nuestro país, los primeros cómics japoneses (o manga), de manera un tanto tímida, pese al éxito que sus caricaturas tienen en la actualidad, como *Dragon Ball* a doce pesos o *Sailor Moon*. A pesar de su calidad material o visual, las temáticas de varias de estas historietas son pobres y presentan una violencia excesiva.

Los comics mexicanos son en su mayoría más pequeños (desde 1937 varios de ellos aparecen en dos tamaños, grande y de bolsillo), y aunque las portadas tengan un poco más de cuidado en su realización, por lo general, la calidad visual y el papel son muy inferiores, y sus tramas simples, con exceso de violencia y/o sexo, como: *Zona Caliente*, *Erotika*, *Chambeadoras*, *Bellas*, *El libro siniestro*, *El libro vaquero*, *El libro pasional*, *El libro sentimental*, o *el Sensacional de Trailereros*, o *Revólver*, cualquiera de ellos por tres pesos, algunos en color, otros en sepia.

Destacan como producto nacional, mejor y diferente: *Kaliman* (tres pesos), *Joyas de la Literatura* (tres pesos cincuenta centavos), *La familia Burrón* (diez pesos) así mismo, originales y bien dibujadas creaciones mexicanas en el temas de los superhéroes son *Ultrapato*, *Valiants* y *B-*

*Squad* (por ocho pesos), hay intentos menos afortunados como *Cinacross* y *Ransom 4*.

## LA HISTORIETA NORTEAMERICANA EN MEXICO.

Como ya se vió, en nuestro país la historieta como tal comenzó casi con el siglo XX, primero las extranjeras seguidas muy de creca por el producto nacional; en esos primeros años inició su publicación en las secciones dominicales de los diarios, el material que se compraba en las agencias informativas norteamericanas. "Aparte de los pioneros *Max und Moritz*, llegaba también el *Mago Mandrake* y *Educado a Papá* entre otras".<sup>26</sup>

Para los años treinta, además de las historietas estadounidenses y nacionales que aparecían los domingos, surgen los comic-books o historietas, como un medio nuevo y ajeno a los diarios. Aquí a pesar del dominio norteamericano, el producto nacional creció y tuvo un gran éxito, sin embargo la competencia extranjera también se expandió y fortaleció.

A mediados de los treinta empezaron a aparecer en editoriales nacionales comics importados, así se conocen en nuestro país por medio del *Pepín*, el *Paquín*, el *Paquito* y *Chamaco* a personajes tanto divertidos como *El Gato Félix* de Sullivan o *Popeye el Marino* de Seagar, como de aventuras como *Dick Tracy* de Gould o *Agente X9* de Raymond.

Desafortunadamente, para finales de los cuarenta la competencia entre las editoriales mexicanas las llevó a tratar de ganarse y explotar el sector adulto de bajo nivel económico. "En 1953, Publicaciones Herreras

---

<sup>26</sup> Siller, 1993, p. 34..

lanzó al mercado El Libro Semanal (aquellas novelas policíacas y de amor en color sepia) que fueron un gran éxito..."<sup>27</sup>

Debido a esto desatendieron a los sectores infantil y juvenil dejándole el campo libre a los comics norteamericanos que rápidamente comenzaron a invadir el mercado nacional.

Desde principios de los cincuenta, casas editoras como La Prensa y Novaro comienzan a imprimir en grandes cantidades historietas de personajes de las compañías Warner Bros., Disney, D.C. y Marve, ampliando el número de títulos y tirajes, dominando la situación hasta la actualidad, y no sólo en México, también en Latinoamérica.

"Desde los primeros años de 1960, y con más fuerza a partir de la década de los setenta, el cómic anglosajón de Estados Unidos comenzó a inundar el mercado internacional."<sup>28</sup>

No obstante que Editorial Novaro desapareció en 1985, otras editoriales han continuado editando muchas de las historietas que esta compañía imprimía, dando origen en los noventa a lo que actualmente se le ha llamado el boom del cómic, que en nuestro país tuvo su detonante en la famosa *Muerte de Superman* que publicó Editorial Vid, incluso se han añadido nuevos títulos surgidos en años recientes en Estados Unidos, ampliando aún más el alcance de este medio en la sociedad actual.

Hoy día, las compañías editoriales de cómics más importantes de Estados Unidos son D.C. Comics y Marvel Comics Group, dedicadas en su mayoría a los llamados superhéroes como Batman , Superman, Spiderman o X-Men, seguidas por la Western Publishing Co., M.G.M., Walt Disney Co., Hanna Barbera Productions, Warner Bros., las que principalmente

---

<sup>27</sup> Siller, 1993, p 36

<sup>28</sup> Vera, 1996 p 116

presentan personajes cómicos como Scooby Doo, Bugs Bunny y Mickey Mouse. Finalmente las jóvenes nuevas editoriales como Image y Valiant que continúan creciendo sobre todo, una vez más por medio de los superhéroes como Spawn.

Así mismo las principales editoriales de historietas norteamericanas en México incluyen al Grupo Editorial Vid, Editora Cinco, S.A., Provenemex, S.A. de C.V. y Novedades Editores S.A. de C.V. y publican a muchos de los cómics antes mencionados y otros como son *Gen 13*, *Witchblade*, y *Los Vengadores*.

Por otro lado, aun siguen apareciendo tiras cómicas en el medio en que originalmente aparecieron: los periódicos, en los que continúa el predominio norteamericano.

En los principales diarios como El Universal, Novedades, el Excelsior y El Herald de México, aún se publican *Mutt y Jeff*, el *Mago Mandrake*, *Maldades de dos Pilluelos*, *El Principe Valiente*, *Tarzán*, *Dick Tracy*, *Mickey Mouse*, *El Hombre Araña*, *Lorenzo y Pepita*, *Daniel El Travieso*, *Educando a Papá*, *Archie* o *El Oso Yogui*.

## ESTRUCTURA

Como ya se mencionó, el cómic nació de la integración del lenguaje gráfico con el lenguaje literario. De acuerdo con Gubern: "es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética". Revisemos ahora los componentes de esta definición.

La estructura narrativa se forma mediante una concatenación, una relación de palabras -lenguaje escrito- y/o gestos -comunicación no verbal o gestual-. Los pictogramas son un "conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar";<sup>29</sup> y por signo icónico se entiende "cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado".<sup>30</sup>

En cuanto a la escritura fonética, de existir debe estar "integrada" en el pictograma, no apartada o a un lado. Aunque constituye el componente literario de los comics, puede no existir, como lo prueban las historietas mudas.

Para Gubern, la lectura de comics se basa en un aprendizaje previo de un código que ha sido aceptado en forma convencional, en el que se incluye el remitirse al *balloon* o globo para conocer qué es lo dicen o piensan los personajes; el seguir la línea de indicatividad de la lectura para hilvanar lógicamente la historia; el comprender el significado de los gestos, el valor de las onomatopeyas, el sentido de los signos cinéticos, etc.

---

<sup>29</sup> Román Gubern, 1972, p. 108.

<sup>30</sup> Idem

Por otra parte, los procesos de comunicación en los cuales participa el lector de comics son, según este autor, los siguientes:

- a) La lectura de la imagen.
- b) La conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético.
- c) La integración de los mensajes fonéticos e icónicos para obtener una comprensión global del pictograma.
- d) El enlace lógico con el pictograma siguiente mediante una recreación de los procesos a, b, y c.

Los procesos mencionados son realizados por el lector de comics en forma casi automática y simultánea, que sólo varían de un lector a otro según el grado de conocimiento que posea de los códigos utilizados, y por el nivel sociocultural al que estos lectores pertenezcan.

"Mediante los procesos enunciados, el lector establece una continuidad espacio-temporal a lo que sucede en cada pictograma y a lo que sucede en dos o más pictogramas consecutivos, eliminándose, gracias al lenguaje elíptico de los comics, las redundancias y tiempos muertos, ya que el lector "llena" mentalmente los espacios vacíos que se presentan entre dos pictogramas contiguos."

Es así como el lector de comics participa en un alto grado en la decodificación y recreación de los mensajes que proporciona el cómic.

Además, la estructura iterativa (que se basa en repeticiones y/o variaciones sobre un tema fundamental) facilita la operación de decodificación del mensaje y garantiza, en cierta forma, la popularidad entre las masas al convertirse el cómic en un medio de comunicación y consumo fácilmente asequible.

Umberto Eco afirma que el cómic se halla ideológicamente determinado por su naturaleza de lenguaje elemental que se fundamenta en un código sumamente sencillo, pero rígido a la vez.

De esta forma, el cómic está obligado a desenvolver su trama por medio de personajes *standard*, y está forzado, en gran parte, a servirse de formas estilísticas que fueron introducidas por artes como la pintura, la escultura y el cine, artes cuyos movimientos ya han sido "digeridos" por la masa del público, después de haber transcurrido un determinado lapso, y haber sido aislados del contexto original en que se presentaron, además de ser reducidos a simples artificios comerciales.

Sin embargo, por medio de sus autores, los comics buscan desde hace tiempo cambiar esta imagen que se tiene de ellos.

Los *comic-books* han librado una batalla constante, personificada en sucesivos movimientos clave (el grupo Eisner, los E. C. Comics, los renovadores de los '60 como Steranko y Neal Adams), para solidificar su categoría artística y lograr el reconocimiento cultural...<sup>31</sup>

## LOS PERSONAJES

Los personajes de los comics se fundamentan por lo regular en la existencia de una tipología caracterológica bien definida, basada en estereotipos precisos que representan a personajes aventureros, misteriosos, buenos, bellos, locos, irónicos, mordaces, perspicaces, tontos, etc.

---

<sup>31</sup> Coma, 1978, p. 27

## ESTA TEMS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

Los personajes que presentan características de personajes mitológicos, como Superman, Flash Gordon,Linterna Verde, Atom, los 4 Fantásticos, Aquaman, etc., se fundamentan en arquetipos, esto es, en un "...compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por tanto debe inmovilizarse en una fijeza emblémica que lo haga fácilmente reconocible...<sup>32</sup>

Además, por el hecho de ser comercializados en el ámbito de una producción novelesca para un público consumidor, el personaje debe de poseer ciertas características, como la de ser un hombre común y corriente en la vida pública en que se desenvuelve; que lo que le suceda sea tan imprevisible como lo que le puede suceder a cualquier otro hombre, etc. De esta manera, el personaje adquiere una universalidad que le permite erguirse como arquetipo.

Los comics, según Eco, son comprados por un público perezoso que se aterraría ante un desarrollo infinito de los personajes y las aventuras que prefiere, otro desarrollo le obligaría a guardar en su memoria, como en un gran banco de datos, lo que sucede en cada relato.

Por este motivo, cada aventura finaliza al cabo de unas cuantas páginas en las que se ha desarrollado y resuelto una trama que es, a fin de cuentas, intrascendente:

...cada episodio semanal, se compone de dos o tres historias completas, cada una de las cuales expone, desarrolla y resuelve un particular nudo narrativo, sin dejar huella de sí mismo.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Eco. 1988, p 237.

<sup>33</sup> Eco. 1988, p 238

Este autor afirma también que en cada una de las historias en que toma parte un superhéroe, el tiempo de la narración entra en crisis en cuanto a la noción que enlaza un relato con otro. Es por esto que en un mismo cómic, o bien en el siguiente tiraje, se puede iniciar una historia en un punto distinto del que terminó la anterior, ya que si esto no ocurriera y se iniciara en el mismo punto en que hubiese terminado la anterior, el personaje daría un paso más hacia su envejecimiento, y con él, hacia su muerte. Quizá es por esta razón que todas las historias de superhéroes se desarrollan en un clima onírico que pasa inadvertido para el lector.

*Obrar para Superman, como para cualquier otra persona (y cada uno de nosotros) significa consumirse. Pero Superman no puede consumirse, porque un mito es inconsumible.*<sup>34</sup>

Según Eco, los superhéroes viven en un presente continuo y, por eso, cada acontecimiento se da en una "continuidad espacio-temporal" que es igual, y a la vez distinta, del acontecimiento precedente, sin que exista relación ni contacto alguno entre diversas aventuras y episodios.

En los comics es posible desplegar toda una ideología con respecto del universo de valores aceptado por el superhéroe, por los creadores del mismo y por la cultura en que éstos viven. Es así como son descubiertos y venerados valores "universalmente aceptados", como el culto a la belleza, la virilidad, la honradez, las buenas relaciones con la ley, la cordialidad para con los humildes, etc., valores todos que han sido tomados del *American way of life*, y que fomentan que el personaje y su historia se erijan en modelos ideales a seguir por el consumidor de comics.

---

<sup>34</sup> Eco, 1988, p. 239.

Por estas razones, cada superhéroe es bueno, moral, decente, y se subordina con agrado a las leyes naturales, sociales y civiles, por lo que es encomiable que emplee sus superpoderes con fines "benéficos" en favor del sistema establecido.

Los mismos episodios de violencia de que están sembrados varios de los episodios, tendrían una finalidad en dicha reprobación final del mal y en el triunfo de los buenos.<sup>35</sup>

No obstante, en la actualidad esto ha sufrido importantes cambios: por un lado, no todos los "héroes" son buenos y morales. Pueden ser muy contradictorios, no siguen el sistema y llegan incluso a ser perseguidos por el mismo; tal es el caso de personajes como Deathstroke, Wolverine, The Punisher y el mismo Batman. Además, algunos villanos no son tan "malos", llegando a ayudar a los "buenos" en ciertas circunstancias, como Lex Luthor o Venom.

Por otro lado, la manera en que el tiempo se desarrolla se ha vuelto más real: el personaje es capaz de evolucionar y sufrir cambios en su vida, viviendo diferentes etapas, aunque estos cambios ocurren, eso sí, a una velocidad diferente que del tiempo real. Tal es el caso de El Hombre Araña y del mismo Superman.

---

<sup>35</sup> Eco, 1988, p. 262

## ELEMENTOS

En su libro *El lenguaje de los comics*, Roman Gubern describe ampliamente cómo están constituidas las partes de la historieta, así como su importancia y funcionamiento dentro del "todo" de este medio.

Las macrounidades significativas. Son aquellas que se refieren al objeto estético en su totalidad: la estructura que posee en sí mismo el cómic, como el número de páginas que lo componen, si su aparición es semanal, si es a color, y los estilemas (rasgos constantes de un estilo) y grafismos personales del dibujante.

Las unidades significativas. Están constituidas por las viñetas o pictogramas, que son la "representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativos que constituyen la unidad de montaje de un comic".<sup>36</sup> En cada pictograma, un espacio adquiere dimensiones de temporalidad debido a que los signos icónicos estáticos que la componen adquieren esta dimensión de acuerdo con las convenciones propias de su lectura.

Es interesante hacer notar que tanto el espacio como el tiempo representados son factores que condicionan el formato del pictograma que, no obstante ser por lo regular de forma rectangular, también se le utiliza con forma circular, oval, cuadrada, romboidal, triangular, irregular, etc.

---

<sup>36</sup> Gubern, 1972, p. 115.

Mediante la articulación de los pictogramas en el cómic es posible omitir espacios y tiempos intermedios que enlazarían en forma total e ideal el *continuum* narrativo, creándose de esta forma un lenguaje que nos remite a pensar en la existencia de una sintaxis específica.

El cómic desmenuza la continuidad en unos cuantos elementos esenciales que son integrados por el lector en su imaginación, lo cual permite que la redundancia del mensaje emitido por los pictogramas sea reducida en cuanto a su estructura interna y comunicación al basarse en una relación que se cree, *a priori*, existirá entre la estructura del mensaje y los conocimientos que se espera posea el receptor de la comunicación, que es, en este caso, el lector del cómic.

De la relación de un pictograma con otro surge el montaje, definido por Gubern como "La selección de espacios y de tiempos significativos, convenientemente articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados, durante la operación de lectura".<sup>37</sup> Con el montaje se crea el discurso sintagmático del cómic, que es la combinación de dos o más unidades significativas, misma que es, a su vez, una unidad dentro de la macrounidad total que sería el cómic mismo, o sea, la estructura total.

Remitiéndonos sólo a un criterio gráfico, la macrounidad de montaje sería la página de cómic; pero de acuerdo con un criterio narrativo, nos dice el investigador, esta macrounidad está dada por la secuencia que se define por su unidad de acción dramática. Según la secuencia, el montaje presenta ciertas técnicas narrativas como la narración lineal, que se caracteriza por la progresión cronológica en unidades de acción; otra técnica narrativa es la narración paralela, que

---

<sup>37</sup> Gubern, 1972, p. 162

permite alternar dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y que se supone son simultáneas.

Gubern explica que la unidad de montaje es la escena (la cual se define por su unidad de tiempo y/o espacio), y en la cual se encuentran: *a)* las uniones de continuidad correcta denominada *raccord*, entre un plano y el siguiente, la cual puede ser por corte, por espacios consecutivos, mediante fusiones, apoyaturas, cartuchos y textos en *off*; *b)* las estructuras espaciales de montaje: ampliación, concentración y montaje analítico; *c)* las estructuras temporales de montaje: *ralenti*, *flash-back* y *flash-forward*; y *d)* "las estructuras psicológicas de montaje: sueños, percepciones subjetivas y *flash-back* y *flash-forward* psicológicos".<sup>38</sup>

Es importante hacer notar que el único tiempo verbal del lenguaje icónico es el presente del indicativo; por eso, cuando se utiliza el *flash-back* o *flash-forward*, al momento de iniciarse la narración, ésta pasa a ser presente.

La conexión de un pictograma con otro puede ser tanto lógica como arbitraria. Formas de conexión lógica son; *a)* los espacios contiguos, que son "una estructura de montaje que crea la ilusión de continuidad espacio temporal en la acción, al mostrarse en pictogramas sucesivos espacios que se suponen contiguos"; *b)* los fundidos o fusiones, que son "una alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en pictogramas sucesivos"; *c)* la apoyatura, que es el "texto integrado en el pictograma que cumple la función de aclarar y explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos pictogramas, o bien reproducir el comentario del narrador"; y *d)* el cartucho, que es la "apoyatura ubicada entre viñetas consecutivas". En otras ocasiones, la conexión de dos

---

<sup>38</sup> Gubern, 1972, p. 111

pictogramas se realiza mediante sonidos o textos en off, que son enlaces acústicos que representan sonidos procedentes de un lugar que no se muestra en el cómic, pero que se supone próximo.<sup>39</sup>

Del lenguaje del cómic que han convenido entre sí creadores y consumidores sobresale un aspecto importante que se denomina "línea de indicatividad", esto es:

una línea ideal que ordena el trayecto de lectura según el principio de prioridad de la izquierda sobre la derecha, y de lo superior sobre lo inferior, en lo que se refiere a la cultura occidental. La línea de indicatividad sirve tanto para la lectura de la secuencia de unidades significativas que componen el montaje del cómic, siendo que su significado semántico es de una traducción del espacio al tiempo".<sup>40</sup>

Las microunidades significativas. Son todos los elementos que integran, componen y definen a un pictograma. Estos elementos son el encuadre (en el cual influyen la composición, los decorados, el vestuario de los personajes y la tipología); las adjetivaciones (como son la angulación y la iluminación); el *balloon* (que puede contener palabras, sonidos inarticulados, fantasías, pensamientos y hasta visualizaciones metafóricas); las onomatopeyas; y, por último, los signos cinéticos.

El encuadre. Es uno de los elementos semánticos que forman parte de las convenciones del cómic y que puede ser definido como la delimitación bidimensional de un espacio que se refiere a dos órdenes de espacios distintos: el de la superficie del papel sobre el que se dibuja el pictograma

---

<sup>39</sup> Gubern, 1972, p. 164-166.

<sup>40</sup> Gubern, 1972, p. 123

o se imprime éste; y el del espacio figurativo que desea representar el dibujante.

Los tipos de encuadre que se utilizan en los comics se deben en su mayoría a la técnica cinematográfica, por lo que manejan un gran repertorio de vocablos cinematográficos, como *close-up*, plano americano, *medium-shot*, etc.

En el ámbito del encuadre, los factores semánticos se articulan en una serie de relaciones entre palabra e imagen, obteniéndose de esta forma un conjunto que se complementa. La palabra expresa una postura que el dibujo sería incapaz de explicar en todas sus implicaciones.

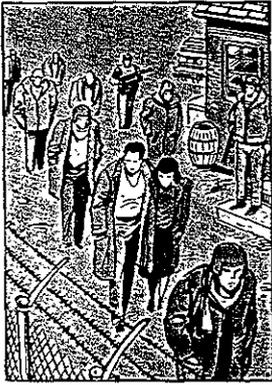
Las adjetivaciones. "Proceden del cine expresionista alemán (de los directores Robert Wiene, Lupu-Pick y Fritz Lang, sobre todo), y del cine soviético (Pudovkin y Eisenstein)".<sup>41</sup> Las adjetivaciones incluyen los efectos que se logran mediante la angulación (tomas en picada, contrapicada, etc.); y los efectos logrados mediante la iluminación, como los claroscuros, sombras alargadas, altos contrastes, etc.

El *balloon*. De acuerdo a Umberto Eco, el elemento básico de la semántica del cómic es el *balloon*, que es un signo convencional que se halla delimitado en un contorno según el espacio y conforme a lo que desee expresar el creador. Más aún, el *balloon* es en sí mismo un metalenguaje, o una especie de señal preliminar que impone la referencia a un determinado código para, de esta forma, hacer posible la decodificación de los signos.

El *balloon* sirve para "integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento, (fantasías, sueños, recuerdos, metáforas visualizadas,

---

<sup>41</sup> Alfie, 1982, p. 54.



**ENCUADRES**



**ADJETIVACIONES**

etc.), de los personajes en la estructura icónica de la viñeta".<sup>42</sup> Así, puede definírsele también como el indicador visual del emisor fonético.

El *balloon* posee una cauda que se dirige hacia la cara del que habla, lo cual significa "manifestación hablada de dicho personaje". Cuando esta cauda se halla uniendo el *balloon* con la cara del personaje mediante una serie de óvalos y circunferencias, significa que lo que se encuentra en el *balloon* es pensado o imaginado, no expresado verbalmente. Cuando el perímetro del *balloon* está dibujado con líneas separadas, ángulos agudos (en forma de dientes de sierra), etc., esto significa indistintamente que el personaje tiene miedo, ira, grito, agitación, etc., lo cual se complementará con el gesto que el personaje tenga en el pictograma.

Uno de los elementos que aparecen con frecuencia dentro del *balloon* son las metáforas visualizadas, cuyo conjunto forma una iconografía precisa, la cual debe ser reconocida instantáneamente por el asiduo consumidor de comics. La metáfora visualizada es una "convención gráfica propia de los comics que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico".<sup>43</sup>

Ejemplos de metáforas visualizadas son el foco o bombilla que significa el haber tenido una idea repentina y brillante, y que aparece sobre la cabeza del personaje; el signo de interrogación que significa perplejidad o cuestionamiento; el corazón separado en dos partes significa el no ser correspondido por el ser amado; las estrellas que "danzan" alrededor de la cabeza del personaje cuando éste recibe un fuerte golpe; el tronco que está siendo aserrado para significar que está roncando, etc.

---

<sup>42</sup> Gubern, 1972, p 140

<sup>43</sup> Gubern, 1972, p 148

Otro elemento que con frecuencia es utilizado en el *balloon* es el sonido inarticulado, el cual es producido por la cavidad bucal y, por lo tanto, no puede ser considerado como una onomatopeya. Ejemplos de sonidos inarticulados son: auf, arragh, blagh, brrr, ejem, mmmh, sigh, etc.

Las onomatopeyas. Son fonemas con valor gráfico que sugieren al lector, en forma acústica visualizada, el ruido emitido por una acción o el sonido producido por un animal. Ejemplos de onomatopeyas son el "ssss" de una pelota al vuelo; el "crack" de una rama al quebrarse; el "suck" y "paff" de un puño al golpear; el "bang" de una detonación; el "snif" de un sollozo; y el "gulp" de consternación o temor.

En algunas ocasiones, las onomatopeyas poseen un significado preciso en el idioma inglés, como son los casos de *boom*, *mumble*, *smash*, pero al ser traducidos los comics de un idioma a otro pierden la significación inmediata que tenían y se transforman de signo lingüístico que eran en equivalentes visuales de sonidos con una simple función evocativa.

Los signos cinéticos. "Son la convención gráfica específica de los comics, que denota la ilusión de movimientos, o bien, la trayectoria de los móviles".<sup>44</sup>

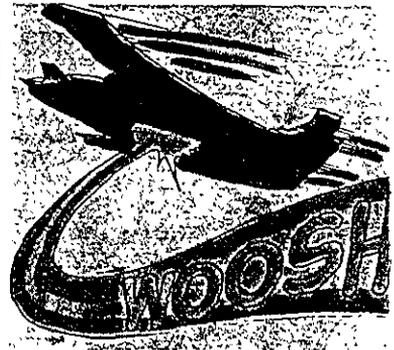
Gestualidad. Existe una microunidad significativa que posee una gran importancia: los gestos. Estos son, para los personajes de los comics, de las principales formas de expresión, junto con el lenguaje verbal. Como lo señala Claude Brémond.

---

<sup>44</sup> Gubern, 1972. p. 155.



## BALLOONS O GLOBOS



## ONOMATOPEYAS Y SIGNOS CINÉTICOS

En un código gestual dado tendremos gestos y actitudes que serán únicamente *funcionales*; serán efectuados de modo idéntico por todos los personajes cuando se encuentren comprometidos en la situación correspondiente, como sería el caso de la mímica de la cólera, del miedo, y de todos los sentimientos fundamentales.<sup>45</sup>

Pero también existen gestos y actitudes que son "indiciales", ya que caracterizan a un tipo de personaje, independientemente de su participación en la trama del cómic; tal es el caso, por ejemplo, de los mexicanos que son dibujados con grandes sombreros de charro y bigotes tupidos, o de los chinos que son dibujados con los ojos rasgados y a la piel amarilla.

Cada uno de los personajes de los comics debe de expresar con su aspecto físico y gestos su calidad moral; es así como el héroe, de acuerdo con los convencionalismos propios del medio, debe de ser alto, apuesto y moralmente bueno, mientras que el villano será física y moralmente despreciable.

Sin embargo, cuando se da el caso de que el héroe, debido a la propia estructura de la trama del cómic, sea desagradable físicamente (como sería, por ejemplo, el caso de la Mole, integrante de los 4 Fantásticos), entonces los creadores resaltan los valores morales y éticos del "buen monstruo" mediante varios medios (en el caso de la Mole, éste es amado por una joven ciega que percibe la pureza y valía del monstruo, como en el caso de la historia de la bella y la bestia).

---

<sup>45</sup> Gubern, 1972. p. 136.

## CAPITULO III

### SUPERMAN. MITO E HISTORIETA

#### LOS HEROES

Siempre han existido son tan antiguos como las civilizaciones, son seres que presentan lo mejor del ser humano, también sus defectos. Han sido y siguen siendo parte de los sueños y aspiraciones de nuestra niñez; primero eran personas con rasgos sobrenaturales, descendientes de los dioses o bien poseedores de algún poder o sabiduría superiores a lo terrestre.

Horus, era el halcón de los egipcios, Gilgamesh para los babilonios, Rama para los hindúes, Heracles para los griegos, Sigfrido para los nórdicos, el Rey Arturo de los británicos y Huitzilopochtli para los aztecas.

Con el paso de los siglos, los nuevos héroes se fueron adaptando al mundo que los rodeaba. En el siglo XX apareció una nueva generación de paladines, que además de tener poderes sobrenaturales, contaban con la ayuda de las ciencias fueran o no de este planeta, y su saber era también el de un moderno científico.

Estos héroes no eran leyendas o narraciones épicas como en el pasado, sino que aparecieron en un nuevo tipo de medio impreso: la historieta; en esa combinación de imágenes y textos, surgieron personajes espaciales como Buck Rogers, Tarzán con sus paisajes exóticos o detectives como Dick Tracy, pero ellos aún no poseían las habilidades superhumanas de los héroes míticos que llevarían al nacimiento de los superhéroes.

Un primer paso para su aparición fue la creación de El Fantasma (*The Phantom*) en 1936, no sólo por ser el primero en presentar un aura mítica debida a su supuesta inmortalidad, sino también por poseer algunas de las características de los superhéroes. "Tiene que considerarse como fuente de inspiración de los superhéroes posteriores, en razón sobretodo, a llevar un extraño atavío y a rodearse de una personalidad misteriosa".<sup>1</sup>

Dos años después (1938) surgieron los modernos superhéroes, el primero de y el más importante, Superman, sobre el que trata este trabajo es, le siguieron incontables seres con poderes sobrehumanos.

---

<sup>1</sup>Coma, 1978, p 18.

## HISTORIA DE UNA HISTORIETA

Fue en 1933<sup>2</sup>, cuando dos jóvenes amigos que vivían en la ciudad de Cleveland, Estados Unidos, Jerry Siegel y Joe Shuster, crearon un personaje que a decir del propio Siegel "englobaba a todos los héroes en uno solo".

En ese entonces de 17 años, Siegel y Shuster eran aficionados a historietas de aventuras como Buck Rogers o Flash Gordon y a relatos de ciencia ficción. "De acuerdo con los jóvenes creadores, se habían inspirado en la novela de Philip Wylie, *Gladiator* (Gladiador), además de *Doc Savage*, el hombre de bronce, el héroe surgido de la imaginación de Kenneth Robeson"<sup>3</sup> para crear al hombre de acero.

Concibieron un héroe proveniente de otro mundo, con fuerza y habilidades superiores a las de cualquier ser humano. Siegel se encargó del argumento y Shuster del dibujo, después de un día de trabajo crearon una historieta de 13 páginas en donde contaron el origen de aquel a quien llamaron Supermán.

Ellos habían usado ese nombre al crear un personaje tiempo atrás, pero no como un héroe:

---

<sup>2</sup>Un año después propone los grabados que intentan colocar desde 1933 dos jóvenes estudiantes: Joe Shuster, dibujante y Jerry Siegel, guionista. El primer número de Action Comics aparece en junio de 1938 con Superman". Baron-Carvais, 1989, p. 25.

"En el principio dos jóvenes compañeros de escuela llamados Jerome Siegel y Joe Shuster crearon, alrededor de 1933 un nuevo héroe de fantasía el sueño del hombre: Supermán". Barranco, 1992, p. 39

<sup>3</sup> Idem

...ya un año antes Jerry Siegel utilizó el nombre por primera vez en una historia corta escrita para un *fanzine* titulado *Science Fiction* (Ciencia Ficción). La historia se tituló *The reign of the Superman* (El reinado del superhombre), y tenía que ver muy poco con el personaje de los comics ...<sup>4</sup>

Más bien se trataba de un villano calvo que busca destruir al mundo, pero no tuvo éxito comercial.

Durante cuatro años, los dos muchachos intentaron vender su obra a diversas casas editoriales de gran importancia en Estados Unidos, pero siempre fueron rechazados. Para 1937, Siegel y Shuster trabajaban en una nueva editorial, la *Detective Comics* (D.C.) escribiendo y dibujando las aventuras de personajes como *Sam Bradley* y el *Dr. Occult*, sin mucho éxito.

Al año siguiente D. C. decide publicar Supermán como historia principal en el primer número de una nueva revista de historietas: *Action Comics* (que es hoy día la más valiosa y buscada historieta en el mercado del cómic, un ejemplar original está valuado en 175 mil dólares, según la revista especializada *Wizard*, no. 73, septiembre de 1997).

Sin saber lo que valía su creación, Siegel y Shuster vendieron sus derechos de autor a la editorial *Action Comics*, que les pagó diez dólares por página. Para 1940, la empresa había obtenido cerca de 950 mil dólares en ganancias. Desesperados de que todos menos ellos mundo obtenía dinero del personaje, decidieron demandar. Como resultado, obtuvieron 50 mil dólares y su despido en 1947.

---

<sup>4</sup> Calzada, 1993, p. 34.

No fue sino hasta 1978, después del exitoso estreno de la película *Superman the Movie*, que la editorial les concedió a los autores una pensión anual de veinticinco mil dólares.<sup>5</sup>

Aunque al ver la portada, el editor en jefe lo calificó como ridículo, para 1940 Supermán ya aparecía en su propia revista. "El éxito es completo, en pocos meses se duplica la circulación y en 1940 aparecería *Superman Quarterly Magazine*".<sup>6</sup> En ese mismo año advierte del peligro que representaba el nacionalsocialismo.

Superman es considerado el primer superhéroe y sirvió de modelo para el surgimiento de otros personajes, como el Capitan Marvel, Acuamán, La Mujer Maravilla y otros.

La línea fundamental de los *comic-books* se basaría en la veloz apoteosis de Supermán, desligándose abiertamente de la vida cotidiana, gracias a su apego a lo fantástico, a lo terrorífico y a la continuada fabricación de individuos con superpoderes".<sup>7</sup>

Para 1940, *Action Comics* vendía 900,000 copias mensuales, mientras, que *Supermán* tenía aún más éxito: "...la cantidad de ejemplares que *Supermán* vendía no era fácil de alcanzar; ya en 1940, un millón 400 mil".<sup>8</sup>

Pero esto sería sólo el principio, pues a partir de entonces surgió una verdadera industria alrededor del personaje en diversos medios de comunicación.

El 7 de diciembre de 1941, cuando los japoneses atacan *Pearl Harbor*, Supermán inicia también una guerra contra los enemigos de

---

<sup>5</sup> Manzanos, 1998, p. 48.

<sup>6</sup> Masotta, 1970, p. 86.

<sup>7</sup> Coma, 1978, p. 18.

<sup>8</sup> Masotta, 1970, p. 86.

Estados Unidos, sin dejar de luchar también contra los criminales. Tras varias intervenciones del personaje en la guerra, el Ministro del Reich, Joseph Goebbels, afirmó: *Dieser Uebermensch ist ein Jude* (¡Ese Supermán es un judío!).<sup>9</sup>

El hombre de acero comenzó a aparecer en otras revistas de la editorial, como miembro de un grupo de superhéroes. En *All Star Comics*, formaba parte de la Sociedad de la Justicia; en *World's Finest*, compartía hazañas con Batman y para mediados de los setenta, Supermán aparecía simultáneamente en siete revistas.

También ha sido publicado en 250 periódicos, protagonizó un programa de radio durante 13 años, tres novelas, 17 dibujos animados, dos seriales cinematográficos de 15 capítulos cada uno, una serie de televisión de 104 episodios, una segunda serie de dibujos animados de 69 episodios, 4 películas de largo metraje y en la actualidad el programa de *Lois & Clark*, también una nueva serie animada y próximamente una nueva película de largometraje.

Todas estas apariciones han ido dejando huella en el hombre de acero: en *Action Comics* No. 1, Siegel y Shuster explicaban en una sola página como el héroe había sobrevivido a la explosión de su planeta y su inicio como reportero bajo la personalidad de Clark Kent. Dos años después, al iniciarse la publicación en los periódicos, ambos autores contaron en tres semanas de tiras diarias esta historia.

Fue en estas tiras en donde por primera vez se mencionó a los padres de Supermán, como Jor-L y Lora, que después cambiarían a Jor-El y Lara. También en las tiras fue en donde se estableció el triángulo amoroso

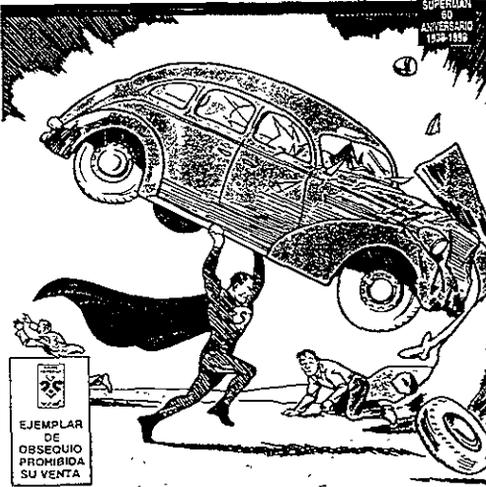
---

<sup>9</sup> Calzada, 1992, p. 34.

No. 1

JUNE, 1938

# ACTION COMICS



EJEMPLAR DE OBSEQUIO PROHIBIDA SU VENTA



PRIMARIA

Vid EDITOR

EJEMPLAR DE OBSE



\$100.00



ANUNCIOS Y OTRAS OPORTUNIDADES EN EL PLANETA

de Clark-Lois-Supermán, donde la reportera se siente atraída por el kryptoniano mientras desprecia a su tímido compañero de trabajo.

En los programas de radio iniciados en 1940, cada episodio comenzaba con la frase: "Es un pájaro...es un avión, no, es Supermán". Y el personaje, cada vez que se enfrentaba a una grave amenaza declaraba: "Este es un trabajo para Supermán". Fue también en estas emisiones donde se vio enfrentado por primera vez a los mortales efectos de la Kryptónita; y en 1941 aparece el personaje de Jimmy Olsen, joven fotógrafo de *El Planeta* y amigo del héroe desde entonces.

Clark Kent comenzó su carrera de reportero en el periódico *Evening News* (Noticias de la tarde) de la ciudad de Cleveland, de donde pasó al *Daily Star* (La Estrella), cuyo editor era George Taylor, y de ahí al *Daily Planet* (El Planeta), con Perry White (1940).

Con el paso de los años se fue explicando cómo los rayos amarillos del sol y la menor gravedad de la Tierra con respecto al planeta Kryptón dan poderes a Supermán; se creó la Zona Fantasma, sitio donde pagan por sus crímenes los más peligrosos criminales del desaparecido planeta. También surgió la ciudad reducida de Kandor, raptada por Brainiac antes de la explosión.

Pero *Supermán* llegaría a ser un éxito no sólo como adulto en Metrópolis: "...en 1945 surge Superboy, es decir, las aventuras de Supermán cuando era niño, que seguirán en la colección *Adventure Comics* <sup>2</sup> y en 1949 en su propia revista..."<sup>10</sup> junto con él aparece su novia de la juventud, Lana Lang (1950).

---

<sup>10</sup> Anónimo, 1998, p. 30.

En 1950 sólo sobrevivían tres superhéroes de tiras cómicas: Superman, Batman y la Mujer Maravilla. En la tumba, al menos momentáneamente, quedaron el original Hawkman (El Hombre Halcón),Linterna Verde, Flash, *The Justice Society of America* y otros... algunos de los cuales regresan en 1956 con sus personajes: un Flash más dinámico y llamativo, un nuevo Linterna Verde, aduciéndose que los héroes originales vivían en Tierra-dos. Ahí, por ejemplo, el Superman original se casó con Lois Lane y siguió trabajando en Metrópolis. Había terminado la era dorada y nacía la de plata.

A principios de los años 50, aparece una serie de televisión en la que Superman y Clark Kent son protagonizados por el actor George Reeves, quien realizaría el doble papel durante 104 episodios, hasta la muerte del actor. En esta época el personaje tuvo que adaptarse al código de censura de 1955, para poder continuar su publicación, por lo que comenzó a incluir en su portada el sello de *Comics Code Authority*, que lo señalaba como apto para todo público.

A finales de los cincuenta aparece la Fortaleza de la Soledad, enorme santuario ubicado en el Artico; y Supergirl (Superchica), la contraparte femenina de Superman. "...hace su primera aparición la ciudad de Argo, donde vivía Zor-El, hermano de Jor-El (padre de Superman) y que tendrá una hija, Kara, que mandará a la Tierra cuando Argo perezca 15 años después..."<sup>11</sup>

Son explicados los distintos tipos de Kryptonita existentes y sus diferentes efectos en los kryptonianos: la verde que puede matarlos; la azul, que afecta a las copias imperfectas de Superman, llamadas Bizarros; la dorada que le quita todos sus poderes a los kryptonianos; la blanca que

---

<sup>11</sup> Anónimo, 1998, p. 31

elimina todo tipo de vida vegetal de ese mundo, y la roja que causa efectos raros e imprevisibles y ha convertido a Supermán en un cavernícola, en hombre pez, en gigante y en un ladrón.

Ya en la década de los setenta, Clark dejó de trabajar en *El Planeta* para convertirse en comentarista televisivo de *Comunicaciones Galaxia*, empresa del multimillonario Morgan Edge, donde Kent tuvo que enfrentar las bromas de su compañero de trabajo Steve Lombard y las sospechas renovadas de su novia de la juventud Lana Lang (Lina Luna). En 1978 aparece la primera de cuatro películas de largometraje: *Supermán*, que para muchos presenta la mejor versión del hombre de acero (realizada por Christopher Reeve) que se ha presentado hasta la actualidad en cine. Fue dirigida por Richard Donner.

A pesar de sus habilidades, Supermán no puede resolver solo todos los problemas. Ha pertenecido a varios grupos de superhéroes, al igual que Superboy formó parte de la Legión de Superhéroes (del Siglo XXX), de 1957 a 1984; en 1961 entró a formar parte de la Liga de la Justicia y a mediados de los setenta de los Superamigos.

Y como es lógico, al tratar de contar tantas historias, tratar de entrelazarlas, añadir nuevos y distintos poderes, crear realidades alternas y tantas y diferentes versiones de un mismo personaje, el equipo de la editorial decide que ya es tiempo de una nueva revitalización para depurar esta creación de contradicciones, universos paralelos con diferentes tierras, etc.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Anónimo, 1998, p. 33

En 1985, la compañía *DC Comics* decidió renovar a sus personajes, en especial a los más importantes, para que pudieran ser más creíbles y el público disfrutara de sus aventuras.

La miniserie "Crisis en las tierras infinitas" (*Crisis on infinite earths*), fue un nuevo ajuste para los personajes del universo *D.C. Comics*, destruyéndose casi toda la variación de mundos que había, cada uno de ellos con sus propias características y personajes particulares, creados por diferentes escritores, en la que participaron la mayoría de los héroes y villanos que existían. Supergirl, Superboy de Tierra prima y Superman de Tierra dos, no sólo mueren, sino que nunca existieron.

Terminada la era de plata, comienza la moderna: Regresan, en 1986, la Mujer Maravilla, Flash y el propio Capitán Marvel, humanizados y menos poderosos. Superman es reintroducido en la miniserie *Man of Steel*, escrita y dibujada por el prestigioso historietista John Byrne.

Este cambio era necesario, ya que el público tenía la impresión de un Superman prepotente, dedicado a ayudar a seres inferiores, incapaz de mantener una relación con una mujer, sin una vida personal, al final de cada capítulo estaba a punto de morir por la kryptonita, para salvarse por medio de un cliché tan gastado que carecía de credibilidad.

La revitalización del hombre de acero le dio una credibilidad más acorde con la actualidad, se ha mantenido hasta la actualidad una secuencia lógica y una continuidad cuidadosamente realizada. Sobre las características y sucesos del Superman de la era moderna se profundizará más adelante en este capítulo.

## EL HOMBRE DE ACERO EN MEXICO

A continuación de reseñaré brevemente la historia del personaje Supermán en nuestro país.

El primer número uno de *Supermán* editado en México, del que se tiene noticia, lo publicó *Ediciones Recreativas*, con fecha del mes de marzo de 1952. La edición constó de cuarenta y ocho páginas, con tres aventuras correspondientes a un número de la revista de D.C. *Supermán*.

En la primera, la correspondiente a la portada, Supermán conoce a un humano superfuerte llamado Sansón Fierro. En la segunda, mientras Supermán actúa frente a los niños de un orfanato, recuerda su infancia, y brevemente se narra el origen del hombre de acero. En la última historia, Perry White trabaja en un diario rival, y trata de ganarle a Clark Kent y a *El Planeta* las exclusivas de Supermán.

Pronto la editorial cambiaría de nombre: "A principios de los años sesenta, Ediciones Recreativas S. A., se une a sus empresas hermanas, Sociedad Editorial Americana S. A., y Organización Editorial Novaro S. A. se conserva el nombre de esta última.<sup>13</sup>

En Ediciones Recreativas número cinco se publicó el célebre *Supermán* no. 76, en donde Supermán y Batman actúan juntos por primera vez. La cantidad de historias que pasaron por las páginas de la revista *Supermán* de Novaro forman parte importante de la leyenda del Hombre de Acero en nuestro país.

Entre ellos se puede mencionar la introducción de la Legión de los Superhéroes, la llegada de Supergirl a la Tierra, la primera visita a la

---

<sup>13</sup> Superman No 136, p. 31

Fortaleza de la Soledad, la amenaza de Brainiac, el reductor de la ciudad de Kandor, la primera muerte de un superhéroe (Ferro de la Legión de Superhéroes), la eliminación de toda la kriptonita en la Tierra y finalmente, antes de la desaparición de la editorial, la presentación de los nuevos Luthor y Brainiac.

En sus inicios la revista de Supermán era mensual, y sólo publicaba *Action Comics* y *Superman*. Desde el número 31 (1o. de julio de 1954) se volvió quincenal, e incluyeron a *Superboy* y *Adventure Comics*, con el estelar de Superboy. Por fin, en el número 115 la revista fue semanal (1o de enero de 1958) para poder publicar los demás títulos relacionados con Supermán: *Jimmy Olsen*, *World' Finest Comics* (con Batman), *Lois Lane*, etc.

No conformes con realizar una revista semanal a fines de 1974, Editorial Novaro adopta un sistema de tres tamaños de revistas:

"La serie Águila, de tamaño media carta, correspondía a la numeración normal de la revista. La serie Colibrí, de la mita del tamaño de un cómic americano, se dedicaba a sacar reimpressiones, y la serie Avestruz, del mismo tamaño que los comics americanos, en un principio también sacaba reimpressiones, pero a partir de *Supermán* no. 57 de esa serie, empezaron a publicar historias nuevas".<sup>14</sup>

El último número de la serie Avestruz, *Supermán* no. 139 (20 de enero de 1984), fue la conclusión de la primera aventura del héroe conocido como Antorcha dentro de *La Liga de la Justicia*.

Otros personajes que se presentaron y actuaron activamente en la revista *Supermán* de Novaro fueron: La Legión de Superhéroes, Supergirl,

---

<sup>14</sup> Superman No. 136, p. 32.

Tommy Tomorrow, Congo Bill, Johnny Quick, Aquamán, Flecha Verde, Vigilante, el Hombre Milagro, el Capitán Marvel, los Hombres de Metal, la Liga de la Justicia y Antorcha, entre otros.

Pero todo llega a un final y esto ocurrió con la casa editora: "Después de 1537 números de publicación continua, más aproximadamente 200 entre la serie Colibrí y la serie Avestruz, Editorial Novaro desapareció en 1985".<sup>15</sup>

El último número con fecha 26 de agosto de 1985, fue la presentación de la última versión de Brainiac antes a la edad moderna de Supermán.

Durante poco más de un año, los lectores de Supermán se quedaron sin leer sus aventuras, hasta la aparición del número uno de Editorial Vid, con fecha de 3 de noviembre de 1986, a partir del cual se elaboró este trabajo.

## NOMBRES Y MAS NOMBRES

Es interesante mencionar que en nuestro país los nombres de los personajes de Supermán han sufrido cambios con el paso de los años.

Cuando se comenzó a dar a conocer a los superhéroes de la editorial D C en México, en la década de los cincuenta, la que sería Editorial Novaro, apegándose a la campaña de castellanización que la SEP promovió durante esos años, rebautizó a los personajes de *Supermán* en español, así fue como se conoció durante casi cuarenta años a Luisa Lane, Jaime Olsen, Pedro White y Lina Luna, entre otros, hasta que Novaro desapareció en 1985. Editorial Vid, reinició las aventuras del personaje un

---

<sup>15</sup> Superman No 279, p 27

año después y decidió que "...los nombres propios de los personajes son los originales, como ha sido la política de Editorial Vid desde hace varios años".<sup>16</sup>

Desde finales de los ochenta se regresó a los nombres de los personajes en la versión norteamericana: Lois Lane, Jimmy Olsen, Perry White, Lana Lang, actualmente así se les conoce en México. Del mismo modo otros nombres de superhéroes y villanos se llaman en su forma original.

Por eso en el presente trabajo los llamaré tal y como se usan actualmente en la historieta del hombre de acero en nuestro país.

## TRES ETAPAS DE UN HEROE

### LA EDAD DE ORO (1938-1955)

Desde sus inicios, este personaje causó una verdadera revolución dentro de la historieta; dio origen al género de superhéroes que tuvo, tiene y probablemente seguirá teniendo gran éxito; al inicio, Superman no podía volar, sólo saltar enormes distancias; aunque era a prueba de balas, un hombre común podía derribarlo a golpes y no tenía poderes especiales en la visión o el oído. Con el tiempo fueron presentándose sus poderes de visión, el de volar, los de oír y su fuerza aumentó. Junto con él nació el personaje de Lois Lane como una columnista de la sección de consejos románticos del periódico.

Además, comenzó a esbozarse la personalidad del kryptoniano:

---

<sup>16</sup> Idem

En sus inicios, Supermán era un personaje totalmente recto y dedicado exclusivamente a realizar buenas obras en favor de los necesitados. Su vida privada y su trabajo como Clark Kent estaban enfocados al cumplimiento de su misión como Superhéroe...<sup>17</sup>

En este período aparecieron las principales características del hombre de acero y la mayoría de sus personajes de apoyo como Jimmy Olsen (1941), Perry White (1940) y Lana Lang (1950); también se establecieron sus orígenes y apareció la peligrosa kryptonita. En esta era sólo algunos de sus más enconados enemigos nacen: Lex Luthor (1940), Mr. Mxyzptlk (1944), el Juguetero (1943) y el Bromista (1942).

Al inicio de la serie los dibujos eran sencillos, y bien realizados, las viñetas no presentaban innovaciones; eran secuencias en viñetas de diferentes tamaños, cuadradas o rectangulares.

A finales de los cincuenta, los dibujos se habían vuelto más complejos y las viñetas no habían sufrido cambios importantes en su estructura y forma, pero aún distaban mucho de lo que se realizaría durante la era de plata.

## LA EDAD DE PLATA (1956-1985)

En este período, las historias de Superman llegaban a ser decepcionantes y poco originales, pese a los nuevos elementos que aparecieron en su favor tal vez para ser aprobadas por el *Comics Code* de esa década, y de ese modo seguir siendo publicado.

El Supermán de este tiempo es probablemente el más poderoso de todos, pues además de los poderes con los que ya contaba, podía volar tan

---

<sup>17</sup> Superman No. 291. p. 25

rápido como la luz y viajar en el tiempo a voluntad; su fuerza parecía no tener límites y era capaz de sacar a la Tierra de su órbita y devolverla a su posición original. También se decía que era un superventríloco y poseía un supercerebro. De hecho en este periodo el héroe era una de las grandes mentes científicas del planeta y tenía un gran laboratorio en su base de la Antártida.

También se crea la Fortaleza de la Soledad, se renuevan los villanos clásicos para hacerlos más peligrosos. Nacen la mayoría de sus enemigos, como Brainiac (1958), Metallo (1959), Parásito (1966), Bizarro (1958), Darkseid (1970), Intergang (1971) y Terra-man (1972).

También aumentaron los personajes de apoyo, como su gran amigo de la escuela Pete Ross (1961) y Supergirl (1959), con ella Superman dejó de ser el único kryptoniano que quedaba; dos ciudades con millones de habitantes también sobrevivieron: Argo que quedó flotando en el espacio, de la que provenía Supergirl, y Kandor, reducida por Brainiac y puesta en una botella que finalmente recuperó el héroe.

"La Epoca de Plata presentó varios salvamentos milagrosos que habían dejado a Superman con una cantidad impresionante de congéneres vivos..."<sup>18</sup> Por si fuera poco, también había kryptonianos vivos en la Zona Fantasma, que aunque criminales, también eran de Kryptón. En ese entonces, la Kryptónita y la energía solar roja al parecer se volvieron demasiado abundantes, y a cada momento eran usados de muchas maneras contra el hombre de acero.

A pesar de haber abandonado *El Planeta* para entrar a trabajar como comentarista en Comunicaciones Galaxia, junto con nuevos

---

<sup>18</sup> Superman No 293, p. 5.

colaboradores, la imagen de Superman se estancó al grado de que no ocurrió nada realmente relevante para sus aventuras hasta 1985.

Una de las mejoras más importantes de esta época fue que la narrativa de los comics empezó a cambiar. Los textos explicativos se redujeron en extensión y en cantidad, por lo que el dibujo comenzó a tener un papel más importante en el desarrollo de las historias.

En el caso de Superman, estos cambios fueron muy notorios. "Se empezó a jugar con el tamaño y la forma de los cuadros de las páginas, y se buscó una aproximación anatómica de los personajes, más acorde a la realidad, mientras que los escenarios cada vez eran más sofisticados".<sup>19</sup> Incluso el entintado y el coloreado fueron mejorando junto con la tecnología de impresión.

## LA EDAD MODERNA (1986- )

Después de la "Crisis en las Tierras Infinitas", todo volvió a comenzar para la mayoría de los personajes de la *D. C. Comics*, incluido Superman; su origen tuvo varios cambios; hacían a un hombre de acero totalmente distinto

Para evitar las confusiones y contradicciones que causaron la "Crisis", en Superman (y en la mayoría de los comics) se comenzó a llevar una cuidadosa continuidad del personaje, la cual sería respetada y seguida por cada dibujante o argumentista.

En esta nueva versión, Kal-El es realmente el último kryptoniano, nunca tomó el papel de Superboy, sino que surgió como Superman hasta que llegó a la edad adulta. Estas nuevas aventuras se iniciaron en la serie

---

<sup>19</sup> Idem

*Man of Steel* de John Byrne en octubre de 1986, que se volvió un título regular del personaje.

Este Supermán no es capaz de viajar en el tiempo; su velocidad máxima es de un par de veces la del sonido, su fuerza fue también reducida y, aunque sigue siendo increíble, no puede levantar una montaña o mover la Luna, mucho menos a la Tierra de su órbita. Aunque es sin duda inteligente, no se acerca a lo que era en la Edad de Plata y requiere la ayuda de los científicos en sus aventuras.

El asunto de la energía solar roja parece haber sido olvidado, pero se ha explicado que si permanece mucho tiempo sin recibir energía del Sol sus poderes se debilitan poco a poco hasta desaparecer por completo.

Algo similar pasó con la Kryptónita, que se volvió uno de los minerales radioactivos más raros del mundo; sólo existe en la Tierra un fragmento de aproximadamente un kilo que llegó incrustado en la cola de la misma nave que trajo a Supermán al planeta. Por otro lado, esta Kryptónita sólo posee un color, el verde, y un efecto: el envenenamiento radioactivo que causa un dolor intenso e instantáneo a Supermán, pero este mineral es también peligroso para cualquier otro ser vivo en exposiciones prolongadas.

El perfil de los personajes del hombre de acero fue mejorado; una personalidad más real, en especial a Supermán; Clark Kent se volvió una persona, con vida propia, éxito y ambiciones.

Los villanos fueron también actualizados o mejorados y se crearon muchos nuevos como Silver Banshee (1987), Blood Sport (1987), Lady Máxima (1989), Blaze (1990), Cerberus (1991), Mr. Z (1991), Doomsday (1992), Lord Satanus (1992), Cyborg (1993) y Conducto (1994).

Aparecieron nuevos personajes secundarios, la capitana de policía Maggie Sawyer (1987), el informante de los muelles Bibbo Bukowski (1987) y la columnista de espectáculos Caty Grant (1987) quien fue por un tiempo la rival de Lois por el amor de Clark.

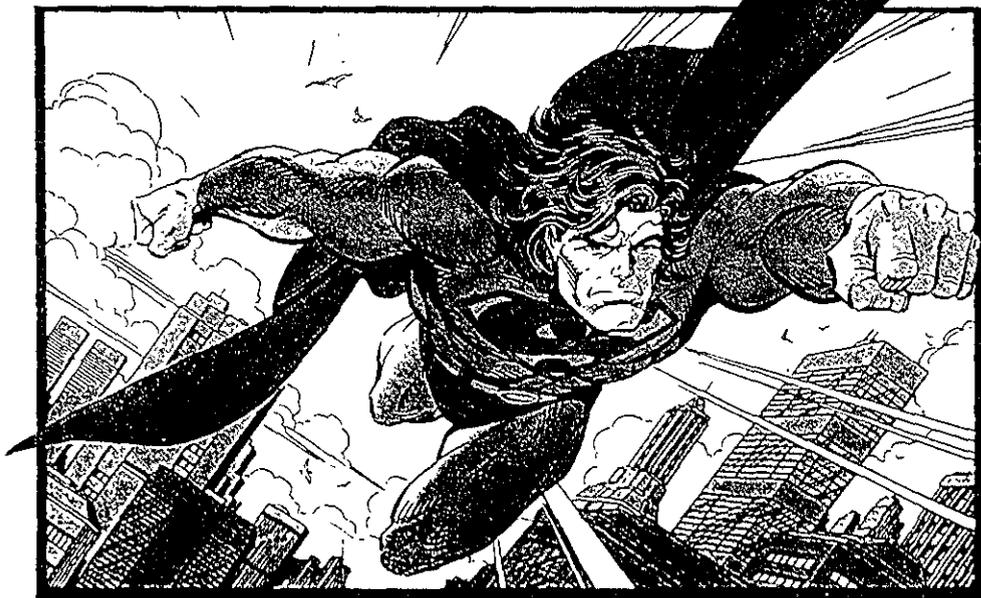
En este período se cuidó especialmente la originalidad, se intentaron temas nuevos, como aquel en el que Superman se viera obligado a matar, resultando peligroso para la Tierra por lo que se autoexilia al espacio por meses, que perdiera sus poderes, su compromiso con Lois y que le revelara su secreto, su muerte, que un enemigo descubriera su verdadera identidad, su boda y muchos otros.

En esta época la historieta presentó innovaciones en su estructura; tuvo mayor libertad sobre la forma y montaje de las viñetas: cuadradas, redondas, triangulares, trapezoides e incluso de formas caprichosas; el dibujo se volvió más realista, hasta llegar a la fotografía; la técnica de los entintados mejoró, la tecnología avanzó, ahora el color es realizado por medio de computadoras, y se hacen efectos especiales de luz, distorsiones o imágenes borrosas para simular lejanía.

Finalmente, al darle mayor realismo a la temática, se intentó explicar los poderes de Superman de manera científica, desde el funcionamiento de sus células hasta la naturaleza radioactiva de la Kryptonita; así se creó un personaje tan completo y detallado que será difícil que aparezca una versión mejor.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Superman No. 224, p. 6



TRES ÉPOCAS DE SUPERMÁN

## PERSONAJES PRINCIPALES Y ARCHIENEMIGOS

### Supermán/Clark Kent/Kal-El

Supermán es el único sobreviviente del planeta Kryptón; Jor-El, su padre, descubrió una reacción en cadena en el núcleo de Kryptón que destruiría a su mundo. Por esto mandó a su hijo en una nave experimental a la Tierra, justo a tiempo para salvarlo de la explosión.

Cuando su nave aterrizó cerca de Villachica, Kansas, Jonathan y Martha Kent, unos granjeros, lo hallaron, decidieron adoptarlo y lo criaron como si fuera su propio hijo llamándolo Clark. En ese entonces no tenía poderes; conforme creció fue desarrollándolos poco a poco y al cumplir 18 años sus padres adoptivos le explicaron cómo lo encontraron. En ese momento decidió usar sus poderes para ayudar a la humanidad y abandonó Villachica para estudiar en la Universidad de Metrópolis.

Inicialmente usó sus poderes a escondidas, ayudando a la gente o previniendo desastres, hasta que se vio forzado a actuar en público; entonces sus padres lo ayudaron a diseñar una identidad secreta y un traje para poder usar sus habilidades en público. Lois Lane, una reportera de *El Planeta*, le dio su nombre de héroe; poco después obtuvo trabajo como reportero en ese mismo diario, precisamente al presentar el primer reportaje detallado sobre Supermán.

Este personaje representa el estereotipo del sueño americano: sigue los valores tradicionales que le inculcaron sus padres adoptivos, es un idealista que cree y lucha por la verdad, la justicia y en general, por el modo de vida americano. Cree en el sistema de leyes, pero a la vez actúa

muchas veces por encima de éstas, ya que no trabaja para ninguna agencia gubernamental reconocida y no acepta órdenes de las mismas; ha llegado incluso a violar leyes internacionales al atacar por decisión propia una nación dedicada al terrorismo.

Cuando personifica a Supermán, es seguro de sí mismo, se comporta de manera paternalista e incluso moralista con las personas que lo rodean, sean amigos o desconocidos; cuando es Clark, su forma de ser es más una persona de éxito en lo profesional: reportero, columnista y novelista famoso e incluso tuvo un empleo como editor de una importante revista, del cual se retiró por presiones personales relacionadas con su profesión como Supermán.

### Puntos debiles

Supermán es vulnerable a la radiación de la Kryptonita, una sustancia de su planeta nativo que lo puede matar en cuestión de minutos (una exposición prolongada de ella puede llegar a matar a cualquier ser viviente). Este efecto no es permanente y él puede recuperar toda su salud y poder si se le separa de la fuente de radiación.

Como todas las criaturas, Supermán es vulnerable a la magia, también a los poderes psíquicos de criaturas como Brainiac y a seres con poder similar al suyo (como Doomsday y Bizarro).

## Lois Lane

Nació en una base militar norteamericana en Alemania; fue educada bajo una estricta disciplina por su padre; éste trataba a sus dos hijas para que fueran tan rudas como los hijos que deseaba.

Cuando se asentaron en Metrópolis, Lois comenzó a interesarse en el periodismo tras una visita a las oficinas de *El Planeta*, mientras cursaba la escuela primaria. Ya siendo adolescente trató de trabajar en ese periódico pero por su edad no se lo permitieron; sin embargo, se las arregló para obtener información sobre Lex Luthor, impresionando al editor Perry White, quien le ofreció un empleo de medio tiempo.

Tras graduarse, comenzó a trabajar de tiempo completo y obtuvo prestigio como reportera de crímenes; además escribió varias novelas de misterio. Luego de atestiguar la primera demostración pública de los poderes de Supermán, trató de interrogarlo, pero él se alejó volando antes de que tuviera la oportunidad; en el reportaje que escribió sobre el suceso, Lois lo bautizó como "Supermán"; días después obtuvo finalmente la entrevista, pero cuando llegó a *El Planeta* se encontró con que ya habían publicado una similar escrita por Clark Kent, un nuevo reportero.

Por años, Lois no le pudo perdonar a Clark que le ganara la exclusiva y fueron rivales profesionales por algún tiempo; sin embargo terminó enamorándose de su rival. Cuando él le propuso matrimonio, ella aceptó y una semana más tarde Clark le reveló el secreto de su doble identidad.

Este personaje es una mujer ambiciosa, liberada, independiente, capaz de arriesgarse a graves peligros en su afán de realizar un reportaje, muy curiosa y explosiva, así como buscadora de la verdad y defensora de

los ideales de los norteamericanos. Segura de sí misma, testaruda y de un carácter muy fuerte y decidido.

## Perry White

Nació en el barrio pobre de Metrópolis conocido como la *Colonia de la Muerte*, allí conoció a Lex Luthor con quien inició una difícil amistad. Tras la muerte de su padre, realizó todo tipo de trabajos para ayudar a su madre; tiempo después empezó a trabajar en *El Planeta* de mensajero y poco a poco subió de categoría hasta llegar a ser el reportero más importante de ese periódico.

Cuando volvió a encontrar a Luthor, éste era ya un exitoso ingeniero espacial que compró *El Planeta*, aunque en un principio Perry lo apoyó, pronto empezó a dudar de él al darse cuenta de sus prácticas antiéticas.

En esa época conoció a Alice Spencer, la que sería su esposa, pero Luthor lo mandó a cubrir la guerra en Asia y aprovechó su ausencia para seducir a Alice haciéndole creer que Perry había muerto en el extranjero; cuando éste regresó, ella rompió con Lex. En este punto, Luthor vendió *El Planeta* para invertir en una estación de T.V. y Perry tuvo que conseguir apoyo financiero para el periódico a cambio de ser el editor y dejar de ser reportero.

Tuvo muchos éxitos en lo profesional: el periódico progresó y White contrató a L. Lane y a C. Kent, ayudándolos en su desarrollo profesional y guiando también a Jimmy Olsen. Pero en lo personal no fue tan afortunado; su único hijo, Jerry, fue rebelde y problemático desde la

adolescencia y murió a causa de un tiroteo; además, resultó que era hijo natural de Luthor.

Perry White sufrió por la pobreza. Es un hombre de carácter recio y astuto; no se rinde con facilidad ante la adversidad, siempre trata de ayudar y aconsejar a personas más jóvenes e inexpertas, pero también sufre fuertes problemas familiares con su esposa y su hijo. Tiene sólidos principios éticos en su vida profesional, que inculca a los demás reporteros, y no se deja intimidar por amenazas; cree en el valor de la verdad sobre todas las cosas y en el esfuerzo para alcanzar el éxito.

### James (Jimmy) Bartholomew Olsen

Nació en Metrópolis poco antes de que su padre desapareciera durante un misión militar en Asia; fue criado por su madre Sarah y se desarrolló como un niño ingenioso e inventivo, con sus habilidades mecánicas construyó su primera computadora a los 12 años, pero tenía malas calificaciones. No obstante, nunca reprobó un año.

Ya en la secundaria comenzó a trabajar de medio tiempo en *El Planeta*. Con el apoyo de Clark y Lois, Jimmy comenzó a hacer carrera en el periódico, aun en contra de los deseos de su madre. Fue en ese periodo cuando conoció a Supermán.

Cuando la vida de una amiga de la escuela estuvo en peligro por envenenamiento, Jimmy reunió varias partes electrónicas para producir una señal ultrasónica que esperaba atrajera la atención de Supermán; su plan funcionó y salvo la vida de su amiga. Impresionado por su ingenio, Supermán le permitió refinar el circuito en un microchip que instaló en un

viejo reloj y usarlo para llamarlo, siempre que fuera de manera responsable. De ahí comenzó una larga amistad con el hombre de acero, en el que vio una combinación de hermano mayor y figura paterna.

A lo largo de los años, Jimmy progresó en el periódico, de *office boy* a fotógrafo; incluso incursionó como reportero con un éxito moderado, mientras establece una relación romántica con Lucy Lane, la hermana menor de Lois.

Un joven inteligente e hiperactivo que sufrió sobreprotección por parte de su madre; le gusta la aventura y es muy curioso además de hábil investigador. Aspira a ser como los reporteros estrella del periódico, Clark y Lois, por lo que es en ocasiones impetuoso e irresponsable en su comportamiento.

### Lana Lang

Nació en las afueras de Villachica, Kansas; desde el primer día en la escuela primaria conoció a Clark Kent y se inició una amistad que duraría a lo largo de sus vidas. Desde muy temprana edad, Lana mostró atracción por Clark, a menudo para disgusto del niño.

Al llegar a la adolescencia, Clark y Lana se acercaron más y su amistad se convirtió en un romance joven... al menos por parte de la chica; pasaban mucho tiempo juntos al lado de su gran amigo Pete Ross, hasta la preparatoria. En el último año, Lana empezó a pensar más seriamente en su futuro; de hecho esperaba que Clark le propusiera matrimonio, pero una noche el joven le dijo que pensaba abandonar el pueblo, le confió el



secreto de sus poderes y volando la llevó a recorrer el mundo y le mostró sus habilidades.

Luego de devolverla a su casa, le dio un beso de hermano y se marchó; tras esto, Lana comenzó a ir de un trabajo a otro hasta que se estableció finalmente en Villachica, donde se volvió una fiel confidente del Hombre de Acero. Finalmente aceptó que Clark ya no tenía lugar en su vida, comenzó a salir con Pete, quien entonces trabajaba en Washington. Con el tiempo se enamoró de él, se mudó a esa ciudad y se casaron.

Una mujer de provincia, sencilla y tradicional, aspiraba a casarse con su novio de la niñez y tener una familia; es confidente de Clark desde muchos años antes, una soñadora que cree en la amistad, es confiable, fiel y ha protegido el secreto de Supermán aun bajo tortura.

## Lex Luthor

Poco se conoce de su niñez, aunque se sabe que pasó parte de ella en la *Colonia de la Muerte* (un barrio muy pobre en Metrópolis) y ahí conoció a Perry White. Sus padres murieron cuando él era sólo un adolescente, después de lo cual abandonó la ciudad y nada se supo de él hasta que cumplió 21 años.

Con su diseño de una nave experimental, este ingeniero aeroespacial obtuvo un importante contrato con el departamento de la defensa que le permitió fundar Lexcorp. Su instinto en los negocios lo llevó a comprar varias compañías pequeñas y diversificar sus intereses. Sus competidores lo acusaban de prácticas antiéticas, pero nunca pudieron comprobarle nada.

Su riqueza y poder aumentaron hasta que su influencia se sintió prácticamente en todas las transacciones comerciales, financieras y políticas de la ciudad; también fundó hospitales y programas de becas para que los periodistas hicieran notar su filantropía; en Metrópolis le temían, lo apreciaban o admiraban.

Cuando apareció Supermán, Luthor decidió que debía probarlo, así que arriesgó a los invitados a una de sus fiestas a un ataque terrorista; esto enfureció al alcalde que, le dio a Supermán autorización para arrestar a Luthor. Tras unas horas fue puesto en libertad y en privado le juró al hombre de acero que lo destruiría. Por años dedicó parte de su tiempo en cumplir esa promesa, aunque nunca se pudo comprobar su intervención.

Un brillante ingeniero y negociante despiadado, frío, calculador, poco escrupuloso, es también muy territorial, envidia al héroe por la fuerza y juventud que él ya perdió; quiere asegurarse de que todos sepan que es más poderoso que Supermán, el más poderoso de la ciudad; curiosamente, su meta no es dominar el mundo, simplemente acabar con el hombre de acero y continuar agrandando su imperio financiero internacional. En lugar de un científico loco, es un hombre de negocios.

### **Brainiac/Vril Dox:**

Una maligna y despiadada inteligencia incorpórea proveniente de otra galaxia, Brainiac encontró un hogar en la mente del terrícola Milton Fine. Habiendo transformado el cuerpo de Fine en una forma útil a sus

propósitos, este cruel y calculador ser del planeta Colu ha atacado a Superman desde entonces, con sus enormes poderes telepáticos, psicoquinéticos y su capacidad de conectarse a sistemas computarizados.

#### **Metallo/John Corben:**

Antiguo estafador, un accidente de auto destruyó su cuerpo y hubiera muerto de no ser por el profesor Emmett Vale; éste logró salvar su cerebro e implantarlo en un fuerte cuerpo robot, y en su temor a Superman, le colocó en el pecho el único fragmento de kryptonita que existe para que matara al Hombre de Acero, a lo que Metallo se dedicó, además del crimen, tras matar al científico.

#### **Parásito/Rudy Jones:**

Sepultado por desechos tóxicos radiactivos, Rudy fue transformado en un monstruo llamado el Parásito, un formidable enemigo de Superman. Rechazado por la humanidad, su único alimento viene de robar la energía vital de inocentes hasta matarlos. Y cuando se enfrenta a superhéroes, el Parásito puede absorber sus poderes para usarlos en su propio beneficio.

#### **Sr. Mxyzptlk:**

Siempre que se pronuncia su nombre significa problemas. Ni Superman es invulnerable a las locuras mágicas de este impetuoso duende. Cada noventa días, cuando Mxyzptlk puede dejar su extraña dimensión para causar destrucción en la Tierra, mantiene su promesa de regresar a su

casa si, y solo si, el Hombre de Acero puede engañarlo y obligarlo a realizar alguna rara tarea de la invención del propio Mxyzptlk.

**Blaze:**

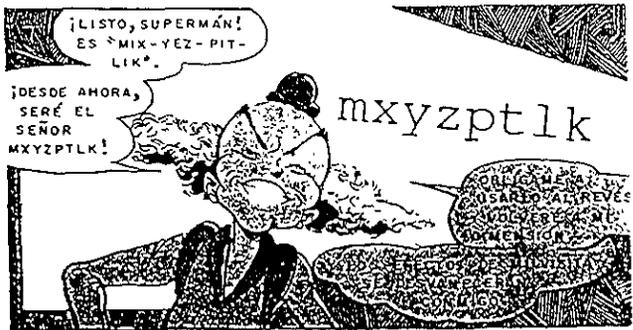
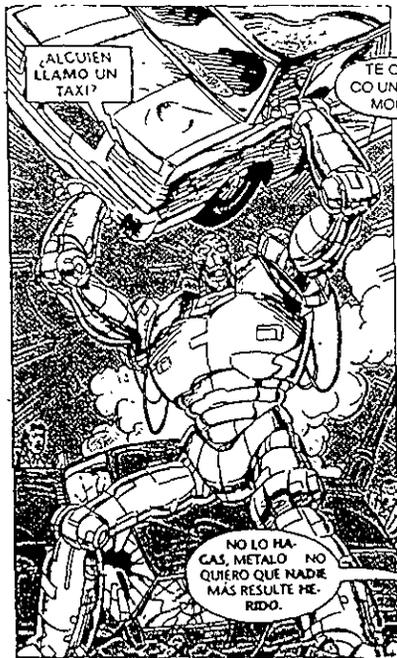
Todo el que entra en su reino en otra dimensión abandona toda esperanza. Esta diabólica emperatriz goza cazando las almas de los débiles, para transformarlos en sus peones; solamente Superman fue capaz de resistir su poder y seductoras artimañas, liberando el alma de Jimmy y escapando de ese mundo gracias a su propio poder, por lo que Blaze ha tratado de acabar con él desde entonces.

#### OTROS ENEMIGOS DE SUPERMÁN

Bloodsport  
Bromista  
Cerberus  
Conducto  
Cyborg  
Doomsday  
Draaga

Erradicador  
Juguetero  
Intergang  
Morgan Edge  
Bruno Manheim  
Louis Gillespie  
Lady Máxima

Lord Satanus  
Mongul  
Mr. Z  
Silver Banshee  
Skyhook  
Terra-man  
Thaddeus Killgrave



## **CAPITULO IV**

### **HEROE MITOLOGICO-HEROE DE HISTORIETA**

#### **LA EVOLUCIÓN DEL HOMBRE DE ACERO (1986-1996)**

El mito del kryptoniano comenzó hace ya 60 años, presentando a un personaje con poderes sobrehumanos que ayuda a sus semejantes. Pero el mito del héroe antiguo existe desde hace milenios, con seres no sólo con poderes sobrenaturales, también poseedores de habilidades, valor e intelecto superiores.

Sin embargo, con el tiempo, estos últimos han sido puestos a un lado; las que alguna vez fueron historias sagradas y guías para una sociedad, ahora son sólo literatura, relatos de ficción; los mitos que antes eran leídos por civilizaciones completas, en la actualidad son conocidas sólo por minorías.

Con el paso de los siglos, el importante lugar que ocupaban los mitos en las sociedades, fue ocupado por personajes literarios, por los cuentos de hadas, por héroes de radio y televisión e incluso por los paladines de las historietas. Ya antes se ha dicho que los superhéroes del cómic han tomado el sitio equivalente de los héroes del mito. "Una imagen simbólica que reviste especial interés es la de Superman. El héroe dotado con poderes superiores a los del hombre común es una constante de la imaginación popular, desde Hércules a Sigfrido..."<sup>1</sup>

Pero no son sólo personajes literarios, sin más relación con los héroes de las leyendas; para entender hasta qué punto persiste la

influencia de los mitos antiguos en sus modernas versiones hay que revisar las similitudes entre estos paladines del pasado y sus contrapartes del presente, así como estudiar las características generales del mito del héroe.

Esto lo realizaré al reseñar los momentos más importantes de la nueva versión del hombre de acero, Supermán, a lo largo de 10 años.

## 1986

Inicia el Supermán de la edad moderna, presentando su origen, que aunque en sus bases es el mismo, presenta un planeta Kryptón muy diferente, de hecho una civilización que lo único que tiene en común con la terrestre es la apariencia física; los kriptonianos son seres fríos y apartados unos de otros, aunque muy avanzados técnicamente.

Debido a la próxima destrucción del planeta por la formación dentro del mismo de un inestable material radioactivo, el científico Jor-El envió a la Tierra a su hijo Kal-El, quien aun se encontraba en gestación dentro de una matriz artificial.

Tras explicar a su esposa Lara los motivos y la falta de tiempo, ésta se horroriza al saber que su vástago será enviado, a un planeta "salvaje" pero acepta: en ese mundo su hijo sobrevivirá y tendrá grandes poderes debido a su estrella amarilla, Kryptón comienza a destruirse, el niño parte y, antes de morir, Jor-El le confiesa a Lara que la ama, algo muy raro en esa civilización.

Al llegar a la Tierra, Kal-El es encontrado por los Kent, una pareja de granjeros sin hijos quienes a pesar de sus miedos deciden conservarlo; al principio parecía un niño normal, pero con el paso de los años fue

---

<sup>1</sup> Eco, 1988, p. 232.

adquiriendo sus poderes. Durante la preparatoria Clark, como le llamaron, se volvió la estrella del equipo de fútbol y un joven muy popular, así como novio de Lana Lang desde la infancia.

Los Kent le revelan el secreto de su origen y él decide viajar por el mundo, ayudando de manera anónima. Termina por establecerse en Metrópolis, donde continúa con su labor en secreto, hasta que un accidente lo obliga a actuar en público; para conservar su intimidad, sus padres le ayudan a diseñar su identidad de Supermán, como le llamó Lois Lane tras presenciar el accidente, y crean el traje rojo y azul; además, en su personalidad civil usa anteojos y otro peinado. Como el hombre de acero no usa máscara, nadie sospecha que tenga una identidad secreta.

Aparecen los personajes de apoyo como Perry White y Jimmy Olsen; Kent consigue su trabajo en *El Planeta* al llevar el primer reportaje sobre el misterioso Supermán, ganándole a Lois la exclusiva, lo que la enfurece.

Supermán conoce a la nueva versión de Batman; aunque al principio trata de llevarlo a la policía por sus métodos violentos, termina ayudándole en una ciudad dominada por el crimen y llega a un mutuo respeto.

Se presenta Lex Luthor, el mayor enemigo del kryptoniano, un multimillonario cuyo poder e influencia va más allá de la ciudad de Metrópolis. Tras arriesgar inocentes para probar al héroe, se jacta de ello y el alcalde autoriza a Supermán para que lo arreste, aunque sus abogados lo liberan dos horas después. Tras esto, amenaza al hombre de acero, en privado, con que lo destruirá, pues se considera el amo de la ciudad.

Kal-El combate a Bizarro, un clon imperfecto creado por Luthor, que a pesar de todo no se porta con maldad, pero tiene que ser destruido por ser incontrolable.

1987

Al ir de visita al pueblo de su infancia, Clark Kent descubre por primera vez su origen kryptoniano en un holograma de su padre y se encuentra con su ex novia Lana Lang, a la que no ha visto en años.

Aunque se siente confundido al enterarse de su origen extraterrestre, decide que, a pesar de todo, él nació en la tierra y es un ser humano.

Por primera vez, Superman se enfrenta a los peligrosos efectos de la kryptonita debido a Metallo, un Ciborg (parte hombre, parte máquina) que usa como combustible para su cuerpo el único fragmento que existe en la Tierra de este material radiactivo; al hombre de acero lo salva Luthor, pues está decidido a ser él y nadie más quien matará al extraterrestre.

El terrorismo surge en Metrópolis y es enfrentado por el héroe; a la par aparece el versátil científico Emil Hamilton. Aunque es un genio, eso no evita que sus inventos tengan un mal uso, pero en adelante ayudará con sus conocimientos al hombre de acero.

Supermán es guiado, aun contra su voluntad, por el "Mensajero de Ultratumba"; un ser sobrenatural, para combatir a un enorme monstruo nacido de la maldad de los criminales muertos de un cementerio. Lex Luthor derrota temporalmente al kryptoniano al usar un anillo con una piedra de kryptonita, pero finalmente eso le hará perder la mano por envenenamiento radiactivo.

El maligno gobernante del planeta Apókolips, Darkseid, se enfrenta al kryptoniano y casi lo derrota; se salva gracias a la intervención de Orión, el heroico hijo de Darkseid y traidor a su mundo natal.

Queda establecido ya un patrón en las aventuras del kryptoniano en ellas por lo regular aparece como Clark Kent para enfrentar los peligros que lo acechan a él y a su ciudad como Supermán. Comienza una sucesión de villanos y amenazas, algunas tan simples como gángsters o políticos corruptos, otros complejos como problemas psicológicos o ataques extraterrestres.

El héroe decide atacar por sí sólo un país del Medió Oriente causante de actos terroristas, arriesgándose a un conflicto internacional.

Un loco veterano de Vietnam casi mata al hombre de acero con un arma que dispara munición de kryptonita (proporcionada por Luthor). Amenazas de civilizaciones del pasado y de hechiceros ocurren una detrás de otra y por primera vez Kal-El se ve obligado a usar toda su fuerza contra un enemigo llamado Conclusión.

Otros personajes de la editorial *D. C.* empiezan a aparecer a lado de Supermán como el Hombre Halcón, los Hombres de Metal y Linterna Verde.

## 1988

Supermán se enfrenta a una serie de amenazas un tanto extrañas, una de ellas es una copia joven de sí mismo, Superboy, creado por el Amo del Tiempo, pero se rebela y muere por salvar su mundo; también el Comodín, enemigo de Batman, le hace una visita a Metrópolis; el hombre de acero enfrenta una pérdida de control sobre sus poderes, provocada por Luthor.

Kal-El sufre una amarga derrota ante un extraterrestre que usa cerebros humanos como una forma para guardar información; para obtenerlos, destruye el cuerpo de los habitantes de todo un pueblo y los

almacena, luego escapa. Los cerebros aún viven, pero no desean hacerlo en ese estado, así que se suicidan al parecer controlando todos juntos al kryptoniano para que él los mate.

Supermán también lucha contra otra extraña amenaza, Mxyzptlk, un ser de otra dimensión con poder ilimitado, pero a quien le gusta jugar, así que el hombre de acero tiene que obligarlo a escribir su nombre al revés para que acepte volver a su hogar. Asimismo, se enfrenta contra peligros más terrenales, como las pandillas que en las calles luchan unas con otras.

La vida de Clark Kent, transcurre en visitas a sus padres en su pueblo natal, su trabajo como reportero, sus citas con la columnista Caty Grant y su cortejo a una difícil Lois Lane, pero en este período consigue una cita con una mujer con la que ha soñado desde que la conoció: la Mujer Maravilla. Aunque existe atracción entre ellos, quedan sólo como amigos.

Durante el 50 Aniversario del personaje se reimprime su primera aventura; llegan finalmente a la Tierra las radiaciones de la explosión de Kryptón, por lo que el hombre de acero pasa semanas al borde de la muerte finalmente, durante varios números se realiza una revisión a la historia del mismo planeta Kryptón; el egoísmo de sus habitantes causó guerras que dieron origen a la civilización estéril y fría en la que Kal-El fue concebido.

## 1989

Supermán sigue con sus aventuras contra Luthor, quien siempre se asegura de no dejar pistas que lo incriminen; Clark recuerda a un amor de

su época universitaria, una joven en silla de ruedas, Lori Lemaris, quien resultaría, más que humana, una sirena.

Aparecen nuevos y variados enemigos sobrenaturales, como Silver Banshee que aparentemente mata al hombre de acero, pero éste queda en coma, volviendo a combatir pronto; o Skyhook un monstruo que alguna vez hizo un pacto con el diablo y mantiene a muchos niños como sus sirvientes en las alcantarillas.

Las nuevas versiones de villanos clásicos surgen en este año, como Brainiac, y el Bromista. Aparecen dos series que narran extensamente la vida personal de Clark Kent y de varios personajes secundarios, como sus padres, Lana, Perry, Jimmy, Lois. Asimismo, surge la nueva versión de Supergirl.

## 1990

Vuelve Mxyzptlk; esta vez Kal-El tendrá que hacer que le pinte la cara de azul, como nuevo reto para volver a su dimensión. Por otro lado, Clark Kent viaja al Medio Oriente, por un asunto de rehenes norteamericanos, mientras una civilización extraterrestre acecha en el desierto.

A Superman le "roba" sus poderes una pareja de invasores espaciales y es Clark quien los derrota con ayuda del profesor Hamilton. Regresa Metallo, esta vez sin kryptonita, es derrotado por el hombre de acero y la Patrulla Salvadora, un grupo de héroes.

La nueva Supergirl explica su origen: no es de Kryptón, fue creada por medió de la genética y sus poderes son muy diferentes a los de Superman; aunque es muy fuerte y puede volar, también puede hacerse invisible, cambiar su apariencia y tiene poderes mentales.

El hombre de acero se ve por primera vez obligado a matar, sólo así puede detener definitivamente a tres seres con un poder similar al suyo y que ya destruyeron un mundo habitado, usando un material parecido a la kryptonita. Desde entonces su conciencia lo atormenta. Vuelven Brainiac y Silver Banshee.

También se presentan personajes como Guardián y el Exterminador de Pandillas para ayudarlo, pero este último es muy violento con los criminales.

Este Exterminador parece ser más que humano; pronto se descubre por qué: se trata de Supermán, la culpa por haber matado a los tres poderosos seres le causó problemas psicológicos; en este caso otra personalidad, la del Exterminador, con él desahoga su ira contra los criminales.

Tras impedir una invasión extraterrestre a la Tierra, Supermán, temeroso de causar daño por sus problemas psicológicos, se exilia al espacio usando un sistema para respirar que le dió el doctor Hamilton y un aparato para dar enormes "saltos" en el espacio que obtuvo de los alienígenas, así se alejará del planeta que tanto ama, hasta que encuentre una solución.

## 1991

El exilio del kryptoniano lo llevará a muchos mundos, unos inhabitables, otros llenos de vida, asteroides y planetas civilizados. Tiene la oportunidad de encontrar al extraterrestre que usa cerebros de seres vivos y que almacena miles de ellos en una inmensa nave espacial; éste ser es finalmente detenido por las mentes de todos los que allí se encuentran.

Mxyzptlk vuelve a Metrópolis, pero sin Supermán decide jugar con Lex Luthor y le dice que sólo se irá si lo dejan tan calvo como él; pero el millonario no le sigue el juego y lo obliga a irse.

Mientras, el hombre de acero se queda sin oxígeno en el espacio; es salvado por una nave con esclavos para un imperio estelar. Allí termina como gladiador en los juegos de ese mundo. Tras derrotar a sus oponentes, reta al tirano Mongul y lo vence, lo que finalmente causará su caída como emperador.

Entonces conoce a Clérigo, un extraterrestre religioso, quien estuvo en Kryptón miles de años atrás, y le entrega el último artefacto de ese mundo, el Erradicador, un arma y una computadora a la vez; con su ayuda entiende que no debió huir, sino enfrentar la realidad. Vuelve a la Tierra; a tiempo para salvar a Lois de Intergang; asimismo, se enfrenta de nuevo con Skyhook, al que derrota definitivamente.

En su ausencia, Supergirl toma la forma de Clark Kent y realmente llega a creer que lo es, tras suplantarlo durante su exilio. Y el hombre de acero tiene que combatirla hasta hacerla entender quién es.

El superhéroe conoce a un nuevo personaje, Starman y lo ayuda a vencer al Parásito; Maxima la reina de otro mundo, le ofrece al kryptoniano un sistema estelar para regir si se convierte en su consorte, pero él se niega.

Al entender que la tecnología del Erradicador puede ser peligrosa, Supermán decide enterrarlo en la Antártida.

## 1992

El Erradicador resulta ser una amenaza mayor de lo que Superman esperaba y trata de alterar a la Tierra para que se parezca a Krypton, pues tal es su misión: asegurar que continúe la herencia de ese mundo; finalmente, Superman logra controlarlo y éste le construye la Fortaleza de la Soledad.

Kal-El se enfrenta a un nuevo Brialiac, quien logró alterar su cuerpo para hacerlo más parecido a su esencia extraterrestre y escapa de la Tierra en una nave espacial.

En este período, a Clark Kent le ofrecen el puesto de editor de la revista *Newstime* y lo acepta; realiza un buen trabajo y es sólo entonces que Lois extraña su compañía. Por otro lado, Superman tiene problemas con Jimmy y terminan enemistados.

Vuelve Mxyzptlk; en esta ocasión Superman tiene que derrotar al héroe Flash en una carrera por la Tierra para que el duende se vaya a su dimensión.

Aunque está bajo control, el Erradicador trata de alterar a Superman para despojarlo de sus sentimientos, y volverlo un kryptoniano totalmente. Son sus padres adoptivos los que lo salvan de ese destino y el aparato de Krypton es arrojado a orbitar el Sol. Es debido a las acciones de este aparato que Clark Kent renuncia al *Newstime*.

## 1993

Clark Kent regresa a *El Planeta*, aunque no de planta, y formaliza finalmente una relación con Lois. Pero su secreto es descubierto por una

empleada de Luthor que para probarlo lo cita a solas y usa el anillo de kryptonita que tenía Luthor; pero la mujer huye del lugar, es asesinada por asaltantes y el anillo se pierde.

Batman visita a Supermán, pues encontró el anillo de kryptonita en su ciudad, en el cadáver de un vagabundo; trabajan juntos y al final el kryptoniano le pide al hombre murciélago que conserve la piedra en caso de emergencia.

El hombre de acero tiene que bajar al infierno para salvar las almas de Jimmy y Jerry Whitte, mientras sus cuerpos están en coma en el hospital; en el proceso, Jerry se sacrifica para salvar a Jimmy, así Supermán logra salvar a uno de ellos.

Aparece la nueva versión del Juguetero; este, aunque vengativo, quiere a los niños y los protege. Mxyzptlk le da a Luthor la oportunidad de vengarse del kryptoniano antes de morir de cáncer; así Supermán pierde sus poderes, aunque finalmente los recupera.

En este año, Clark se compromete en matrimonio con Lois y Supermán se une oficialmente a la Liga de la Justicia; pero quizá lo más importante de este período es la muerte del hombre de acero para derrotar al monstruoso Doomsday, a la que seguirá su milagrosa resurrección, su vuelta del más allá, en que retoma finalmente su lugar a pesar de cuatro falsos Supermanes, uno de los cuales resulta ser un terrible villano.

1994

Lex Luthor, muere en el choque de su avión de pruebas en que pretendía romper un récord de velocidad antes de morir de cáncer y su desaparición

trae un caos económico a Metrópolis. Aparece por primera vez Mr. Z y casi vence a Supermán con sus poderes místicos.

Finalmente, Clark le revela a Lois su doble identidad; ésta queda impactada y le pide tiempo para pensar. Tras esto, Supermán es enviado accidentalmente a otra época, en una serie que lo llevará al futuro distante, a la Segunda Guerra Mundial, a la era prehistórica y al medievo.

El hombre de acero se enfrenta a una terrible alucinación de lo que pasaría si perdiera el control y se volviera loco.

## 1995

Tras ser lanzado al Sol, vuelve el Erradicador, esta vez convertido en un ser de energía que de nuevo trata de cambiar a la Tierra en un Kryptón; es otra vez vencido por Supermán con la ayuda del profesor Hamilton; aparece por primera vez Cerberus, para causar problemas con sus actos terroristas en que usa ciborgs.

Kal-El conoce a los guardianes del tiempo que se aseguran de que nadie cambie la historia, los Hombres Lineales.

Debido al caos económico que causó la muerte de Luthor. Jimmy es despedido, y *El Planeta* entra en huelga. Supermán logra acabar con Intergang; llega a Metrópolis el hijo ilegítimo de Luthor, joven, barbado, con abundante cabellera y heredero del imperio de su padre.

## 1996

El joven Luthor toma con gran habilidad el control de los negocios de su padre, con lo que salva la economía de la ciudad justo a tiempo; además, le

devuelve a Metrópolis la energía eléctrica, pues tuvo un apagón que duró varios días. Gracias a Mr. Z e involuntariamente al profesor Hamilton, Supermán pierde la memoria, termina en una pequeña isla, es rescatado por Lois y con ayuda del Guardián logra recuperar sus recuerdos.

Lex II se gana el aprecio de todos, incluso de Supermán, pero pronto es claro que oculta algo. Tras perder su empleo, Jimmy termina sin hogar ni dinero, pero se recupera con ayuda de sus amigos y obtiene de nuevo su trabajo en *El Planeta*.

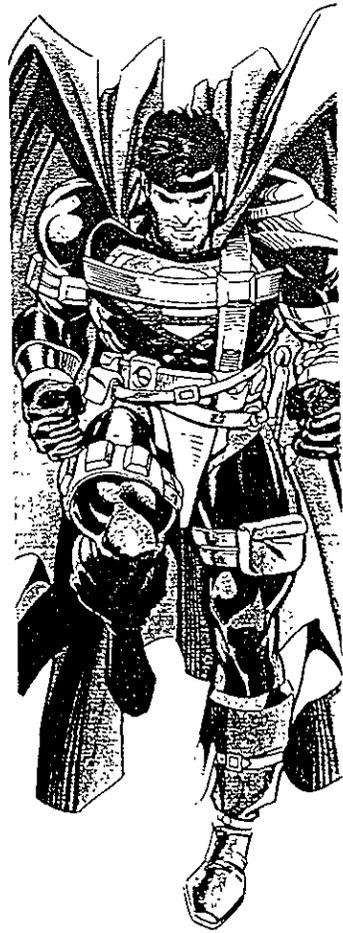
Brainiac regresa al mando de una enorme estación espacial con un gran ejército de extraterrestres y pretende conquistar la Tierra. Sólo el esfuerzo conjunto de los héroes del planeta, bajo las órdenes de Supermán, logra detenerlo.

En este período Clark y Lois rompen su compromiso, pero finalmente se reconcilian y se casan; tras esto continúan las aventuras del kryptoniano, pero ahora al lado de su esposa.

## SUPERMAN Y EL HEROE MITICO

Al revisar esta historieta, en especial a este personaje, nos encontramos que tiene una serie de interesantes similitudes con el mito heroico; las bases de éste se presenta de varias formas.

Así mismo, la historieta como medio de comunicación le ha dado a Supermán un impulsó muy particular para destacar como personaje gracias a las técnica visuales que le son propias; la manera en que las imágenes y demás elementos del cómic son usados en el presente, se podrá observar por medio de un breve análisis a algunas escenas de momentos clave de la historia del kryptoniano, principalmente en las series: "El precio



(Supermán 94-96), "Exilio" (Supermán 108-123), "El día del hombre de Kriptón" (Supermán 150-155), "Rescate de almas" (Supermán 171-173), "De tiempo en tiempo" (Supermán 197-1203) y los tomos especiales "La muerte de Supermán" y "El regreso de Supermán".

## EL ORIGEN

Para empezar, tenemos el nacimiento del héroe; según Otto Rank, el conjunto de estos personajes presenta una serie de rasgos uniformemente comunes, con una base típica a partir de la cual, elabora una "leyenda patrón".

El héroe desciende de padres de la más alta nobleza, habitualmente es hijo de un rey. Su origen se halla precedido por dificultades, tales como la continencia o la esterilidad prolongada, o el coito secreto de los padres, a causa de prohibición externa u otros obstáculos.<sup>2</sup>

El niño es abandonado, para después ser recogido y salvado por animales o gente humilde; transcurrida la infancia descubre su origen noble, alcanzando finalmente el rango y los honores que le corresponden. Esto le ocurre a personajes míticos como Perseo, hijo de Zeus y una mortal, que es abandonado junto con su madre en el océano. También fueron abandonados el héroe babilónico Sargón, el Moisés de la Biblia y muchos otros. La historia de Supermán presenta similitudes con esta "leyenda patrón", así como adaptaciones que la adecuan a nuestra época.

---

<sup>2</sup> Rank, 1989, p. 79.

Así, aunque este héroe no desciende de la nobleza como la conocemos, es hijo de uno de los científicos más respetados del planeta Krypton, con lo que se adapta el valor del saber científico y su influencia en la sociedad actual sobre la "nobleza". Pero no sólo en este sentido; también toma el lugar que la magia y lo sobrenatural poseían en el pasado, lo que le da cierta aura de "credibilidad y respetabilidad" que los mitos antiguos ya no poseen, no sólo a su origen, también a sus poderes, a los sucesos de su vida y a muchos de sus enemigos.

He aquí que ha llegado el reino de la razón y de la ciencia. Sólo se considera como verdadero lo que esta legitimado racionalmente o experimentado científicamente. Todo lo demás no es más que frivolidad, cuento, exuberancia artística o juguetes infantiles. El mito se devuelve fácilmente al pasado, ha perdido toda credibilidad, no es más que un recuerdo piadoso.<sup>3</sup>

En efecto, aunque los poderes de Superman son en gran medida los mismos de los héroes del mito, los de Kal-El no son sobrenaturales, sino "rationales", explicados a la luz de la ciencia moderna.

Como en el mito antiguo, el origen del kryptoniano está precedido por problemas; en la civilización de sus padres no existen las relaciones sociales, para tener hijos se dan muestras celulares de ambos padres y se procrea en un laboratorio. Sólo su padre Jor-El explora el ámbito de los sentimientos y las emociones, al enamorarse de Lara. Pero sobre todo, el planeta está en peligro de estallar y los kryptonianos no pueden viajar al espacio debido a un defecto genético; Jor-El apenas logra corregir ese problema en su hijo para poder enviarlo a la Tierra.

---

<sup>3</sup> Comte, 1992, p. 25

Tal y como el héroe mítico, Superman es abandonado, luego recogido y criado por gente humilde, unos granjeros de Kansas: los Kent; es sólo al llegar a la madurez que descubre su origen; aunque supo de la nave espacial que lo trajo antes de cumplir 20 años, fue sólo hasta después de los 25 años que se enteró de su herencia kryptoniana, al aparecer un holograma de su padre Jor-El, en que le instruye sobre el idioma, la cultura, el arte, las ciencias y la historia de su mundo de origen. Al entender que es el último kryptoniano, se dedica entonces a proteger ese legado, a pesar de considerarse terrícola.

## LA JORNADA MITOLÓGICA

De acuerdo con Campbell, el camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, a la que llama unidad nuclear del monomito, y cada una de sus partes se desglosa en varias subdivisiones.

El sentido general del monomito es sencillo. "El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos",<sup>4</sup> o bien lleva a cabo "un regreso a la vida para vivirla con más sentido".

Siguiendo este esquema, cada aventura de Superman inicia con su vida como Clark Kent; de aquí pasa a enfrentar enemigos de enorme poder y/o inteligencia; tras triunfar, vuelve a su vida normal, después de aprender algo o salvar a incontables posibles víctimas, en una forma

---

<sup>4</sup> Campbell, 1980, p. 35

moderna del monomito, que sin embargo aún presenta muchas de las subdivisiones que le son inherentes a los mitos antiguos.

Prometeo ascendió a los cielos, robó el fuego de los dioses y descendió. Jasón navegó a través de las rocas que chocaban para entrar al mar de las maravillas, engañó al dragón que guardaba el Vellocino de Oro y regresó con él. Eneas bajó al fondo del mundo, cruzó el temible río de los muertos, entretuvo con comida al cancerbero y pudo hablar, finalmente, con la sombra de su padre muerto.<sup>5</sup>

Si bien este esquema se puede observar en general dentro de Superman, existen algunas historias del personaje que por su trama y extensión presentan aún más similitudes con las sagas míticas y que iremos revisando en cada etapa y subdivisión.

## LA PARTIDA

La primera gran etapa es la de la "separación" o partida, su primer subdivisión es la llamada de la aventura. En ésta juega un papel importante el mensajero o heraldo, "la crisis de su aparición es la llamada de la aventura", y según Campbell, éste es a menudo odioso, oscuro o terrorífico, pero si se le sigue llevará hacia "la oscuridad donde brillan las joyas". El heraldo puede ser una bestia o una misteriosa figura velada; lo desconocido.

Esta llamada puede significar una alta empresa histórica, marcar el inicio de la iluminación o, según los místicos, "el despertar del yo"; en

---

<sup>5</sup> Idem

cualquier caso, "el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida".<sup>6</sup>

Dentro de Superman, el héroe también recibe la llamada que lo llevará a cada una de sus aventuras, y varios personajes que aparecen en la misma tienen un papel similar al del heraldo, seres poderosos o sobrenaturales que por alguna razón requieren de la presencia del kryptoniano. Algunos son poseedores de conocimientos místicos, como el Mensajero de Ultratumba o el Doctor Oculto, otros son criaturas del mundo de los muertos como el Espectro o el Corredor Oscuro,<sup>7</sup> pero todos son tenebrosos y aterradores, aún para el hombre de acero, excepto quizá Waverider, guardián del tiempo, y Supergirl, heroína de otro mundo similar al nuestro, entre otros.

Supergirl le pide a Kal-El que la ayude a salvar su mundo y allí lo lleva por medió de un aparato de transportación, en la serie "El precio". En "Exilio", el Guardián le hace ver al hombre de acero que sufre un problema psicológico: puede ser un peligro para los demás, por lo que decide exiliarse al espacio. El misterioso Corredor Oscuro avisa a Superman que mientras están en el hospital, las almas de Jimmy Olsen y Jerry White están atrapadas en el infierno; y lo lleva a la entrada del mismo para que las libere en "Rescate de Almas".

Uno de los Hombres Lineales lleva a Kal-El en un viaje por distintas épocas para que las cosas sean como deben en "De tiempo en tiempo". Y en "La muerte de Superman" es Booster Gold quien le avisa al héroe de la amenaza que el monstruo Doomsday es para todo el planeta.

---

<sup>6</sup> Campbell, 1980, p. 60.

<sup>7</sup> Como se ve, lo sobrenatural sigue presente, no ha sido reemplazado totalmente por las ciencias, pero ocupa un lugar menor del que ocupaba en los mitos del héroe

En una imagen diseñada sin duda para impactar, se destaca aquí a Supermán flotando en el cielo con su capa al aire, a su lado el héroe Booster Gold, atemorizado le indica del peligro. El dibujo ocupa una página completa y aunque los colores del fondo son sencillos (nubes y cielo azul), hacen contraste a los brillantes tonos de los personajes y a su musculosa anatomía, el entintado es muy marcado, casi sombrío, resaltando sobre todo la pose heroica de Supermán.

Otra subdivisión dentro de la "separación" es la negativa al llamado: "...en los mitos y cuentos populares encontramos el triste caso de la llamada que no se responde; porque siempre es posible volver el oído a otros intereses".<sup>8</sup>

Esto convierte la aventura en una negativa; así el individuo pierde el "poder significativo de la acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada".

Del mismo modo, aunque el hombre de acero por lo general acude gustoso cuando se le necesita, en ocasiones se resiste; cuando no se siente capaz de enfrentar la amenaza; en tales casos es presionado ya sea por su propia conciencia o bien por otros seres más poderosos que lo "arrastran" hacia la aventura.

Así, cuando el Mensajero de Ultratumba le pide su ayuda a Kal-El contra una amenaza sobrenatural y éste se niega, el Mensajero lo transporta al lugar y se ve obligado a luchar a su lado contra ese peligro.

En "De tiempo en tiempo" el Espectro lleva a Supermán de un sitio a otro según él considera que así podrá cumplir su destino, aun cuando lo que este quiere es volver a su época.

---

<sup>8</sup> Campbell, 1980, p. 61.

En este caso, el héroe es enviado a Varsovia durante la Segunda Guerra Mundial, el dibujo ocupa un cuadro completo, la manera en que se manejan las sombras y el entintado hacen pensar en el atardecer y se evitan los *balloons* y los diálogos, tal vez para que la imagen hable por sí misma. En una buena ambientación, el tren, los soldados nazis y los carteles en alemán le sirven de marco al sorprendido hombre de acero.

Una subdivisión más que se puede encontrar de "la partida" en las aventuras del kryptoniano es la ayuda sobrenatural. "Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar".<sup>9</sup>

En "El precio", el sabio creador de Supergirl le da al kryptoniano el arma que le permite finalmente derrotar a los poderosos seres que acabaron con ese mundo.

Aquí, en una página dividida en cuatro rectángulos horizontales, el científico le revela al hijo de Kripton la localización de lo que será la ruina de los villanos, esto cuadros denotan acción y rapidez, al igual que los rostros de los personajes; mientras, los globos con los diálogos poseen un delta estilizado como un rayo para indicar que ambos se comunican por medio de micrófonos o un medio electrónico, los fondos negros resaltan una vez más los demás colores.

El profesor Hamilton le entrega al héroe lo necesario para que abandone la Tierra y pueda internarse en el espacio, un aparato para respirar y un artefacto para dar "saltos" de enormes distancias, en "Exilio". Mientras que en "Rescate de Almas", el mismo Corredor Oscuro,

---

<sup>9</sup> Campbell, 1980, p. 70.

le da a Supermán los consejos necesarios para salvar a sus amigos. Y en "De tiempo en tiempo", un científico malvado, pero experto en viajes a otras épocas le da a Kal-El el conocimiento que finalmente le permitirá volver a su era.

Como se puede ver, esta ayuda o consejos no son sólo para "aniquilar al dragón", para vencer a las fuerzas sobrenaturales; también son para lograr las metas del héroe o pasar sus pruebas, gracias a "los amuletos y el consejo que requiere".

La siguiente subdivisión de "la partida" se refiere al cruce del primer umbral: "...el héroe avanza en su aventura hasta que llega al *guardián del umbral* a la entrada de la zona de la fuerza magnificada . Detrás de ellos está la obscuridad, lo desconocido y el peligro..."<sup>10</sup> Son aquellos lugares temidos por la gente común, los océanos de los siglos pasados, los desiertos intransitables que ocultan tremendos horrores los picos inalcanzables de montañas heladas, los nuevos, extraños continentes y tierras, ya en esta época, el insondable espacio exterior, infinito, con otros mundos. Tras cruzar el umbral, el héroe se encuentra tragado por lo desconocido, entrando en lo que Campbell llama el vientre de la ballena, la subdivisión final de "la partida"; la que, como puede verse, también se encuentra en Supermán.

En "El precio", Supermán, tras cruzar un "pasaje" de luz, se encuentra de súbito en otro planeta, parecido al nuestro pero habitado por peligrosos y poderosos seres que ya han acabado con casi toda la vida de ese lugar. Del mismo modo, en "Exilio", este héroe se lanza al espacio abierto, alejándose y perdiéndose en lo desconocido.

---

<sup>10</sup> Campbell, 1980, p 77

También ocurre esto en "Rescate de almas", cuando tras pasar un "umbral", Kal-El se encuentra de pronto en el mismo infierno, en donde cada cueva oculta un gran peligro. En esta página se presenta al héroe, tras cruzar la puerta al averno, rodeado de oscuridad y sufriendo una terrible agonía en tres cuadros con forma de trapecio y triángulo; rodeado de un brillo escarlata que incrementa el gesto de dolor en su rostro mientras se le realiza un acercamiento desde cuerpo entero hasta su rostro y los globos se ven distorsionados denotando una manera de hablar sobrenatural.

En "De tiempo en tiempo" tras cruzar un "portal", el hombre de acero se encuentra en distintos períodos de la historia, algunos cercanos como la Segunda Guerra Mundial, otros extraños y peligrosos como el futuro o el pasado distante, y en "El regreso de Superman", tras derrotar a Doomsday, Kal-El "entra" al más allá, el oscuro y misterioso mundo de los espíritus.

## LA INICIACIÓN

La segunda gran etapa de la jornada mítica es "la iniciación". Su primera subdivisión: el camino de las pruebas; la fase favorita de la aventura mítica y donde entran en acción muchos de los consejos y talismanes que le fueron dados al héroe antes de entrar a esta región. "O pudiera ser que por primera vez descubra aquí la existencia de la fuerza benigna que ha de sostenerlo en este paso sobrehumano".<sup>11</sup>

Sin embargo, la llegada a la Tierra de las pruebas es sólo el inicio del camino largo y peligroso de las "conquistas iniciadoras y los momentos

---

<sup>11</sup> Campbell, 1980, p. 94.

de iluminación". Dentro del cómic de Superman, cada capítulo presenta una "prueba": la lucha contra cada amenaza o villano, en una odisea cuya meta es mantener la justicia y la paz. Clark le llama la "batalla interminable", y debido a estas "pruebas" ha llegado a considerar el abandonar su papel de superhéroe; algunas han sido sencillas como detener a asaltabancos o ladrones y otras muy difíciles, como amenazas extraterrestres o la de perder sus poderes.

Este héroe se enfrentó a tres seres, cada uno con poderes similares a los suyos, pero quizá la más difícil prueba fue su decisión de tomar la justicia en sus manos, ejecutándolos en castigo a sus innumerables crímenes, lo cual lo deja con un enorme cargo de conciencia en "El precio".

En "Exilio", el hombre de acero se ve enfrentado a una larga serie de "pruebas": lluvias de meteoros, gigantescas tormentas espaciales, extrañas bestias que habitan el vacío; una vez más enfrenta al "ladron" de cerebros y se siente tentado a tomar de nuevo la justicia en sus manos, pero le deja esa responsabilidad a alguien más; tras perder los regalos que le dió el profesor Hamilton, Kal-El termina convertido en gladiador en los juegos de un lejano mundo; con una espesa barba y un traje parecido al de Heracles, todo lo que queda de su uniforme es su capa que usa como túnica.

La viñeta muestra al personaje, que tras vencer en los juegos reta al mismo regidor de ese mundo, al que también derrota. En una imagen dramática aparece Mongul, el tirano exigiendo al hombre de acero que mate a su oponente, este, con su traje de gladiador y el antiguo campeón derrotado a sus pies, se niega casi desnudo y en medio de una destrozada



arena de combate; el globo, de diálogo rodeado de picos, indica como a gritos reta al mismo Mongul a bajar y enfrentarlo.

En "Rescate de Almas", el kryptoniano se enfrenta, al llegar al infierno, con seres diabólicos: el cancerbero, Skyhook, a gigantes de piedra, incluso a Blaze la regidora del averno, en un intento por salvar a sus amigos.

En sus saltos por distintas épocas, Supermán enfrenta desastres en el futuro distante, dinosaurios en el pasado remoto, los nazis en los años cuarenta y hechiceros y demonios en el medievo, en "De tiempo en tiempo".

Mientras que en "El regreso de Supermán", tras fallecer, el héroe debe confrontar fantasmas y demonios en el plano espiritual para poder regresar a la vida, y la misma Blaze trata de apoderarse de su alma.

Una vez pasadas las pruebas y vencidos los monstruos, una aventura más tiene lugar: la última. Una de ellas es representada "comúnmente como un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo".<sup>12</sup> Si bien ésta no tiene que ser necesariamente benigna, también puede presentarse como la madre "mala". Aunque esta subdivisión no es muy común dentro de las aventuras del hombre de acero, se le podría encontrar en su regreso del más allá en "El regreso de Supermán", cuando una "diosa", una entidad de forma femenina llamada Kismet, protege y ayuda al espíritu del padre adoptivo de Kal-El a encontrarlo y salvarlo finalmente tras una serie de pruebas en ese mundo de los muertos, ella explica que es una especie de protectora del equilibrio en el universo, bien y mal, orden y caos, negro y blanco, sin dejar de ser imparcial.

---

<sup>12</sup> Campbell, 1980, p. 104

Según Campbell, este encuentro con la diosa (encarnada en cada mujer) es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor "que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad".

En "El precio", el único ser vivo que queda tras la batalla, además del kryptoniano, es Supergirl, así que el héroe la trae a la Tierra, y siente una gran afinidad hacia la chica por ser como él, la única sobreviviente de su mundo; se la entrega a sus padres adoptivos para que la cuiden mientras se recupera.

Y en "De tiempo en tiempo" la principal motivación del hombre de acero para volver es Lois, pues apenas le confesó su identidad y ella lo aceptó, aunque con ciertas reservas, al reencontrarse, definitivamente entienden cuánto se aman y se vuelven una pareja estable desde entonces.

Otra de las pruebas finales presenta a la mujer de nuevo, pero ahora como la madre destructora, "la mujer como tentación". "Las pruebas que sufre el héroe, preliminares a sus últimas experiencias y hechos, son el símbolo de esas crisis de realización por medió de las cuales su conciencia se amplifica y se capacita para resistir la posesión completa de la madre destructora..."<sup>13</sup>

Cuando Kal-El se vio obligado a ejecutar a tres poderosos seres que destruyeron otro mundo habitado, en "El precio", uno de ellos, una mujer hermosa, le suplicó que la perdonara, que a cambio sería su esclava y le mostraría placeres que nunca soñó; pero el héroe no responde, sólo llora y se aleja.

También en "Rescate de almas" ocurre esto, cuando Blaze, bajo la apariencia de una bella joven, le pide ayuda a Superman para así llevarlo a una trampa; no obstante, éste se da cuenta de la treta y la enfrenta.

---

<sup>13</sup> Campbell, 1980. p. 114.



EMPIEZAS A DISTINGUIR LAS ILUSIONES QUE NUBLAN TU PERCEPCION

¿DÓNDE RAYOS ESTOY? ¿ERES OTRA MUJER DEMONIO?

SOY KISMET Y SOY AJENA A LOS DEMONIOS

TU MISION TE TRAJO A MI LUZ HUMANO



¿Y QUÉ TIENES QUE VER CON LA 'MISION'?

¿DÓNDE ESTAS? ¿POR QUÉ NO TE MUESTRAS?

BUSCAS LA PAZ CON TU MUJO ADOPTIVO, PERO TE DESVASTA DEL CAMINO



EXISTO PARA ILUMINAR TU RUTA

TE HAS PERDIDO POR SEGUIR CON TU PROPIA VIDA

EL AVIADOR CLARO ERA A CLARK A QUIEN BUSCABA

PERO LA DEMONIO DIJO QUE NO PODIA RESUCITARLO



TAL VEZ AUNQUE TE ESTE PROHIBIDO SABER MAS

CADA SER TIENE EL PODER DE AFECTAR SU DESTINO

Pero dentro de esta historieta, quizá la mujer que ha personificado a la tentación de manera más constante es Lady Máxima: en cada ocasión que se encuentran, esta emperatriz de un mundo guerrero le ofrece al kryptoniano no un planeta para regir, sino todo un sistema estelar a cambio de ser su consorte y abandonar la Tierra.

Máxima no sólo es una mujer muy hermosa, también es valerosa y con grandes poderes, incluso ayudó al héroe a combatir a Doomsday, pero sobre todo le ofreció al hombre de acero la posibilidad de continuar el linaje de Kryptón, pues los genes de ambos son compatibles. Sin embargo, Kal-El no la ama y la considera demasiado egoísta, orgullosa y salvaje.

Así como la figura materna, también la paterna, tiene un lugar en el mito; en la subdivisión "la reconciliación con el padre", en esta posible prueba final, el héroe sufre un enfrentamiento con el padre, una "iniciación" tras la cual logra una concordia con él mismo, y una vez más es necesario un apoyo especial para triunfar. "Porque ya que es imposible confiar en el rostro aterrador del padre, la fe del individuo debe centrarse en otra parte y con la seguridad de esa ayuda, el individuo soporta la crisis..".<sup>14</sup>

En la historieta de Superman, aunque éste conoce su pasado extraterrestre, se considera un ser humano, un terrícola; guarda sus recuerdos, pero le dio la espalda a su herencia kryptóniana. Tras su exilio, obtuvo un artefacto de su mundo, el Erradicador, y lo trajo a la Tierra, pero este aparato de enorme poder trató de continuar con la tarea para la que fue creado: mantener pura la civilización y forma de vida kryptónianas.

---

<sup>14</sup> Campbell, 1980, p. 123.

Para ello, tras ser puesto en un lugar seguro en la Antártida, el Erradicador comienza a tratar de recrear a Kryptón en la Tierra: derrite la capa polar, fabrica maquinaria y estructuras de ese mundo y causa un caos climático. El héroe debe entonces tratar de detenerlo; el aparato fue creado por un ancestro de Kal-El, pero para que le obedezca, éste debe realizar un rito kryptoniano para ser considerado un adulto. Tras esta "iniciación", logra mantener al aparato bajo control, y éste le construye la "Fortaleza de la Soledad". Así el hombre de acero logra la conciliación con su pasado extraterrestre, en un lugar lleno de sus recuerdos: la Fortaleza.

Pero el asunto no terminó ahí; en la serie "El día del hombre de Kryptón", una vez más el artefacto extraterrestre trata de restaurar su mundo, esta vez alterando la forma de pensar de Kal-El para volverlo frío y sin emociones como sus ancestros; así que el héroe decide ir a vivir a la Antártida, aislarse del mundo exterior y olvidarse de Clark Kent. Sólo se salva gracias a la intervención de sus padres adoptivos, un poco de kryptonita y un recuerdo de su verdadero padre Jor-El: "La sociedad de Kryptón es fría, hijo. Sólo tu puede escapar a su destino".<sup>15</sup> Tras destruir al Erradicador, el héroe finalmente logra conciliar su identidad terrestre con su legado kryptoniano y con sus padres, aceptándose tal como es.

En este caso se presenta una página de gran agilidad con varias viñetas en forma rectangular, horizontales y verticales, el dibujo es bastante realista y detallado, en esta, los Kent atacan al Erradicador con kryptonita, y en ese instante, la imagen borrosa de Jor-El, Lois y sus padres adoptivos aparece apoyando a su lado humano, el manejo de los colores es muy complejo al explotar el aparato extraterrestre en tonos verde,

---

<sup>15</sup> Superman No 155. p 27

amarillo y naranja, los ballons son normales para las personas pero los del Erradicador son cuadrados como significando algo artificial o mecánico.

Otra representación de la última aventura en la jornada mitológica es una "divinización"; una iluminación del héroe, en la subdivisión llamada "apoteosis", primero por medio del "carácter andrógino de la presencia", así se unen las dos aventuras mitológicas al parecer opuestas, el encuentro con la diósa y la reconciliación con el padre, y de esto surge una comprensión. "...se descubre (o más bien se recuerda) que el héroe en sí mismo es aquello que ha venido a encontrar".<sup>16</sup>

En segundo lugar, se obtiene un "equilibrio" espiritual, un punto neutral, en el que los deseos, agresividad y engaño son controlados y extinguidos. Tras esto "La mente descansa en su verdadero estado y allí puede quedarse hasta que el cuerpo se desvanezca".<sup>17</sup>

Y en tercer lugar, resulta que el primer punto es "el símbolo" del segundo; ese carácter andrógino, y la comprensión que trae representan el equilibrio del segundo punto.

La idea general parece ser alcanzar esa paz y entendimiento sobre el universo que rodea al héroe, la mujer y el hombre, lo masculino y lo femenino, elementos a la vez opuestos y complementarios, parte de un todo, así como el dominio sobre las ambiciones y deseos del hombre.

Esto ocurre en Supermán; en la serie "Exilio", el sentimiento de culpa por haber matado y el peso de su poder llevaron a Kal-El a su exilio; tras vagar por meses es convertido en gladiador y derrota al emperador. Entonces el Clérigo le entrega al Erradicador; tras largas pláticas y compartir sus formas de pensar uno con el otro, el Clérigo le hace

---

<sup>16</sup> Campbell, 1980, p. 151

<sup>17</sup> Campbell, 1980, p. 153.

entender su lugar en el universo, el héroe se libra de su culpa y acepta sus acciones como parte del pasado esperando jamás tener que volver a hacer algo parecido. También se da cuenta del bien que aún puede hacer en su mundo y revitalizado "espiritualmente" decide volver a la Tierra a continuar con su vida.

Yo también tengo la muerte de otros en mi conciencia, así que me impuse el exilio. Pero con el tuyo, privaste a tu mundo de un gran héroe y a tu familia de un amado hijo. Termina tu exilio. Reclama tu herencia y cumple con tus dos destinos.<sup>18</sup>

La que queda de las posibles pruebas finales es "La gracia última"; en ésta el héroe obtiene la esencia indestructible de la existencia en "el último abismo en el cual la conciencia se sumerge al descender en el sueño, donde la vida individual esta a punto de disolverse..."<sup>19</sup>

Este disolverse significaría la muerte y también sería la muerte no encontrar el "fuego", la esencia. Este deseo de ser indestructible, de estar protegido contra las fuerzas del mal internas y externas, se presenta también por medió de la idea popular del "doble" espiritual, es decir "un alma externa no afectada por las pérdidas y heridas del cuerpo presente, sino que existe a salvo en algún lugar apartado".<sup>20</sup>

Supermán también obtuvo la "esencia indestructible de la existencia", el alma externa ajena al cuerpo, pero esto tras una larga y ardua batalla, en "Rescate de Almas"; el héroe baja al infierno y salva la vida de su amigo Jimmy, al liberar su espíritu inmortal prisionero de la

---

<sup>18</sup> Superman No. 121. p.27.

<sup>19</sup> Campbell, 1980, p. 160

<sup>20</sup> Campbell, 1980, p. 162

maligna Blaze y traerlo de vuelta a nuestra tierra, a nuestro plano existencial.

-¡Ahora estás en el dominio de Blaze, Supermán!  
¡Prepárate a sentir su oscuro abrazo!  
- ¡Olvidalo, Blaze! No permitiré que te apoderes de mi alma. ¡Y también recuperaré la de Jerry!<sup>21</sup>

Del mismo modo, el padre adoptivo, Jonathan, tiene éxito, aunque no sin ayuda de su hijo, en traer el alma del héroe de vuelta al mundo terrenal tras una larga búsqueda en el más allá, para que éste también vuelva a la vida en "El regreso de Supermán".

Aquí, durante buena parte de este capítulo del cómic los dibujos se ven brumosos, sin color, opacos, creando un ambiente irreal; una página muy interesante presenta a Jonathan Kent flotando en el espacio, pero la forma de esta viñeta es la de una mujer, formada de estrellas y planetas y oscuridad, flotando a su vez en una página blanca, habla con el padre adoptivo y lo guía a su hijo, sus *balloons* son irregulares y sin delta como si no vinieran de ningún sitio.

## EL REGRESO

La tercera gran etapa de la jornada mitológica es "el regreso". La primera subdivisión es justamente la negativa al regreso. Tras ser realizada la misión del héroe, éste debe regresar con su trofeo "transmutador de la vida".

---

<sup>21</sup> Superman No. 173 p. 1.

El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vellochino de Oro o su princesa dormida al reino de la humanidad...<sup>22</sup>

Sin embargo tal responsabilidad ha sido rechazada en muchas ocasiones.

En "El regreso de Superman", tras ser encontrado por el espíritu de su padre adoptivo, el hombre de acero no cree que deba regresar al mundo de los vivos y retar las leyes naturales; sólo Jonathan Kent logra convencerlo de intentarlo, pues Kal-El es más que humano.

La siguiente división del regreso es la huida mágica, después de que el héroe triunfa y obtiene el elixir, el espíritu, la esencia:

...si el trofeo ha sido obtenido a pesar de la oposición de su guardián, o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses o los demonios, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada...<sup>23</sup>

Esta huida ocurre en "Rescate de Almas"; tras liberar el alma de Jimmy, Superman huye de los infiernos con ésta, evadiendo bestias de piedra, erupciones de lava, explosiones y a la misma Blaze. Y como en una de las variedades de la "huida mágica" en la que el héroe que huye deja una serie de obstáculos tras de sí, el hombre de acero causa con sus poderes el derrumbe de la caverna de Blaze para retrasarla y estorbarla. "Ella podría seguirnos a dondequiera que vayamos. Creo que tendremos que buscar algo con qué tenerla ocupada".<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Campbell, 1980, p. 179.

<sup>23</sup> Campbell, 1980, p. 182.

<sup>24</sup> Superman No. 173, p. 21.



De modo similar, en "El regreso de Supermán", Kal-El y su padre tienen que luchar contra seres diabólicos en su viaje de regreso al mundo terrenal, ya casi en la "puerta" a la Tierra, se enfrentan incluso al espíritu del verdadero padre del héroe, Jor-El, o quizá otro truco de los demonios, el asunto nunca se aclara; y tras ser derrotado por Jonathan Kent logran finalmente llegar a la salida.

En la siguiente división se aborda el rescate del mundo exterior. "Pudiera ser que el héroe necesitara ser asistido por el mundo exterior al regreso de su aventura sobrenatural".<sup>25</sup> Esto es, que el mundo tuviera que venir y rescatarlo; unas veces éste no lo desea, otras se retrasó fascinado por lo que descubrió u obtuvo en la tierra de lo desconocido.

Así, durante "El día del hombre de Kryptón", en la Fortaleza de la Soledad el hombre de acero no puede liberarse del control del Erradicador por sí solo, a pesar de todos sus esfuerzos; sin embargo, sus padres adoptivos le ayudan a recuperar su identidad como ser humano usando un poco de kryptonita para entorpecer y debilitar al aparato extraterrestre.

Gracias a esto el héroe recupera su verdadera condición y destruye al Erradicador.

La ayuda exterior también es recibida por el kryptoniano en "De tiempo en tiempo". Desde su base, el Hombre Lineal, que originalmente lo mandó en su viaje por distintas épocas, logra gracias a su tecnología guiar al héroe al presente, donde debe estar. "Abandonaste por error tu propio lugar y época. Hice lo posible por regresarte... Antes de que cambiaras la historia".<sup>26</sup> Y en "El regreso de Supermán" esta ayuda se manifiesta en los

---

<sup>25</sup> Campbell, 1980, p. 191.

<sup>26</sup> Superman No. 203, p.25.

médicos que traen a Jonathan Kent de vuelta a la vida tras un ataque cardíaco, y éste al volver trae consigo el alma de su hijo adoptivo al mundo de los vivos.

El cruce del umbral del regreso es la subdivisión que sigue, es el regreso de la tierra de lo desconocido a lo que nos es familiar. "Los dos mundos, el divino y el humano, sólo pueden ser descritos como distintos uno del otro. Distintos como la vida y la muerte, como el día y la noche".<sup>27</sup> No obstante, nos dice Campbell, los dos reinados son en realidad uno.

El reino de los dioses es una dimensión olvidada del mundo que conocemos. Y la exploración de esa dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria, encierra todo el sentido de la hazaña del héroe. El problema al volver al mundo de todos los días es cómo comunicar lo descubierto de manera comprensible; existen tantas dificultades a este respecto que los fracasos no son raros.

En "El precio", tras volver por la puerta dimensional a su mundo con la malherida Supergirl, Superman es incapaz de explicar dónde estuvo (un mundo parecido al nuestro) incluso a sus padres; más difícil aún es que entiendan cómo fue posible que tomara la justicia en sus manos al ejecutar a los terribles villanos que destruyeron ese mundo, así que a pesar del apoyo de su familia, el héroe debe guardar la mayor parte del episodio para sí mismo.

En "De tiempo en tiempo", tras volver finalmente por una brecha del tiempo a su época, Kal-El tiene problemas al explicarle a Lois dónde estuvo y cómo la ha extrañado después de tanto tiempo de haberse ido.

---

<sup>27</sup> Campbell, 1980, p. 200

-¡Pero Clark eso apenas fue hace dos horas!  
-¿Dos horas?. No lo puedo creer... Para mi fueron casi cinco meses.<sup>28</sup>

En "El regreso de Superman", tras cruzar el portal del más allá y volver a la Tierra, las cosas no terminan todavía; en lugar del héroe original aparecen cuatro diferentes versiones del mismo y aún pasarán meses antes de que el verdadero se distinga y lo demuestre, especialmente a Lois y a sus padres adoptivos, tras de lo cual aún será incapaz de explicar del todo cómo resucitó.

También en "Rescate de almas" el héroe, tras de volver al plano terrestre, no puede explicar a nadie cómo luchó por el alma de Jimmy en el infierno mientras que su cuerpo se encontraba en coma en la tierra; incluso el joven sólo recuerda el rescate como si fuera un sueño durante su hospitalización.

Pero no todos son fracasos; en "Exilio", tras ser teletransportado a la Tierra por el recién adquirido Erradicador, el kryptoniano explica a sus amigos y seres queridos lo que le pasó, cómo todas sus dudas se han aclarado, sus preocupaciones han desaparecido y además trajo consigo el único legado de Kryptón; ha logrado una cierta paz interna.

Y en "El día del hombre de Kryptón", tras librarse de la influencia del Erradicador y destruirlo, el hombre de acero le explica a sus padres lo que pasó y cómo a pesar de su herencia él decidió que ser humano es mejor que ser kryptoniano. "El Erradicador pertenece a un pasado muerto, Clérigo. Espero lo comprendas. Dijo que Kryptón viviría mientras yo lo

---

<sup>28</sup> Superman No. 204. p. 4.

hiciera; creo que tuvo razón, Kryptón vivirá a través de mí. Pero sólo bajo mis términos".<sup>29</sup>

La posesión de los dos mundos es la siguiente subdivisión; en ésta se da la posibilidad de mantener contacto entre los mundos, sin permitir que se afecten entre ellos. "La libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los mundos... sin contaminar los principios de la una con los de la otra".<sup>30</sup>

En este sentido, en "El día del hombre de Krypton", Superman al destruir al Erradicador toma definitivamente su lugar como terrestre, pero aun así conserva los recuerdos de su mundo de origen en la Fortaleza de la Soledad, aceptando que no es humano, pero tampoco kryptoniano: aunque su origen es extraterrestre él es terrícola y se dedica desde entonces a cuidar ambas facetas de su vida.

Asimismo, en general el kryptoniano es capaz de entrar y salir sin problemas, a voluntad, de lugares vedados a los seres humanos sin protección o preparación adecuados: puede bajar a los abismos oceánicos sin preocuparse por la descompresión, entrar a volcanes o lugares que serían la muerte para otros seres vivos o volar por los cielos sin máquinas, alas o equipo especial e incluso al espacio, hasta la luna con sólo una bocanada de aire en los pulmones y volver fácilmente, así es como empiezan o terminan muchas de sus aventuras al ir o volver de tales sitios.

La subdivisión final de la jornada mitológica es la libertad para vivir, en la cual se habrá de responder una pregunta primordial dentro del mito del héroe. "¿Cuál es el resultado del pasaje milagroso y del

---

<sup>29</sup> Superman No 155 p 30

<sup>30</sup> Campbell, 1980, p 210.

regreso?"<sup>31</sup> . Campbell considera que la meta del mito es despejar la necesidad de esa ignorancia de la vida efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal.

## OTRAS REFLEXIONES

De manera más general, es posible encontrar otros puntos del mito del héroe que coinciden curiosamente con el personaje de Superman, como es el hecho de que a pesar de todo su poder, Superman es vulnerable a la roca radiactiva de su mundo, no es pues invencible. Los mitos al respecto son muy conocidos como es el caso del Talón de Aquiles que le costó la vida, igual que la hoja de tilo en la espalda de Sigfrido que lo volvió vulnerable a una lanza, o el León de Nemea, cuya piel impenetrable no lo salvó de ser estrangulado por Heracles. Estas historias muestran que finalmente no hay nada ni nadie invencible, todo tiene un punto débil.

También existen personajes en esta historieta que cuentan con su similar dentro del mito; en este caso, la aparición de Lex Luthor señala a otro personaje del mito: el monstruo-tirano que según Joseph Campbell se puede encontrar en las mitologías de todo el mundo con las mismas características. "Es el avaro que atesora los beneficios generales. Es el Monstruo ávido de los voraces derechos del *Yo y lo mío*. Los estragos por él provocados... pueden alcanzar a toda su civilización".

Puede verse entonces el reflejo de ese hombre de negocios multimillonario y despiadado, con tanto poder en su ciudad y más allá que

---

<sup>31</sup> Campbell, 1980, p. 218.

se considera su dueño y de aquellos que la habitan. Sin embargo, a Luthor ese mismo poder y riqueza lo hacen desconfiar de todo, cualquiera que lo amenace es destruido, emulando así al tirano del mito. "El ego desproporcionado del tirano es una maldición para sí mismo, perseguido por el temor, desconfiado de las manos que se le tienden y luchando contra las agresiones anticipadas de su medio..."<sup>32</sup>

Además, Luthor odia a Kal-El porque desde que apareció, él ya no es el más poderoso de la ciudad. "Metrópolis me pertenece y la puedo destruir a capricho. Pero no lo recuerdan, gracias a ti y tus poderes olvidaron quién es el amo. Y pienso recordárselo. Les demostraré que tú no eres nada, Superman".<sup>33</sup> Y dentro del mito, el gran enemigo del tirano es el héroe redentor "cuyo golpe, cuyo toque, cuya existencia libertará la Tierra".

Algo similar ocurre con uno de los personajes de apoyo del hombre de acero; así pues, dentro de esta historieta, el profesor Emil Hamilton ocupa por sus características la posición de Dédalo en el mito del hombre de acero. "Durante siglos Dédalo ha representado el prototipo del artista científico; ese fenómeno humano curiosamente desinteresado, casi diabólico, por encima de los lazos normales del juicio social, dedicado a la moral no de su tiempo sino de su arte".<sup>34</sup> En efecto, Hamilton aparece junto a Superman lo mismo ayudándole que causándole problemas inadvertidamente con su saber e invenciones.

Por otro lado, tal como ya lo había mencionado Campbell, existen temas del mito que pueden encontrarse en todo el mundo: el robo del

---

<sup>32</sup> Campbell, 1980, p. 22

<sup>33</sup> Superman No. 4, p. 32.

<sup>34</sup> Campbell, 1980, p. 30

fuego, el diluvio, la tierra de los muertos, el nacimiento virgen y el héroe que regresa de la muerte.

Ahora bien, esta obtención de la luz, del fuego y la posterior huida como Prometeo se puede encontrar cuando Superman baja al infierno y tras huir obtiene no el fuego, sino el don de la vida para su amigo Jimmy.

El diluvio que los mayas, la Biblia o los griegos mencionan en sus textos, ocurre en la historieta del kriptoniano cuando el Erradicador deshiela parte del polo, tremendas y largas tormentas azotan al mundo e inundaciones cubren ciudades completas, el héroe sólo puede hacer lo posible por ayudar a las víctimas, únicamente se detiene el desastre cuando el artefacto extraterrestre es "controlado".

La tierra de los muertos se presenta no sólo en Blaze y su infierno, también con el Corredor Oscuro que lleva almas al paraíso, pero sobre todo con la muerte del hombre de acero y su breve estancia en el más allá, sin contar los peligros que su padre adoptivo corrió para encontrarlo.

Curiosamente, como varios héroes míticos, Kal-El nació de una mujer virgen, pues de hecho el acto sexual entre la gente de su mundo ya no se usaba; fue engendrado de muestras de ambos padres sin que estos siquiera hicieran contacto físico y su gestación ocurrió dentro de una matriz artificial que terminaría convertida en la nave que lo trajo a la Tierra.

Por supuesto, el héroe que regresa de la muerte está presente también en las hazañas del kriptoniano: tras sacrificarse para derrotar a Doomsday, tuvo que enfrentar una serie de peligros y obstáculos para poder volver a la vida, emulando a otros aventureros legendarios y vencer, al menos por esta ocasión, a la muerte misma.



## LAS SIMILITUDES HEROICAS

Los héroes míticos son una parte importante de la cultura universal y son recordados como símbolos de una época, de una civilización diferentes a la nuestra, aunque en general, las consideramos ajenas a nuestro presente. Por otra parte, los llamados superhéroes de los comics son conocidos como parte de la cultura moderna, el presente, y aunque por supuesto son ficción, tienen un arraigo en nuestra sociedad, que les ha permitido continuar presentes por sesenta años (1938-1998). Siendo precisamente Superman el primero de ellos.

Aunque sin duda hay diferencias entre estos superhéroes y los héroes del mito, existen similitudes muy interesantes, sobre las cuales quiero llamar la atención en una comparación directa con diversos héroes de varias culturas y el famoso hombre de acero.

De manera parecida a *Osiris*, Superman mantiene la paz y el orden en su ciudad, asegurando la justicia para los habitantes pero igual que el Dios egipcio, el héroe debe enfrentar el odio y la envidia de otro ser de gran poder en las tierras, Lex Luthor, que como el malvado Set, una y otra vez trata de acabar con él, pero siempre logra escapar de sus trampas. También lograría volver del mundo de los muertos en una asombrosa resurrección.

Tal como *Gilgamesh*, en su juventud el héroe era irresponsable y egoísta pero al madurar se vuelve responsable y se dedica a actuar en bien de los suyos, de su ciudad, su país, su mundo, enfrentando cualquier peligro que pudiera amenazarlo, sin preocuparse por su propia seguridad.

Emulando a *Rama*, Kal-El ha luchado contra ejércitos de seres malignos, dirigiendo él mismo una tropa de superseres contra conquistadores extraterrestres que tenían a la Tierra en jaque, derrotándolos y expulsándolos del planeta.

De manera similar a *Perseo*, el kriptoniano es abandonado, para después ser recogido por gente humilde, y al madurar se entera de su linaje verdadero. También puede volar igual que este con sus sandalias aladas, acabando así con diversos monstruos y tiranos, salvando en su oportunidad a su amada del peligro.

Como *Perseo*, *Heracles* y *Jasón*, Supermán no tenían un origen terrestre, si aquellos eran descendientes divinos el hombre de acero tenía su pasado en las estrellas y ese linaje le dio grandes poderes.

Emulando a *Heracles*, el héroe extraterrestre es físicamente muy y superior a los simples mortales. "Como hombre de fuerza y habilidad arrolladoras, pudo realizar proezas sobrehumanas".<sup>35</sup> Además de proteger, aconsejar y ser amigo de los hombres; las hazañas de Supermán bien podrían recordar a los trabajos de Heracles, asimismo ayuda mantener la paz y lucha contra los conquistadores y tiranos, en una interminable batalla por la justicia.

Incluso como el fortachón griego, Kal-E ha sufrido periodos de locura en los que realizó terribles actos, que lo orillaron a su exilio en el espacio y convertido en esclavo de un emperador espacial se ve obligado a superar una serie de pruebas y finalmente encuentra la respuesta a los dilemas morales que lo atormentaban, paz y el deseo de volver a casa.

---

<sup>35</sup> Fernandez, 1992, p. 60

También como Heracles, que bajó al mundo de los muertos para traer de vuelta a Alceste, la esposa de su amigo Admeto, el hombre de acero viajó al infierno para rescatar a su amigo Jimmy y a Jerry White el hijo de Perry, solo que en lugar de luchar contra Tanatos, el ángel de la muerte, el kriptoniano tuvo que enfrentar a la maligna Blaze.

Con el mismo liderazgo de Jasón que exitosamente reunió a los grandes héroes de las ciudades griegas para tras un largo viaje lograr una hazaña al parecer imposible (recuperar el Vellochino de Oro), Kal-El unió bajo su mando a los más poderosos superhéroes del planeta para vencer una amenaza aparentemente invencible, interceptar en su camino hacia la Tierra a una gigantesca nave de guerra extraterrestre controlada por Brainiac, llamada Mundo Bélico.

Cuando tras exiliarse al espacio, el kriptoniano decide regresar a su hogar, pasa por una serie de obstáculos y adversidades, sin embargo jamás se rinde, demostrando su destreza, astucia y valentía, como Odiseo al regresar de Troya a su patria Itaca, a pesar de todos los sitios que conoce para Superman no existe otro más querido que su planeta adoptivo al que en su ausencia extraña terriblemente.

Tal como Aquiles y Sigfrido, Superman era invulnerable al daño físico, así como un héroe para los suyos, pero al igual que estos, también tiene un punto débil; en Aquiles, el talón por donde lo sostuvo su madre, en Sigfrido, la espalda debido a una hoja de tilo, para Kal-El es la kriptonita aquello que puede destruirlo, pues al igual que los demás héroes, no deja de ser mortal.

Emulando a los caballeros de la Mesa Redonda, el hombre de acero trata de guardar un comportamiento ejemplar, siguiendo los altos ideales de honor, justicia, verdad, protección de los inocentes y la vida por sobre todas las cosas; a pesar de todo su poder, él sólo lo usa en bien de los demás, sin embargo también llega a fallar en su cumplimiento, como le ocurrió a Lancelot, pero expía sus culpas y logra perdonarse a sí mismo.

Así, Supermán, presenta una amplia gama de las virtudes, habilidades y formas de ser que conforman la idea del héroe en muchas civilizaciones, si bien estas se encuentran adaptadas a nuestro actual entorno, dándole así un nuevo sentido a lo que alguna vez dijera Jerry Siegel al crear al personaje del kriptoniano: "Englobaba a todos los héroes en uno sólo".<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Supermán No. 100 p.1

## CONCLUSIONES

Desde el pasado remoto, los mitos siempre tuvieron una gran importancia para las sociedades humanas, dándoles sabiduría, cohesión e incluso su lugar en el universo, de hecho existe todavía una gran fascinación por estas historias.

Por supuesto, en nuestra perspectiva moderna es muy difícil que podamos entender realmente lo que los mitos significaban en la antigüedad, sólo podemos imaginarnos como estas narraciones de lo extraordinario, lo fabuloso o lo sobrenatural, eran además un compendio del saber, las leyes, costumbres, valores e incluso un medio de contacto con sus deidades, es decir, estos relatos lo eran todo, eran lo sagrado para el hombre.

Así, nos podemos dar cuenta de cuan intrínsecamente ligado al ser humano se encuentra el mito desde sus inicios, incluso existe la teoría de que éste forma parte de nuestra psique, de la mente, en estas narraciones toman forma los sueños, miedos y deseos que inconscientemente poseen todas las personas, lo que se traduce en la necesidad del hombre de ser parte de una sociedad, de aquí que el mito se encuentre en todas las culturas del mundo de manera parecida, pues tienen las mismas bases.

De ser verdad esto, nos tentaría a creer que los mitos siguen existiendo en cada etapa del hombre, que este continua creando relatos fabulosos que tienen el mismo valor y grandeza que los del pasado, pues por más que cambie o avance, el ser humano seguirá necesitando de los

mitos, de la posibilidad que nos ofrecen de acceder a un tiempo y realidad diferentes a los nuestros, un mundo imaginario.

Y el hombre siguió creando, con cada siglo aparecieron nuevos relatos, nuevas ideas y nuevos avances, nacen la imprenta, el cine, la radio y la televisión, en los que aparecen ante incontables espectadores los llamados mitos modernos.

En uno de estos medios nuevos, la historieta, nació un personaje que parece emular un tema conocido del mito, los héroes, Supermán...el hombre de acero, dio origen así a lo que se conoce como los superhéroes, que toman el lugar de los paladines antiguos y pronto son conocidos en gran parte del mundo, gracias sobre todo a las muy particulares características del medio en el que aparecen.

Al combinar el lenguaje escrito con la imagen, el comic logra un efecto único, más sencillo que un libro pero con mayor penetración que el radio o la televisión, maneja también el tiempo en las viñetas y utiliza la imaginación como un apoyo narrativo sorprendente, transformándose en un medio poderoso y atractivo, sobre todo para los jóvenes.

Así, tal pareciera que Superman y los que les siguieron son los herederos del mito heroico, que con un simple disfraz de modernidad se adecuan y forman parte de nuestro presente.

Sin embargo, al examinar más detenidamente este fenómeno nos podemos encontrar con que no es tan sencillo como puede aparentar a simple vista.

El personaje de Superman, es el más viejo de los superhéroes, ha logrado permanecer vigente a fuerza de adaptarse a cada época identificándose con cada generación de lectores. Al analizar lo que hay detrás de la más nueva versión del hombre de acero, encontramos una

serie de similitudes en sus bases, orígenes y aventuras con las de los héroes mitológicos, que son sin duda muy interesantes.

Esto podría explicar porqué la historieta del kriptoniano ha continuado teniendo éxito durante más de 60 años, pues en su nacimiento, sus creadores inconscientemente encarnaron al paladín mítico presente desde el inicio del hombre, pero apegado a nuestra realidad cotidiana, con lo que la identificación y la admiración de los lectores por el personaje es mayor y más profunda que las que tienen por los mitos antiguos y sus héroes, sin relación con el mundo actual.

No obstante, no se trata simplemente del mito heroico adaptado al presente. La historieta ha difundido masivamente estos relatos que han capturado la atención de los lectores, transformando a Superman en un símbolo y ejemplo, con el que se identifican estratos de la sociedad moderna llegando a formar parte de ella.

Pero sabemos que estas aventuras son ficticias, son puro entretenimiento, mientras el mito era conocido y respetado, por todo el conjunto de la sociedad no una parte de ella, nos ponía en contacto con lo sagrado, nos hacía revivir un pasado, una realidad, era considerado como una verdad que daba origen al hombre y su universo.

El comic no tiene esta grandeza, pues aunque es leído por millones de lectores, estos no lo ven en la perspectiva solemne y respetuosa en que era vista en el pasado; a pesar de sus bases míticas, Superman es todavía un producto, una mercancía para vender a un mercado específico, y que conlleva su propia ideología, el "*American Way of Life*", "el hombre heterodirigido".

El famoso hombre de acero no tiene del mito más que sus bases, el resto es sólo un producto cuidadosamente calculado para cumplir las expectativas del consumidor, aprovechándose también de la profunda necesidad del ser humano del mito.

Las condiciones que una vez dieron origen y permanencia a los mitos antiguos ya no existen, pues la sociedad ya no es la misma, los modernos fenómenos que usan tal concepto hoy día hacen uso erróneo de esa palabra o tergiversan su significado; a pesar de la necesidad del mito que tiene el hombre, los cambios sociales han dado origen a un nuevo tipo de relato, acorde con nuestro entorno y forma de vida actual, con sus defectos y virtudes, en el que sólo quedan los cimientos de la mitología que crearon las primeras civilizaciones, no obstante son estas las bases que aún forman parte esencial del ser humano, otorgándole un "comportamiento mítico" que continúa en el presente, siendo esto lo que les proporciona una fuerza y adaptabilidad que les permite ser llamados "mitos modernos", volviéndose una parte viva de nuestra cultura.

De tal manera que si los viejos héroes eran descendientes de los dioses, ahora lo son de extraterrestres, los dragones de antaño se han transformado en monstruos creados por la genética, los tiranos del pasado son los políticos y ejecutivos corruptos del presente, todo ha cambiado y solo las bases permanecen.

Y así continúa su influencia en las sociedades. Desde los primeros tiempos, los mitos siempre han tenido un efecto en las pautas de conducta humana, el presente no es la excepción.

Si el éxito de Superman proviene de mostrarnos en un contexto contemporáneo los cimientos del héroe mitológico, es necesario preguntarnos que otras formas de pensar, conductas e ideologías de este

mito de la modernidad, podrían encontrarse influyéndonos dentro de las aventuras de este kriptoniano.

La sociedad no debe ser una entidad inconsciente, por esto debemos esforzarnos constantemente en comprender lo que hay detrás de los mitos que se forman en nuestra cultura, así podremos entender nuestro propio entorno social, su influencia sobre nosotros y nuestro lugar en él, así permaneceremos atentos a los cambios que se puedan gestar en su interior, sean positivos o negativos y actuar en consecuencia.

Tal es nuestra tarea como comunicadores y sobre todo como científicos sociales.

## BIBLIOGRAFIA

- ALFIE, David, *El comic es algo serio*, Colección Comunicación, Ediciones Eufesa, Prólogo de Paco Ignacio Taibo, México 1982, 198 pp.
- ARANGUREN, José Luis, *La comunicación humana*, Ed. Mc Graw-Hill, Book Company, Ediciones Guadarrama, Madrid 1967, 252 pp.
- BAENA, Paz Guillermina, *Instrumentos de Investigación, Tesis profesionales y trabajos académicos*, Ed. Editores Unidos Mexicanos, México 1986, 134 pp.
- BARON-CARVAIS, Annie, *La historieta*, F.C.E., México 1989, 181 pp.
- BERGUA, Juan, *Mitología Universal: Todas las mitologías y sus maravillosas leyendas*, Ed. Ibéricas, 2v., Madrid 1960, 1040 pp.
- CASO, Alfonso, *El pueblo del sol*, F.C.E. México 1990, 10a, reimpresión, 139 pp.
- CAMPBELL, Joseph, *The masks of God: Primitive mythology*, Ed. Viking Press, New York 1959, 504 pp.
- CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras*, Tr. Luisa Josefina Hernández, 2a reimpresión, F.C.E. México 1980, 372 pp.

- COMA, Javier, *Del Gato Felix al Gato Fritz*, Ed. Gustavo Gili, España 1979, 190 pp.
- COMA, Javier, *Los comics, un arte del siglo XX*, Ediciones Guadarrama, Madrid 1978, 204 pp.
- COMTE, Fernand, *Las grandes figuras mitológicas*, Ediciones del Prado, Madrid 1992, 250 pp.
- DETIENNE, Marcel, *La invención de la mitología*, Tr. Marco-Aurelio Galmarini, Ediciones Península, España 1985, 106 pp.
- DIEZ del Corral, Luis, *La función del mito clásico en la literatura contemporánea*, Ed. Gredos, Madrid 1974, 268 pp.
- ECO, Humberto, *Apocalípticos e integrados*, Ed. Lumen, 2a edición, Barcelona 1988, 403 pp.
- ECO, Humberto, *Como se hace una tesis: Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*, Ed. Gedisa, México 1984, 267 pp.
- ELIADE, Mircea, *Mito y realidad*, Ediciones Guadarrama, 2a reimpresión, Ed. Madrid 1973, 239 pp.
- ELIOT, Alexander, *Mitos*, Col. de Mircea Eliade, Ed. Labor, Barcelona 1976, 317 pp.

FERNANDEZ Pérez, Flora, *Introducción a la mitología*, Ed. Fernández, México 1992, 236 pp.

GRAVES, Robert, *Los mitos griegos*, Tr. Luis Echavarrri, 5a. reimpression, 2v, Ed. Patria Alianza, México 1992, 180 pp.

GUBERN, Román, *El lenguaje de los comics*, Ed. Península, Barcelona 1972, 180 pp.

GUBERN, Román, *Literatura de la imagen*, Ed. Salvat, Barcelona 1980, 141 pp.

GUBERN, Roman, *Comunicación y cultura de masas*, Ed. Península, Barcelona 1977, 300 pp.

IBAÑEZ, Brambila Berenice, *Manual para la elaboración de tesis*, Ed. Trillas, México 1992, 186 pp.

KIRK, G. S. *El mito, Su significado y funciones en la antigüedad y otras culturas*, Ediciones Paidos, España 1990, 310 pp.

MASOTTA, Oscar, *La historieta en el mundo moderno*. Ed. Paidos, Argentina 1970, 176 pp.

MCCLOUD, Scott, *Understanding Comics, the invisible art*, Ed. Kitchen Sink Press, U.S.A. 1993, 290 pp.

ONG, Walter J., *Oralidad y Escritura*, Tr. de Angélica Scherp. F.C.E. México 1987, 190 pp.

PEÑUELAS, MarceliNo. *Mito, literatura y realidad*, Ed. Gredos, Madrid 1965, 230 pp.

RANK, Otto, *El mito del nacimiento del héroe*, Tr. Eduardo A. Luedel, Ed. Paidos, México 1989, 117 pp.

RODRIGUEZ, J. L. *El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*, Ed. Gustavo Gili, España 1988, 160 pp.

SAGRERA, Martin, *Mitos y sociedad*, Ed. Labor S.A., Barcelona 1967, 241 pp.

VAILLANT, George C. *La civilización azteca*, F.C.E. México 1980, 5a reimpresión, 312 pp.

#### TESIS

MALDONADO Gutiérrez, Judith. *El cómic trasnacional. El caso México*. México 1995. UNAM. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. p. 110.

MARTINEZ Galvez, David G. *Guía Gráfica para la creación de historietas*, México 1996, Universidad Intercontinental, 105 pp.

MORENO Esparza, Hortensia, *Los hábitos metafóricos: Mitos en los medios de comunicación de masas*, México 1993, Universidad Nacional Autónoma de México, 186 pp.

TRON, Carlos, *La historieta: Arte del siglo XX*, México 1991, Universidad Anáhuac, 125 pp.

VERA Luna, Carlos. *Nación Xerox: Análisis del cómic como instrumento de masificación*. México 1996. 208 pp.

#### HEMEROGRAFIA

ANONIMO, "A sus 60 años...¡todavía vuela!", *Revista de Revistas*, México, No. 4465, junio de 1998, P. 30.

ARCEO, Martín, "Hacia la historieta de fin de siglo", *Revista de Revistas*, México, No. 4347, mayo de 1993, P. 34.

ARGUETA, C, Fernando, "¿Regresará el superhéroe?", *Revista de Revistas*, México, No. 4322, noviembre de 1992, P. 50.

BARRANCO, Mario Alberto, "Todos matamos a Superman", *Revista de Revistas*, México, No. 4322, noviembre de 1992, P. 38.

CALZADA Jáugueri, Francisco, "Breve historia de los comics", *Revista de Revistas*, México, No. 4346, mayo de 1993, P. 30.

CALZADA Jáugueri, Francisco, "Descanse en paz Æ Superman", *Revista de Revistas*, México, No. 4322, noviembre de 1992, P. 34.

CALZADA Jáugueri, Francisco, "¡Feliz cumpleaños, hombre de acero!", *Revista de Revistas*, México, No. 4465, junio 1998, P. 36.

*¿El regreso de Superman?*. Edición Especial. Editorial Vid. México 1993.  
88 pp.

FLORES Roldan, Roberto, "La muerte del hombre de acero", *Revista de Revistas*, México, No. 4322, noviembre de 1992, P. 54.

GARCIA García, Eduardo, "Superman, un joven sesentón", *Revista de Revistas*, México, No. 4465, junio 1998, P. 38.

GARZA, Héctor C, "Los enemigos de Superman", *Revista de Revistas*, México, No. 4465, junio 1998, P. 58.

JIMENEZ Patiño, Juan, "Superman en el cine", *Revista de Revistas*, México, No. 4322, noviembre de 1992, P. 50.

*La Muerte de Supermán*. Edición Especial. Editorial Vid. México 1993.  
168 pp.

MANZANOS, Rosario, "Tras 60 años de evolución de poderes, Superman regresa a su traje original", *Revista Proceso*, México, No. 1110, 8 de febrero de 1998, P. 48.

SILLER, David, "Historia de la historieta", *Revista de Revistas*, México, No. 4349, junio de 1993, P. 34.

*SUPERMAN*, Grupo Editorial Vid, No. 1, noviembre 3 de 1986 a No. 254, diciembre 30 de 1996.