



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS  
Y SOCIALES**  
**MAESTRIA EN COMUNICACIÓN**

**LA MITOLOGÍA: ESTRUCTURA DE SIGNIFICACIÓN EN LA  
CONSTRUCCIÓN DEL DISCURSO DEL CÓMIC  
NORTEAMERICANO**

**T E S I S**

**QUE PARA ~~OPRAR~~ POR EL GRADO DE  
MAESTRO EN COMUNICACIÓN**

**PRESENTA:  
ALENKAR ESCUDERO MONTÚFAR**

**TUTOR  
MTRO. FELIPE NERI LÓPEZ VENERONI  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**CIUDAD DE MÉXICO, Marzo de 2017**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## Agradecimientos

*Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo y no en el resultado. Un esfuerzo total es una victoria completa.*

Gandhi.

La educación y la formación académica que los seres humanos podemos recibir durante nuestras vidas, es sin lugar a dudas las mejores herramientas que nos permiten luchar contra la ignorancia y las injusticias. La educación nos es dada en la casa; valores trascendentes que nos ayudan a transitar en la sociedad. La formación académica contribuye al desarrollo científico y tecnológico de la humanidad.

Sin embargo, la educación, aquella que recibes en casa, es la más importante herencia que una persona puede recibir, porque es aquella que determina la personalidad, la que enseña valores y enseña el valor de una vida honesta.

Por este motivo quiero agradecer a mis padres quienes en todo momento me han apoyado para culminar un logro más en mi vida. Ambos son un gran ejemplo y esto es una prueba más de que hicieron un gran trabajo.

También quiero agradecer a mi familia por su apoyo moral y por impulsarme a ser una mejor persona.

Y principalmente esta tesis no habría sido concluida sin el apoyo y la fortaleza que **mi esposa** me otorgo para poder concluirla. A ti que fuiste paciente durante los momentos de crisis; que me has acompañado paso a paso en cada decisión tomada y sobre todo, por creer en mí y por hacerme ver que puedo cumplir mis metas: Esta tesis es tuya y está dedicada a ti. Gracias por todo y vamos por más.

Finalmente agradezco a mis amigos y colegas, ustedes me apoyaron durante el proceso que viví durante el posgrado y fueron fieles creyentes de este proyecto. A ustedes también les agradezco el apoyo

*La educación es el arma más poderosa que puedes tener para cambiar el mundo.*  
Nelson Mandela.

# Í N D I C E

Introducción	Pág. 4
Capítulo 1. La estructura de significación análoga entre el mito como forma narrativa y la narrativa de los cómics.	Pág. 10
1.1 El mito como origen de las formas narrativas.	Pág. 13
1.2 La mitología como estructura de significación.	Pág. 17
1.3 El cómic: Hito cultural del siglo XX.	Pág. 26
1.4 La narrativa de los cómics.	Pág. 34
1.5 Las analogías entre el mito y el cómic.	Pág. 38
Capítulo 2. La Hermenéutica y su estudio para la comprensión de las estructuras de significación de la mitología en el cómic: <i>All-Star Superman</i> y los Doce Trabajos de Heracles.	Pág. 44
2.1 La propuesta teórica de Gilbert Durand: La mitocrítica y el mitoanálisis.	Pág. 47
2.2 Aristóteles y el concepto de mimesis.	Pág. 51
2.3 La triple mimesis de Paul Ricoeur.	Pág. 55
2.4 El héroe que desafió al olimpo e inframundo para lograr su cometido: Heracles y sus doce trabajos.	Pág. 68
2.5 Es un pájaro, es un avión... No... es <i>Superman</i> : Del luchador social al Superhombre contemporáneo.	Pág. 78
Capítulo 3. El mito del superhéroe: Análisis de <i>All-Star Superman</i> contra Los Doce Trabajos de Heracles.	Pág. 87
3.1 Análisis de <i>All-Star Superman</i> .	Pág. 89
3.2 Análisis de los Doce Trabajos de Heracles.	Pág. 118
3.3 Confrontación de los Análisis.	Pág. 138
Conclusiones	Pág. 143
Bibliografía	Pág. 147

## Introducción

Hoy más que nunca la cultura del mito y todo lo que conlleva se encuentra muy presente en nuestra sociedad: toda una industria del entretenimiento basada en la figura de héroes y villanos, dioses y demonios e incluso ciencia contra el mito forman parte de nuestro día a día.

Considero que no es casual el gran éxito que tiene *Marvel Comics* con su Universo Cinematográfico. Tampoco es despreciable, las altas ventas que su principal competidor, *DC Comics* tiene en lo que respecta a la industria impresa. Todos estos personajes tan vigentes en nuestros días, producto de su construcción a través de la influencia que reciben de la incomparable riqueza que la mitología universal les ha heredado.

Así, no es de menospreciar que personajes como *Superman*, *Wonder Woman*, *Batman*, *Thor*, entre muchos otros sean representaciones directas o análogas de los grandes mitos que las antiguas civilizaciones nos han dejado.

Sin embargo, una cosa es mencionar las analogías que representan, pero es más interesante verlas como secularizaciones, es decir, como relatos narrativos que han sido despojados de la ritualidad que caracteriza al mito. Esa relación entre el mundo terrenal y el mundo espiritual, con el que las culturas del mundo antiguo lograban vincularse con sus dioses.

Tratar de explicar cómo gracias a sus deidades, el mundo había sido creado a partir del sin fin de historias en las que se ha narrado el surgimiento del universo: ya sea a partir de un caos universal convertido en orden por la voluntad de una fuerza única, el conflicto de dioses primigenios en contra de sus hijos, muchas veces considerados dioses más refinados y con características más humanas.

El comprender las fuerzas de la naturaleza y sus comportamientos a simple vista caprichosos, hacían ver a nuestros antepasados, que estas eran más que el comportamiento muchas veces caprichoso de sus dioses, razón por la cual se les dio en muchas ocasiones esas actitudes humanas, en un afán de identificarse con quienes “les habían dado vida”.

Finalmente esta relación sagrada entre el hombre y sus mitos, heredada originalmente gracias a los relatos orales que fueron narrados de generación en generación, de padres a hijos, fueron perdiendo fuerza una vez que fuesen trasladados de la palabra al texto. Igualmente, una vez que la filosofía empieza a dar sus primeros esbozos al tratar de explicar una realidad, cada día más y más distanciada de la sacralidad, es que relativamente fue perdiendo fuerza el mito.

Sin embargo, no se puede negar la seducción que aún en pleno siglo XXI sigue provocando el mito y sus historias en la psique humana. Podemos ver que la misma literatura, la danza, el teatro, la música, la pintura, el cine y la historieta, siguen siendo atraídos por él, así como sus discursos contruidos gracias a su riqueza.

Hasta los comportamientos sociales y las interacciones políticas en la actualidad son un reflejo de aquello que nos ha dejado la mitología. Podríamos entonces darle la razón a Carl Gustav Jüng, quien nos habla en su obra del arraigo a arquetipos en nuestro inconsciente. ¿Será entonces que el mito está arraigado en nosotros?

¿Son las tradiciones orales heredadas generación a generación las que han sido fecundadas con la riqueza del mito? ¿Son las actuales industrias culturales, entre ellas, la historieta, una heredera directa de la mitología? Y

finalmente ¿Sus discursos son analogías a esos grandes relatos los que han seducido a sus escritores y por lo tanto sus creaciones son los héroes de los mitos?

La presente tesis que sustento para obtener el grado de Maestro en Comunicación, hace el gran esfuerzo de establecer que clases de analogías están presentes en las historietas y su vinculación con los mitos de la antigüedad.

Hablar de la historieta es remontarnos a final de las últimas dos décadas del siglo XIX, con el surgimiento de los grandes tirajes de periódicos y la publicación más refinada de los cartones políticos. Se puede decir que este es el verdadero surgimiento de la industria del cómic, aunque algunos estudiosos se remontan a los siglos XV y XVI.

En pleno siglo XX con los grandes éxodos hacia Estados Unidos, los magnates de la prensa Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst, quienes explotan esta situación para incrementar sus ventas a través de la publicación de tiras cómicas, historias cortas acompañadas de dibujos, las cuales podían ser entendidas sin la necesidad del manejo del idioma inglés. Esto permitió que a finales de la década de los años veinte y principios de los años treinta surgiese toda una industria, que en su mayoría era trabajada precisamente por los hijos de esos primeros inmigrantes consumidores de periódicos.

He decidido estudiar la industria norteamericana del cómic, como una analogía del mito, porque a lo largo de la historia, se ha demostrado que la sociedad estadounidense, a diferencia del resto del mundo, ha carecido de una tradición ancestral en cuanto a su historia y su mitología.

Que no nos resulte sorprendente entender, que desde que lograron su independencia, los Estados Unidos han ido forjando su propia historia, y es en pleno siglo XX, gracias a su consolidación como potencia económica-militar, que de poco en poco fueron haciéndose de sus propios mitos: Mitos Políticos, Deportivos y por qué no, del entretenimiento.

Sus figuras deportivas (Babe Ruth, Michael Jordan, Jesse Owens, Joe Montana, etc.), del espectáculo (Marilyn Monroe, Clark Gable, Vivien Leigh, entre otros) y políticos (Theodore Roosevelt, Franklin Delano Roosevelt, John F. Kennedy, Washington, Lincoln, por citar algunos) son las representaciones de sus héroes y heroínas, quienes les han aportado identidad ante el mundo.

Entre esas figuras, los superhéroes, personajes del mundo de los cómics, creados por esos hijos de inmigrantes (judíos, alemanes, mexicanos, etc.), forman parte de esas aspiraciones que en otras naciones lo son sus héroes de leyendas o mitos.

Por estas razones es que esta tesis, *La Mitología: Estructura de Significación en la Construcción del Discurso del Cómic Norteamericano*, trataré de estudiar esto, a partir de la siguiente composición:

- El primer capítulo plantea la necesidad del mito en nuestros tiempos, el mito y su definición, el mito como origen de las formas narrativas; el cómic como hito cultural del siglo XX, el discurso del cómic y las analogías existentes entre mito y cómic.

Este primer capítulo será una introducción al mundo de mito y del cómic, abordar a la mitología como origen de las formas narrativas es importante, pues como lo he venido planteado a través de estas palabras, el mito permite en primera instancia vincular al ser humano con su mundo y su entorno, esto a

través de los siglos fue permitiéndonos explicar una realidad cambiante y de igual forma fue preparando el terreno para el teatro, la danza, la música, el arte, la literatura y siglos después al cine, radio, televisión e internet.

La relación mito/logos se tratará también en el primer capitulado, con la finalidad de entender que a pesar de verse como entidades contrarias, ambas son complementarias.

El discurso de la historieta, estableciendo su relación texto/imagen y como a través de los años ha ido cambiando es importante, su historia y su narrativa estarán presentes en este estudio. Finalmente en este capitulado hablaremos de las relaciones mito/cómic para así comprender la construcción de su discurso.

- El segundo capítulo plantea el terreno teórico de la tesis. Se hablará del concepto Mímesis, acuñado por Aristóteles y cómo este es rescatado y trabajado a profundidad por Paul Ricoeur en su propuesta de Triple Mímesis, así como la propuesta de los Regímenes Diurnos y Nocturnos propuestos en su *Mitocrítica y Mitoanálisis* de Gilbert Durand. Finalizando con una breve contextualización de las obras a analizar: *Los Doce Trabajos de Heracles* y *All-Star Superman*.

Producto de un acercamiento y una profundización de la poética aristotélica, Paul Ricoeur plantea en su libro *Tiempo y Narración* un modelo de análisis que comprende tres fases: Pre-Configuración, Configuración y Re-Configuración, el cual permite al lector adentrarse a profundidad en la obra para su mejor comprensión.

La propuesta de Durand en cuanto a los regímenes diurnos y nocturnos, es una categorización de elementos vinculados con las actividades del héroe en el

relato mítico. Estas obras, narradas en términos de contextualización, plantean el terreno a seguir en el tercer capítulo de la presente obra.

- El último capítulo constará de los análisis respectivos de dichas obras y su confrontación final.

En esta última parte se trabajará con el modelo propuesto en el segundo capítulo a fin de demostrar las analogías presentes entre el mito de los Doce Trabajos de Heracles y *All-Star Superman*.

Los Doce Trabajos de Heracles es uno de los mitos griegos más importantes y reconocidos en la historia. Grandes pintores han trabajado en sus obras basados en esta trama. La historia de Heracles o Hércules como es conocido por los romanos, es tan grande, que es una de las historias más representadas en la pintura, escultura, literatura y los medios audiovisuales.

La historia del último hijo de Kriptón, la vida y obra de *Superman* ha cautivado a millones de personas en todo el planeta: Mostrado como uno de los seres que más lucha por la justicia y la paz, este personaje es quien inaugura en los años treinta el género del superhéroe en la industria norteamericana. Año con año, sus historias y los productos que se deriven de él, son altamente esperados y consumidos.

La necesidad de comprender el discurso del cómic y cómo este ha sido influenciado desde el surgimiento de su industria, es una razón para emprender este análisis, sin embargo la razón principal que me ha motivado para la materialización de la presente tesis, es entender que la historieta norteamericana es análoga al mito y por tal razón, es una de las formas por las cuales la sociedad estadounidense muestra al mundo su “riqueza” mítica.

## Capítulo 1

### Las estructuras de significación análogas entre el mito como forma narrativa y la narrativa de los cómics

Realizar un trabajo de investigación acerca de la mitología nos permite remitirnos a una serie de referencias hacia las tradiciones literarias (orales y escritas), que han sido heredadas al ser humano por las antiguas civilizaciones, las cuales forman parte de un conjunto relativamente armonioso de representaciones simbólicas, de estados de ánimo y acciones que constituyen el llamado elemento mitológico, base fundamental del compendio de mitos, leyendas y alegorías cuyas narraciones hacen referencia a dioses, héroes y demonios, acerca de sus relaciones con el mundo y el hombre.

El mito, en sus orígenes, es un relato transmitido de generación en generación en forma oral. Así sucedió, por ejemplo, con los poemas homéricos que, en sus comienzos, eran largas narraciones recitadas por profesionales del canto llamados rapsodas. Walter Ong en su texto *Oralidad y Escritura: Tecnología de la Palabra* señala lo siguiente:

La narración es en todas partes un género muy importante del arte verbal, que aparece regularmente desde las culturas orales primarias hasta el avanzado conocimiento de la escritura y el procesamiento electrónico de la información. En cierto sentido, la narración es capital entre todas las formas verbales porque constituye el fundamento de tantas otras, a menudo incluso en las más abstractas... A partir de la narración, es posible establecer ciertas generalizaciones o conclusiones abstractas. Detrás de los proverbios, los aforismos, la

especulación filosófica y el ritual religioso, está la memoria de la experiencia humana, esparcida en el tiempo y sujeta al tratamiento narrativo.<sup>1</sup>

En nuestra cultura letrada, no es posible penetrar a profundidad en la esencia del mito, ya que éste pertenece a la cultura de la oralidad, cuyo carácter performativo ofrece determinadas modalidades y experiencias emocionales que no es posible percibir en una lectura: quien participa de una recitación mítica experimenta una suerte de vivencia difícil de imaginar desde nuestra cultura de las letras.

En civilizaciones como la griega, la narración oral era fundamental durante sus primeros siglos, como lo señala Ong de la siguiente manera:

La mayoría de las culturas orales, si no es que todas, producen narraciones y series de narraciones de grandes dimensiones, como las historias de las guerras troyanas entre los griegos, las de coyotes entre varias poblaciones indígenas americanas, las de *Anansi* (araña) en Belice y otras culturas del Caribe, con cierta herencia africana, las historias de *Sunjata* del antiguo Malí, las de *Mwindo* entre los *nyanga*, y así sucesivamente. Por su extensión y complejidad de escenas y acciones, las narraciones de este tipo a menudo se constituyen en las depositarias más amplias del saber popular de una cultura oral.<sup>2</sup>

A partir de esto, debemos entender que la narración es fundamental en el proceso de construcción y desarrollo del mito, el cual y dentro de las culturas orales primarias, resulta ser esencial en su vida individual hasta colectiva, puesto que ha dotado a éstas con respuestas a las preguntas existenciales, permitiendo sostener un orden determinado dentro de la sociedad, logrando de esta manera la existencia de equilibrio.

---

<sup>1</sup> Ong, Walter. *Oralidad y Escritura: Tecnología de la Palabra*. Págs. 137 y 138.

<sup>2</sup> *Ibidem*. Pág 138.

Si bien es cierto que hoy la metanarrativa científica se ha impuesto a través de los siglos como el medio para comprender los fenómenos que aquejan a la humanidad (fenómenos naturales, económicos o sociales); el mito, como bien lo señala Hugo Francisco Bauzá en el texto *¿Qué es un mito? Una aproximación a la mitología clásica*:

Este tipo de narraciones pretende también dar respuesta –aun cuando de ésta no tengamos comprobación científica- al misterio de la creación, a las esperanzas post mortem y a otras cuestiones de las que no da cuenta el pensamiento racional, pero en todos los casos el mundo de la mitología es una realidad con significación propia y sólo debe ser inteligida bajo coordenadas míticas.<sup>3</sup>

Lluís Duch en su libro *Mito, Interpretación y cultura: Aproximación a la logomítica* da su opinión entorno a las posturas y las capacidades que tienen *mythos* y *logos*:

En el presente, en nuestra cultura, como ya ha sucedido en otras muchas ocasiones, pocos debates intelectuales han adquirido un eco y una urgencia tan amplios como el que proponemos en este estudio. *Mythos* y *Logos* no son simplemente dos palabras procedentes de la lengua griega que han servido desde la antigüedad hasta nuestros días, para concretar y expresar unas posiciones teóricas y prácticas diametralmente opuestas, frente a los enigmas de la existencia humana... Lo que se expresa mediante *mythos* permanece en el mutismo, en la inexistencia, cuando nos proponemos a otorgarle un lenguaje <<lógico>>. Y, de una forma exactamente equivalente, la propensión a la mitificación del *logos* conduce a toda clase de aberraciones y de pseudodeificaciones. Así se despoja al *logos* de lo que le constituye como

---

<sup>3</sup> Bauzá, Hugo Francisco. *¿Qué es un mito? Aproximaciones a la mitología clásica*. Pág. 27.

tal: la posibilidad de *criticar* y de *criticarse*, el mantenimiento en la cuerda floja entre <<hipótesis a verificar>> e <<hipótesis verificadas>>. <sup>4</sup>

### **1.1. El mito como origen de las formas narrativas**

El mito es una construcción social de la realidad en la que se da prioridad al espacio frente al tiempo; es una representación imaginaria de aquella parte de la realidad cuya lógica se desconoce y cuya amenaza necesitamos conjurar para poder alcanzar esa mínima sensación de seguridad que compense la ansiedad que de otra manera absorbería nuestras vidas.

Los mitos han heredado la matriz de la cual emerge la literatura, la narrativa histórica, esto ha dado como resultado de esto, los personajes, temas e imágenes que aparecen en esta son básicamente adaptaciones y desplazamientos de elementos que están presentes en la mitología y en el folclor que de ella emana.

Como lo señala Julio Amador Bech en su libro *El significado de la obra de arte: Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*, el mito presenta las siguientes características:

Los mitos han desempeñado una función esencial en la formación del saber durante milenios. La forma fundamental y originaria de la conciencia vital está en los mitos. Su modelo explicativo de la realidad es el que ha regido al pensamiento humano desde los orígenes. Partiendo de las necesidades expresivas creadas por las diversas manifestaciones rituales se han desarrollado todas las artes. De los mitos ha surgido toda la literatura, la poesía y la prosa, las diversas construcciones imaginarias, conocidas hasta ahora. <sup>5</sup>

---

<sup>44</sup> Duch, Lluís. *Mito, Interpretación y Cultura: Aproximación a la logomítica*. Págs. 13 y 16.

<sup>5</sup> Amador Bech, Julio. *El significado de la obra de arte: Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. Pág. 138.

La narración de los mitos no tiene origen, quienes los han contado son mensajeros de los valores y deseos de la colectividad, por otra parte, no sólo simula la creación artística, sino que también la crea, al proveer de conceptos y patrones que la crítica puede usar para interpretar ciertos trabajos literarios.

Eric Havelock en su libro *La musa aprende a escribir: Reflexiones sobre la oralidad y escritura desde la antigüedad hasta el presente*, hace una reflexión en torno al papel que ha jugado la oralidad en el desarrollo de las formas narrativas:

La literatura y la filosofía griegas representan empresas gemelas de la palabra escrita, las primeras de su género en la historia de nuestra especie. Por qué exactamente fueron las primeras, y en qué consistía precisamente su unicidad, son preguntas cuya mejor respuesta se encuentra en el contexto de lo que se ha llamado la revolución-alfabética griega.<sup>6</sup>

Narrar un mito no era contar el chisme de la semana, representaba la reproducción oral de los ritos y tradiciones de las comunidades antiguas que, ante la falta de un sistema escrito con el que guardarán esto, los transmitían de manera oral de generación en generación.

Esto influyó en gran medida al arte, a los actos sagrados y los ritos que posteriormente formarían como parte fundamental de las religiones y, de igual forma se ven actualmente plasmadas en el teatro, el cine y la televisión. La oralidad es fundamental en estos actos. Así lo señala Havelock:

La oralidad se refiere, por definición, a sociedades que no usan ninguna forma de escritura fonética. La sociedad egipcia en la que se encuentran los tipos más antiguos de jeroglíficos

---

<sup>6</sup> Havelock, Eric. *La musa aprende a escribir: Reflexiones sobre la oralidad y escritura desde la antigüedad hasta el presente*. Pág. 19.

apenas pudo usarlos para la comunicación escrita, en cualquier sentido significativo del término, y lo mismo vale para cualquier sociedad, sea tribal o civil, polinesia o americana, a propósito de la cual la arqueología puede demostrar el uso de pictogramas pero nada más que eso. El uso común del término «escritura», que los especialistas aplican indistintamente a cualquier forma de simbolización, ha contribuido a borrar los límites entre la oralidad primaria, que es una condición separada y distinta de la sociedad, y sus sucesoras, las sociedades protoalfabetizadas, las de alfabetización artesanal, las semialfabetizadas y las plenamente alfabetizadas.<sup>7</sup>

El mito debe repetirse oralmente con frecuencia durante la vida diaria de cada quien, bien sea informalmente o durante las fiestas colectivas especiales, llamadas. No usa conceptos para expresarse, sino que relata escenas concretamente vividas y sus personajes son arquetipos que nunca mueren ni envejecen, comunica enseñanza fuera de los conceptos filosóficos.

Haciendo entonces un análisis tenemos que determinar el papel que juegan los hábitos, creencias y por supuesto el lenguaje, estos tres elementos forman parte del entorno en el que nos desenvolvemos, desde nuestros hogares hasta las comunidades en las que habitamos.

Julio Amador Bech rescata elementos fundamentales de las tradiciones orales propuestas por Jan Vansina y Eric Havelock, rescatando lo siguiente:

- 1) Las tradiciones orales son fuentes históricas cuyo carácter propio está determinado por la forma que revisten: son orales y se cimientan, de generación en generación, en la memoria de los hombres.
- 2) La tradición constituye una secuencia o cadena de testimonios.
- 3) La tradición puede transmitirse de manera libre o regulada.

---

<sup>7</sup> *Ibidem*. Pág. 97

- 4) Cuanto más libre sea la trasmisión, las desviaciones en la tradición serán más numerosas.
- 5) Por el contrario, cuanto más reglamentada sea la tradición, más auténtica será.
- 6) El contenido de la tradición está determinado por la función que desempeñan estos relatos dentro de la sociedad que los produce.
- 7) Un gran número de tradiciones orales cumplen, simultáneamente, varias funciones: cognoscitiva –de conservación y trasmisión del saber práctico–, religiosa y espiritual, ética, estética, didáctica, histórica, de formación del imaginario étnico y comunitario.
- 8) Las tradiciones pueden estar compuestas principalmente por conocimientos esotéricos ocultos o pueden limitarse a relatos colectivos y ser narradas en todos los estratos de la población.
- 9) De ahí que puedan ser del dominio público o privativas de ciertos grupos cerrados.
- 10) Los procesos de memorización de las tradiciones orales pueden apoyarse en el uso de ciertos objetos, imágenes o palabras, llamados mnemotécnicos, que los facilitan. Las imágenes iconográficas desempeñan un papel muy importante dentro de esta función.
- 11) La alteración del testimonio forma una parte sustantiva de la tradición oral.
- 12) En un número muy importante de tradiciones orales se han ido añadiendo comentarios explicativos que, con el paso del tiempo, se incorporaron al conjunto de la tradición.
- 13) Sociedades enteras que se han basado en la comunicación oral sin utilizar la escritura,
- 14) Un determinado tipo de lenguaje utilizado en la comunicación oral y
- 15) Un determinado tipo de conciencia que es creado por la comunicación oral y es expresable sólo por medio de ella.<sup>8</sup>

La tradición oral fue por mucho tiempo el único medio para transmitir el conocimiento del mundo, de sus dioses y del origen del hombre, de las tradiciones populares, las costumbres y el modo de vivir del grupo social. Claro

---

<sup>8</sup> Amador Bech, Julio. 2005. De la tradición oral a la escritura. Mitos de origen de los O'dham: Versiones, formas de transmisión y transcripción. *Anales de la Antropología*. Vol. 39-I. Págs. 135-136. Recuperado desde: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/antropologia/article/view/9983/0>

está que mediante la tradición oral, lo que se cuenta, se dice o se supone, se modifica paulatinamente en su contenido original.

Se le aumentan elementos fantásticos, varía el contenido de lo que se narra, pues cada generación le imprime su modo de ser, su experiencia, su manera de narrar y describir los sucesos; surgen diversas formas literarias que retoman y recrean los hechos con diferentes intenciones. Así, de un mismo conjunto de valores del grupo social, se desprenden los mitos.

## **1.2. Las estructuras simbólicas análogas dentro del mito**

Ante estos antecedentes, Julio Amados Bech señala en su libro *Las raíces mitológicas del imaginario político* lo siguiente:

Visto desde la perspectiva del conjunto de la historia humana, el mito ha sido la forma de saber más importante en la formación de la vida colectiva de las sociedades; origen y fundamento de las costumbres, las prácticas y las instituciones. El mito está presente en todas las prácticas por medio de las cuales se da forma a la cultura.<sup>9</sup>

Para Gilbert Durand en su obra *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*, existen tres dimensiones que permiten entender el mito:

- **Dimensión mecánica:** Compuesta por la construcción simbólica de la imaginación expuesta en los apartados anteriores. Esta construcción, formada por las nociones de símbolo, arquetipo y esquema, configura la realidad estática del símbolo, más allá de la cual sólo existe el signo.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Amador Bech, Julio. *Las raíces mitológicas del imaginario político*. Pág. 8

<sup>10</sup> Durand, Gilbert. *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Págs. 19-22.

- **Dimensión genética:** Donde se pone de relieve la evolución que el aparato simbólico lleva a cabo en el hombre. Durand advierte que el hombre es el único que posee pensamiento indirecto, esto es, un conocimiento no inmediato del mundo, en contraposición a la univocidad del instinto. Por lo que cualquier efecto sobre la conciencia de toda la actividad humana.<sup>11</sup>
- **Dimensión Cultural:** Correspondiente a la plena madurez del individuo y su inmersión a la urdimbre social y simbólica que lo rodea. Este último nivel sería el nivel más elevado, más complejo, y en él se darían, desde la simple “derivada” simbólica y mítica de las literaturas y construcciones utópicas, hasta el compromiso, en el tejido del intercambio cultural.<sup>12</sup>

El mito es uno de los primeros motores que generaron conocimiento para la humanidad. Basta con recordar los albores de la civilización en los que las inclemencias del clima, el día y la noche o los peligros de enfrentarse a los animales provistos con mecanismos de defensa mejores a aquellos que el hombre poseía, representaba angustiante vivir una realidad que lo mostraba indefenso.

Gracias al surgimiento del lenguaje y posteriormente de la escritura es que el ser humano da un gran salto evolutivo que le ha permitido distinguirse del resto del reino animal: Esa capacidad netamente humana de dar nombre a las cosas y así, comenzar a generar explicaciones a través de símbolos y significados.

Hans Blumenberg en su libro *El mito y el concepto de realidad*, señala las características del mito:

---

<sup>11</sup> *Ibidem*. Págs. 23-25.

<sup>12</sup> *Ibidem*. Págs. 25-26.

La mitología habla de sus objetos como de algo que se ha dejado atrás, no sólo en la epopeya –donde aletea la alegría que se nutre de haber abandonado y dejado tras de sí angustias y amenazas traumáticas-, sino también en la tragedia, con el suspiro de alivio de lo que ha superado, que correspondería a la definición que da Aristóteles de la tragedia como una *katharsis pathematon* entendida como tránsito liberador por las emociones de temor y compasión tal como sugiere el pasaje de la *Política*, análogo a la *Poética*, acerca del efecto de la música<sup>13</sup>.

Si nos remontamos al pasado, dentro de la sociedad occidental, es posible ubicar el surgimiento del mito aproximadamente en el periodo neolítico, momento en que surgen las narrativas orales que determinarían por muchos siglos la manera en la que la mitología sería transmitida, hasta que con la aparición de la escritura, se resentiría el carácter dúctil y proteico característico de su naturaleza original.

En este contexto, los mitos están incrustados en nuestra capacidad de abstracción, facultad que está ausente en la mayoría de los animales, nos permite imaginarnos por anticipado situaciones amenazantes, lo cual ha posibilitado a la humanidad, realizar procesos cognitivos complejos.

Por una parte, nos capacita para una reacción fisiológica de estrés ante una sensación de peligro; por otra parte, nos ayuda a ver el sentido que tienen las amenazas. El sufrimiento e incluso la muerte; nos ayuda a afrontar todo esto. Así, la mitología es de gran importancia en la construcción de la sociedad, porque su transmisión ha repercutido en la manera en la que se ha moldeado la cultura.

Toda mitología desarrollada por la civilización se entrelaza en un sistema de creencias dentro de la vida de la humanidad, puesto se encuentra relacionada

---

<sup>13</sup> Blumenberg, Hans. *El mito y el concepto de realidad*. Pág. 21

a sí mismas y sus valores. En términos reales nadie ha inventado un nuevo mito, por el contrario, todos hemos contribuido en la evolución de estos. Cada narrativa aparentemente nueva no es sino el uso de expresiones avanzadas para referirse a antiguas creencias y a nuevas adaptaciones de ritos.

Ante esto, Joseph Campbell señala en su libro *El héroe de las mil caras* lo siguiente:

En todo mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre: han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos. No sería exagerado decir que el mito es la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos, científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan al sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito.<sup>14</sup>

El mito tiene necesariamente una connotación sagrada o religiosa que influye en los usos y costumbres de los pueblos que de ellos emanan, por tal razón existen mitos que responden a casi todas las prerrogativas:

- Mitos de creación
- Mitos fundacionales
- De fertilidad
- De heroísmo
- Escatológicos
- De resurrección

¿Pero de qué manera es que el mito logra esta presencia en la sociedad?  
¿Qué elemento primigenio podría ser la pieza fundamental para entender el

---

<sup>14</sup> Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Pág. 10

arraigo que la humanidad tiene ante toda esta cosmovisión que presenta la mitología?

Esta pieza necesaria para comprender el apego hacia la mitología se define en el siguiente concepto: estructura fundamental de significación. Para Algirdas Julien Greimas y Joseph Courtés en la obra *Semiótica: Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje* definen a la estructura fundamental de significación de la siguiente manera:

Si aceptamos la definición de la estructura como una <<red de relaciones>>, pensando en la estructura elemental se debe considerar sólo una relación, considerada como una relación simple. Al plantear, en el mismo marco definicional, que <<los objetos del mundo>> no pueden ser conocidos en sí mismos, sino sólo por sus determinaciones (o sus propiedades) y que, además, este último no puede ser reconocido sólo como valores (es decir, en lo que se refiere a otro), nos lleva a postular que la relación solamente instituye <<propiedades>>; estas últimas a su vez, sirven como determinaciones de los objetos y hacerlos cognoscibles. Esta relación llamada elemental, se presenta sin embargo, bajo un doble aspecto: establece la <<diferencia>> entre los valores, pero la diferencia, con el fin de tener significado, sólo puede descansar sobre la << semejanza >> que sitúa los valores en relación mutua.<sup>15</sup>

En otras palabras, son el signo y el símbolo, en donde el signo es un objeto o una idea que representa o señala otra de una forma más o menos explícita. Por ejemplo, la publicidad nos recuerda el producto que anuncia; una señal en la vía pública indica alguna de las características de la calle; un simple gesto expresa un estado de ánimo. Como el mundo moderno desafía nuestro sentido de identidad, a menudo adoptamos signos para distinguirnos: por ejemplo, vestimos de un modo peculiar o con una marca famosa.

---

<sup>15</sup> Greimas, Algirdas Julien y Joseph Courtés. *Semiótica: Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*. Pág. 159.

La función de símbolo es muy parecida a la de un signo y muchas veces ambas palabras se usan para designar lo mismo, aunque en general el símbolo posee un significado más profundo. Esto último, a través de su naturaleza y apariencia, refleja o representa algo más profundo que su simple aspecto físico. El significado y la complejidad de los símbolos han ido creciendo durante los siglos, cambiando con el contexto cultural.

Complementando esto, se presenta nuevamente una la siguiente idea en la obra de Greimas y Courtés:

El concepto de estructura elemental no puede volverse operatorio, mientras no se la someta a ésta a una interpretación y a una formulación lógicas. Es la tipología de las relaciones elementales (contradicción\*, contrariedad\*, complementariedad\*) la que abre la vía a nuevas generaciones de términos interdefinidos y permite dar una representación\* de la estructura elemental en forma de cuadro\* semiótico. Formulada de esta manera, la estructura elemental puede ser considerada, a doble título, como un modelo\* constitucional: en cuanto modelo de organización de la significación (tal es su aspecto morfológico" o taxonómico) y como modelo de la producción\* (su aspecto sintáctico\*). En su calidad de estructura "profunda\*", la estructura elemental establece el nivel de la sintaxis\* fundamental.<sup>16</sup>

En la actualidad, los símbolos conservan su poder de sugestión, aunque tal vez seamos menos conscientes de sus efectos que en el pasado. Algunos símbolos se han conservado constantes durante siglos, otros han evolucionado y han modificado su significado, mientras que otros provienen de épocas más recientes.

Uno de los símbolos más dramáticos que han surgido durante el transcurso del siglo XX es la nube en forma de hongo de la bomba atómica, la cual sin

---

<sup>16</sup> *Ibidem*. Pág. 159

duda representa la imagen máxima de la gran sombra de destrucción que la humanidad ha proyectado sobre sí misma, al abrir la caja del conocimiento de Pandora. Una imagen mucho más positiva fue la llegada del hombre a la luna en 1969, presenciada por seiscientos millones de personas en todo el mundo. Este acontecimiento se convirtió en el símbolo del espíritu indomable del hombre y de su constante necesidad de conquistarla.

Esto se convierte en referencias tanto a asuntos mitológicos como el apocalipsis bíblico o hacia conceptos más profundos como la modernidad y el progreso, que desde la perspectiva de la ciencia forman parte del adelanto tecnológico producto del trabajo de generaciones para la mejoramiento de las condiciones sociales.

De esta manera, los mitos están contruidos a partir de una serie de estructuras simbólicas que proveen marcos de significación a los grupos sociales en los que éstos surgieron, por lo tanto se podría hablar que son representaciones icónicas, que como lo señala Pierce:

...Son signos que originariamente tienen cierta semejanza con el objeto a que se refieren<sup>17</sup>, lo cual se complementa con lo dicho por Morris, para quien el signo icónico poseía algunas propiedades del objeto sentido, o mejor, <<que tenían las propiedades de sus denotados>>.<sup>18</sup>

Esto se complementa mejor con la perspectiva de Greimas, la cual señala lo siguiente:

Definida como una relación que establece al menos dos términos-valores, la estructura elemental debe ser considerado, por un lado, como un concepto que reúne las condiciones

---

<sup>17</sup> Pierce, Charles Sanders en Umberto Eco. *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. Pág. 189

<sup>18</sup> Morris, Charles en Umberto Eco. *Ibidem*. Pág. 190

mínimas de la aprehensión y/o de la producción de la significación, y, por otra parte, como un modelo que contiene la definición mínima de cualquier idioma (o, más generalmente, de cualquier sistema semiótico o proceso) y de cualquier unidad semiótica. Se presenta así como un lugar de convergencia de la reflexión gnoseológica y de la postulación epistemológica de un sistema axiomático posterior.<sup>19</sup>

Esto se contrapone a lo propuesto por Gilbert Durand en su texto *La imaginación simbólica* en la que propone lo siguiente:

El símbolo no solamente posee un doble sentido: uno concreto, propio, y el otro alusivo y figurado, sino que incluso la clasificación de los símbolos nos revelo los <<regímenes>> antagónicos bajo los cuales se ordenan las imágenes. Más aún: el símbolo no sólo es doble, ya que se clasifica en dos grandes categorías, sino que incluso las hermenéuticas son dobles: unas reductivas <<arqueológicas>>, otras instauradoras, amplificadoras y <<escatológicas>>.<sup>20</sup>

La humanidad desarrolló la mitología para poder explicar su entorno. Para Francisco Diez de Velasco en el libro *Realidad y mito*:

Desde que comenzó a aceptarse que el lenguaje del mito escondía algo más que narraciones absurdas e irreales y desvaríos de poetas y mentes <<primitivas>> y <<salvajes>> se ha intentado ahondar en la comprensión del legado mitológico con los <<personales ojos>> de cada generación, llegándose tras los trabajos de G. Dumézil o C. Levi-Strauss a delimitar los estudios mitológicos como una disciplina con un perfil propio y refinados métodos de análisis.<sup>21</sup>

Representan la realidad mas no son copias fieles de ella porque ésta es percibid de maneras distintas, porque lo que para un grupo significa algo, para

---

<sup>19</sup> Greimas, Algirdas Julien y Joseph Courtés. *Ibidem*. Pág. 159

<sup>20</sup> Durand, Gilbert. *La imaginación simbólica*. Pág. 124

<sup>21</sup> Diez de Velasco, Francisco. *Realidad y mito*. Págs. 3 y 4

otro tiene una connotación completamente distinta, así Umberto Eco menciona lo siguiente:

Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando estímulos que –con exclusión de otros- permiten construir una estructura perceptiva que –fundada en códigos de experiencia adquirida- tenga el mismo <<significado>> que el de la experiencia real denotada por el signo icónico.<sup>22</sup>

De tal forma, se da una representación cercana a lo que un grupo percibe y decide a partir de esto construir una serie de narraciones que a través de signos, les permita interpretar su realidad, es decir, hacer una analogía con lo que viven. Es así, que Diez de Velasco señala lo siguiente:

El mito resulta pues no sólo un modelo de comportamiento para el presente sino también una reserva de modelos de comportamientos aplicables a muy diversas circunstancias, sirviendo pues como medio de adaptación a situaciones cambiantes.<sup>23</sup>

En resumen, algunas descripciones e interpretaciones del mito, pueden servirnos a manera de síntesis (en absoluto concluyente dado la complejidad y extensión del acercamiento al mito desde diferentes disciplinas) y extraer una serie de caracterizaciones básicas de su naturaleza y función, podríamos enumerar las siguientes concreciones de lo mítico:

- La polisemia de lo mítico: el mito ha dado paso a los mitos
- Los mitos encuentran anclaje en psique, expresión de una dinámica evolutiva que va más allá de la aparición individual, refiriéndonos a la

---

<sup>22</sup> Eco, Umberto. *Ibidem*. Pág. 192

<sup>23</sup> Diez de Velasco. *Op. Cit.* Pág. 9

existencia de un espacio - contenedor colectivo, más allá del simple registro memorístico.

- El mito se encarna en forma de relato o narración, es un modo de comunicar, un formato discursivo.

Se trata del legado de la civilización, el mito da lugar a una iconografía que testimonia de modo suficiente esa búsqueda a través de la narración mítica del ideal en el que se desearía ver reflejado lo cotidiano.

### **1.3 El cómic: Hito cultural del siglo XX**

Hablar del siglo XX no es cosa sencilla ya que hacerlo implica hablar de una serie de sucesos que afectaron y transformaron a la humanidad en los años venideros. Guerras mundiales, conflictos armados de gran escala, la división del mundo en bloques ideológicos; desarrollo tecnológico sin precedentes; avances en la medicina, las artes y la concepción de la ciencia.

Es en este siglo que la prensa, el cine y años posteriores, la radio y la televisión surgieron y crecieron al punto de acercar a la gente con los hechos que acontecían en el mundo y plasmaron en ellos una nueva forma de interactuar con el mundo. En este contexto aparece en la prensa una expresión en forma de sátira que no sólo permitiría a los lectores reírse del acontecer política, sino encontrar en una tira de cuatro a ocho paneles una manera diferente de entretenerse, el auge del cómic surge en este periodo.

¿Pero qué es el cómic? El cómic o arte secuencia es una forma de arte visual que consiste en una serie de imágenes que combinan texto, a menudo en forma de globos discursivos o de subtítulos de imagen, originalmente estos se presentaban en los periódicos o revistas y cuyo objetivo es entretener a los

lectores a través de historias divertidas y triviales. Actualmente este mensaje se ha convertido en toda una industria, la cual se ha transformado en un medio literario con muchos subgéneros.

Los formatos más comunes que existen de cómics impresos son:

- Tira cómica: historias cortas plasmadas en cuatro a ocho paneles de largo, éstas aparecen en periódicos y revistas.
- *Comic Book*: Historietas de entre veinticinco y treinta y dos páginas en las cuales se narra en capítulos una historia.
- Novela gráfica o comic álbum: Recopilación de toda una trama en forma de libro, generalmente se acompañan de imágenes, bocetos y materiales extra acerca de la historia.

La tira cómica generalmente es material secundario confinado a las secciones de entretenimiento en algunos diarios en el mundo, mientras que el *comic book* y la novela gráfica se diferencian por ser formatos distintos a la tira, porque se complementan gracias materiales extras o entrevista con sus creadores.

Aunque el cómic es una invención del siglo XIX, sus antecedentes datan de la Edad Media. Fue sólo con los orígenes de la imprenta en Europa que las imágenes fueron producidas para grandes audiencias. Es cierto que antes de esto, ya se habían producido ilustraciones, pinturas y otras obras de arte diseñadas para el público, pero no habían sido concebidas por narraciones en imágenes secuenciales, después de la llegada de la imprenta, las imágenes podrían llegar a la gente. En otras palabras, el simple hecho de la accesibilidad marcó el comienzo de la era del medio o mensaje de comunicación.

El comic se ha introducido de contrabando y a su manera. Invariablemente ha estado allí, sin embargo, ha tratado demostrar la inspiración para el "propio" arte que constituye la mayor parte de sí, pero no es en muchos casos reconocido como algo más que apoyo práctico a la cultura pop.

¿Entonces cómo se puede definir al cómic? ¿Cómo diferenciarlo del arte pop o el *graffiti*?

El *Diccionario Enciclopédico Océano* define al cómic como:

Serie de viñetas gráficas que narran una historia cómica de aventuras, etcétera. El cómic es producto de los *mass-media*, está influido por el cine y la literatura popular, pero posee un lenguaje independiente y unas convenciones propias. Ha creado una serie de Héroes Míticos Universales (*Charlie Brown, Mafalda, Superman, Batman, Spider-Man*, etcétera.) En Latinoamérica recibe el nombre de historietas o muñequitos.<sup>24</sup>

Entonces el cómic es una narración producto de los medios masivos, cuyo discurso, independiente y con propias convenciones, se presenta en forma de viñetas en el cual se narra una serie de aventuras y en el cual se ha construido una mitología a través de sus personajes, los cuales son representaciones mitológicas universales.

Contrastando la definición anterior, Will Eisner, uno de los escritores y dibujantes más importantes de la primera etapa del cómic norteamericano, presenta en su libro *Graphic Storytelling*, su concepto de cómic:

Es el arreglo impreso del arte y los globos discursivos en secuencia, particularmente en *comic books*.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Definición de cómic. *Diccionario Enciclopédico Océano*. Pág. 372.

<sup>25</sup> Eisner, Will. *Graphic Storytelling* en Misiroglu, Gina y David A. Roach. *The Superhero Book: the Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Pág. 83.

Complementando esta idea, el mismo Eisner describe en su obra *Comics and Sequential Art*, la técnica y la estructura de los cómics como arte secuencial, en donde menciona lo siguiente:

... el arreglo de cuadros o las imágenes y las palabras sirven para narrar una historia o para dramatizar una idea.<sup>26</sup>

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

Complementando esto, Scott McCloud en *Understanding Comics* señala que los cómics son:

Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y/u obtener una respuesta estética del lector.<sup>27</sup>

Posee un tipo especial de discurso que se refiere a personajes ubicados en un tiempo y un espacio alternativo y paralelo, que protagonizan un conflicto. Se caracteriza por integrar mensajes de tipo verbal e icónico.

A veces el mensaje verbal puede omitirse, la imagen lo reemplaza como sistema de comunicación. El cómic tiene sus propios recursos comunicativos.

---

<sup>26</sup> Eisner, Will. *Comics and Sequential Art* en Misiroglu, Gina y David A. Roach, *Ibidem.* pág. 185.

<sup>27</sup> McCloud, Scott. *Understanding Comic* en Misiroglu, Gina y David A Roach. *Ibidem.* Pág. 38.

Uno de ellos es la tipografía, la didascálica, la onomatopeya, la figura en movimiento y la metáfora dibujada.

Esto es muy importante pues como lo señala R.C. Harvey en su ensayo *Comedy At The Juncture Of Word and Image* que:

... los cómics consisten en narrativas o exposiciones ilustradas en las cuales las palabras (puestas a menudo en el área del cuadro dentro de los globos discursivos) contribuyen generalmente al significado de los cuadros y viceversa.<sup>28</sup>

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

Para terminar con la definición acerca de lo que el cómic es, Antonio Ballesteros en el libro *Cuatro lecciones sobre el cómic*, dice que:

El cómic (el buen cómic, claro) es uno de los hitos culturales del ya fenecido siglo XX, y, con sus altibajos y vicisitudes varias, es parte fundamental del arte producido en dicha centuria. Ante todo, y en lo que respecta al subgénero del superhéroe, que es el que aquí me ocupa, yo diría que el cómic, es una de las formas en las que se oculta un género literario que parece haber languidecido frente a la pujanza inquebrantable de otros; me refiero a la épica.<sup>29</sup>

El cómic podría existir sin la necesidad del apoyo textual, pero al incluirse a la imagen, le dan mayor sentido, porque no nada más se trata de ver un

---

<sup>28</sup> Harvey, R.C. *Comedy at the Juncture of Word and Image* en Misiroglu, Gina y David A. Roach. *Ibidem*. Pág. 247

<sup>29</sup> Ballesteros, Antonio. *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Pág. 67.

dibujo tras otro, sino comprender las situaciones que pasan los protagonistas y antagonistas de las historias que existen en la historieta. Son elementos que por sí solos pueden entenderse, pero al conjugarse crean precisamente el propio discurso del cómic.

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

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

Para Roger Sabin en su libro *Comics, Comix & Graphic Novels: A history of Comic Art*, menciona la importancia de este siglo:

Aunque el mismo cómic es una invención del siglo XIX, sus antecedentes datan de la Edad Media. Fue sólo con los orígenes de la imprenta en Europa que las imágenes fueron producidas para una audiencia masiva. Es cierto que antes de que esto se habían producido ilustraciones, pinturas y otras obras de arte diseñadas para el público, pero no había sido aún narraciones en imágenes secuenciales... Después de la llegada de la imprenta, las imágenes

podrían viajar a la gente. En otras palabras, el simple hecho de la accesibilidad marcó el comienzo de la era de la 'medio de comunicación'.<sup>30</sup>

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

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

En los Estados Unidos, los cómics siguieron un camino evolutivo muy diferente al de Inglaterra. Allí, el principal precursor fueron las tiras cómicas en los periódicos en lugar de las revistas satíricas. Esto no quiere decir que no existan ciertas similitudes con la experiencia británica, en Estados Unidos tenía sus propias publicaciones al estilo de *Punch*, tales como *Puck*, *Life and Judge*, y también hubo equivalentes a *Illustrated London News*, tales como notable Periódico Ilustrado de Leslie Frank, el cual mostraba dibujos del campo de batalla, dibujos de asesinatos y desastres durante la Guerra Civil.

Además, a pesar de que en Gran Bretaña la tradición de la ilustración en libros fue sin duda una influencia en los comics, en Norteamérica el impacto fue profundo: en particular, para Mark Twain, quien era un creyente en el poder de las imágenes, seleccionó a varios artistas para ilustrar sus novelas, que en a su vez las hizo muy popular.

---

<sup>30</sup> Sabin, Roger. *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. Pág. 11.

Si las ilustraciones incrementaron las ventas de libros en Estados Unidos, sin duda podrían hacer lo mismo para los periódicos. Primero surgieron los cartones políticos como primera característica y luego las tiras llegaron: estas eran modestas al principio: todas en blanco y negro, paneles limitado con bromas en la parte inferior de una página, para después convertirse en todo a color en los suplementos, con respecto al tamaño estos crecieron para adoptar el actual formato de entre cuatro y ocho páginas de longitud. Casi siempre estos suplementos aparecieron en los domingos, y con el tiempo llegaron a ser conocidos como *The Sunday Funnies*.

El término 'cómic' fue utilizado de manera similar en los Estados Unidos para identificarlo como parte integral de un periódico. Con el cambio de siglo, se convirtieron en un género floreciente, situación que se vio reforzada por la aparición de las tiras sindicalizadas, que podría publicar las mismas tiras diferentes periódicos en todo el país.

La principal razón comercial para la introducción de esta innovación en los documentos era llegar a las poblaciones inmigrantes en las grandes ciudades. Los dos grandes barones de prensa de la época, Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst, no tardaron en sacar provecho de la idea, pero tenía objetivos ligeramente distintos al hacerlo (ambos eran testarudos hombres de negocios, pero Pulitzer, soñando eventualmente reproducir grandes pinturas europeas en color para la alta cultura para las masas). Hearst fue el primero en tener un gran éxito con *The Yellow Kid* de Richard Outcault, publicado en el diario de Nueva York desde 1896.

El auge de la tira del periódico y la industria del libro en ciernes reimpresión edición estaban sentando las bases de una explosión cómica importante, y nadie iba a detenerlo.

#### **1.4 La narrativa de los cómics**

El cómic es una forma de arte visual que consiste en una serie de imágenes que combinan texto. Es fundamentalmente, un medio narrativo y sirve para contar historias. Se distingue de otras formas narrativas con los que está emparentado, empleando un lenguaje y unos códigos específicos.

Este medio tiene sus propias reglas, pero comparte su lenguaje con el que posee el cine. Ambos lenguajes trabajan a partir de imágenes (elección del encuadre, puntos de vista, profundidad de campo, etcétera) y con la sucesión secuenciada de las mismas utilizando las mismas reglas de sintaxis (elipsis, juegos de planos-contraplanos, fundidos, *travellings*, planos panorámicos, zoom de acercamiento, ritmo, etcétera).

El cómic está impreso en papel y se lee como se lee un texto: de la primera a la última página, de izquierda a derecha y de arriba abajo, aunque la unidad mínima dotada de significado no es la palabra sino la viñeta, unidad espacio temporal donde se integran imagen y texto. Tampoco tiene sonido y los diálogos, lo que dicen los personajes y el tono y volumen en el que lo dicen, así como los ruidos, se representan por escrito. A mi parecer, estas son algunas características que posee la narrativa del cómic:

- Expone de manera breve de una situación concreta en pocos encuadres.
- No necesita guardar secuencia cronológica.

- Requiere de una secuencia muy limitada a una situación concreta que le da sentido.
- Puede construir una narración completa
- Puede continuar por periodos que varían en el tiempo.
- Poseen aproximadamente las mismas características de elaboración que una película: guion, planificación, composición de planos y montaje.

Además, este lenguaje viene definido esencialmente por estos dos aspectos:

a) Su carácter verbo-icónico:

El cómic cuenta una historia mediante el empleo de elementos icónicos (dibujos) y verbales (palabras). Estos dibujos y textos no están meramente yuxtapuestos, sino que dentro del espacio de la viñeta, se produce una síntesis entre ellos que se rige por unas reglas perfectamente codificadas.

b) La secuenciación basada en la elipsis narrativa:

El cómic cuenta una historia, pero lo hace de un modo peculiar. Para hacer avanzar la narración recurre a la secuenciación de las viñetas, que se leen al menos en Occidente, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. En cada viñeta está representado un cierto intervalo de la historia, definiendo un espacio y un tiempo determinados.

Pero una viñeta no es equivalente al fotograma de una película, ya que en ella está representada una acción que dura un tiempo determinado (pensemos en el ejemplo típico, el de dos personas conversando). Por eso se puede decir que una viñeta representa un instante durativo.

La narración avanza viñeta a viñeta de manera que en cada una de ellas sólo se representa una escena significativa del relato, obviando las intermedias. De este modo, se produce una elipsis narrativa que puede ser mínima o tan

amplia que sea preciso recurrir a un texto auxiliar para explicar el salto (temporal y/o espacial) que puede haber entre una y otra. Son los lectores quienes llenan esos huecos al leer el cómic.

Esta unidad es la que irá conformando la narrativa dentro de la historieta, por lo cual, Will Eisner señala lo siguiente:

El vocabulario del Arte Secuencial se encuentra en constante desarrollo. Desde que aparecieron las primeras tiras de prensa en los periódicos a finales del siglo pasado, esta popular forma de lectura ha contado con un público numeroso y, en particular, formó parte de la dieta literaria de muchos jóvenes. Los cómics comunican en un 'lenguaje' basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público. Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación imagen-palabra y el tradicional desciframiento del texto.<sup>31</sup>

El lenguaje del cómic ha ido ampliando sus posibilidades a lo largo del siglo XX. Los diálogos y pensamientos de los personajes figuran en el globo discursivo, comúnmente en forma de silueta ovalada, mientras que las palabras del narrador –casi siempre omnisciente– aparecen dentro de la cartela o cartucho, cuya forma rectangular nos recuerda las didascálicas de algunas obras pictóricas.

De acuerdo con las pretensiones del narrador, un bocadillo puede llevar una flecha o un indicador en forma de pequeñas burbujas, cuando el texto corresponde a un pensamiento no verbalizado en voz alta. También puede ir marcado con pequeños puntos o rayas, como si el dialogante hablase en voz baja, o indicado de forma crispada, en forma de rayo, cuando el hablante grita

---

<sup>31</sup> Eisner, Will. *Comics and Sequential Art* en Misiroglu, Gina y David A. Roach, Op. Cit. pág. 185.

o muestra su ira. En definitiva, son recursos que también se extienden a la tipografía, cuyo tamaño y estilo responderán a muy diversos fines.

Además de los textos, los globos discursivos también incluyen imágenes metafóricas que reflejan conceptos concretos. Ejemplos clásicos de esta convención son la bombilla encendida que simula la ocurrencia de una idea, la nube de tormenta que expresa enfado, el serrucho cortando un tronco para mostrar sueño profundo, o el plato de comida succulenta –por lo común pollo asado– reflejando el hambre del personaje.

En el interior del globo y fuera de éste figuran otros ideogramas reconocibles –y también metafóricos–, como el corazón, símbolo del amor, y las estrellas en giro que indican dolor o inconsciencia. Destacado en el centro del bocadillo, un signo de admiración o de interrogación mostrará, según los casos, sorpresa o duda.

Con el mismo juego de imágenes, las notas musicales darán a entender que se canta, del mismo modo que ideogramas menos convencionales, pero igualmente comprensibles, servirán para expresar, sin palabras, otros extremos de la narración.

En cuanto a los efectos de significado cinético, existe una gama de posibilidades muy variable. En general, el movimiento se expresa con líneas de fuerza, trazos aislados e incluso el difuminado de los contornos y la repetición de los perfiles, dibujados en la dirección que convenga. De esa manera, con este tipo de signos, se comprende cuándo y dónde comienza y acaba una caída, o hacia qué orientación corre un personaje.

Inciendo en el sentido metonímico del lenguaje del cómic, las metamorfosis de la figura también proyectan diversos significados.

Obviamente, unos ojos desorbitados expresarán sorpresa y, si lloran, darán idea de tristeza o dolor.

Y claro está, semejante deformación expresiva puede desembocar finalmente en el expresionismo artístico total, en los límites de la caricatura. De ahí que podamos estudiar en este ámbito numerosos estereotipos que agilizan la comprensión, sintetizando modos, formas y personalidades.

### **1.5 Las características compartidas entre el cómic y el mito**

¿Semidioses? ¿Superhéroes? ¿Para qué necesitamos esta fantasía? Seres superiores al ser humano, pues poseen poderes sobrenaturales y llamativas vestimentas, quienes emprenden la lucha del bien en contra del mal para proteger la libertad, la justicia y la verdad.

¿Pero acaso existe una razón por la cual la humanidad se identifique con estos personajes? ¿Es posible que se encuentren tan arraigados en el inconsciente?

La razón por la que los relatos míticos nunca hayan dejado de presente en la consciencia a pesar del desarrollo de la filosofía y de la ciencia, es porque estos residen en relatos con un valor simbólico – no literal – que constituye un alimento indispensable para la cultura.

¿Posee el superhéroe características similares al héroe mitológico?

Los principales personajes de los mitos son generalmente dioses, héroes sobrenaturales y humanos. Como las historias sagradas, los mitos son a menudo respaldados por los gobernantes y sacerdotes, y estrechamente vinculada a la religión o la espiritualidad. En la sociedad en la que se narra, un mito suele ser considerado como un verdadero relato de un pasado remoto.

De hecho, muchas sociedades tienen dos categorías de la narrativa tradicional, "historias verdaderas" o mitos, y las "historias falsas" o fábulas. Los mitos de la creación en general tienen lugar en una época primordial, cuando el mundo aún no había alcanzado su forma actual, y explicar cómo el mundo obtuvo su forma actual y cómo las costumbres, las instituciones y los tabúes se establecieron.

Algunas posturas proponen que los mitos que comenzaron como alegorías de fenómenos naturales: Apolo representa el sol, Poseidón representa el agua, y así sucesivamente. También se pueden entender como alegorías de conceptos filosóficos o espirituales: Atenea representa el juicio sabio, Afrodita representa el deseo, etcétera.

Desde mi punto de vista se puede afirmar que son alegóricas de la naturaleza, pero poco a poco llegó a ser interpretado literalmente: por ejemplo, una descripción poética de la mar como "furioso" que con el paso del tiempo, se pensaba que el mar era entonces como un dios furioso.

De aquí, se puede partir entonces que el mito hace representaciones analógicas de la realidad, es decir, interpreta la realidad que aqueja a la humanidad para darle forma, para poder encararlo, para poder nombrarlo y así, ante la inclemencia, llamarla.

Fundamentalmente, el trabajo de Jung ha puesto al descubierto como los motivos esenciales de los mitos constituyen una serie de núcleos de sentido recurrente que de ningún modo se han agotado sus representaciones en el mito primordial, sino que han seguido manifestándose como motivos esenciales de todas las expresiones humanas, de todas las culturas y de todos los tiempos, tanto en la religión, la literatura, la filosofía como en los sueños del

hombre moderno. A estos motivos esenciales, Jung denominó arquetipos, las estructuras o moldes simbólicos fundamentales de la psique.

Aunque éstos en sí mismos son irrepresentables, se manifiestan en la cultura a través de símbolos cambiantes (imágenes y mitos), vistiéndose con la imaginación de la época y de la psique individual de la que emergen. El mito es, la versión narrativa de un símbolo arquetípico, en el que todo relato que posea una profunda significación simbólica para la consciencia.

El poder del mito reside precisamente en la significación simbólica que contiene, en su capacidad de resonar en nosotros emocionalmente, de dar sentido a nivel colectivo. Un mito es, diría Jung, el resplandeciente disfraz de un arquetipo.

Uno de los arquetipos principales descubiertos por Jung es el del Héroe, y una de sus manifestaciones mitológicas más populares de los últimos setenta años es la de los superhéroes. Las historias de superhéroes no han dejado de multiplicarse desde que el primero de ellos, Superman, viera su aparición en las páginas de *Action Comics #01* en 1938.

Para Gina Misiroglu y David A. Roach en *El Libro del Superhéroe: La última enciclopedia de los Íconos y Héroe de Hollywood del Cómic (The Superhero book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes)* resaltan esta importancia del surgimiento de Superman:

El escritor Jerry Siegel y el artista Joe Shuster tuvieron fe constante en la creación de *Superman*, aún incluso cuando los periódicos sindicalizados de mediados de los años treinta trataron de frustrar su obra... Pero tal es la fascinación del público con este superhéroe, comenzando con las imágenes de *Superman* cargando un sedán sobre su cabeza en la

portada de *Action Comics* #01, que el superhéroe ha capturado la atención de las masas, ganando su permanente posición en la psique social.<sup>32</sup>

Tiempo después surgen personajes como Batman, creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939, *Wonder Woman* por William Moulton Marston y Elizabeth Holloway Marston, *Captain America* por Jack Kirby y Joe Simon, ambos de 1941, entre otros personajes.

Desde entonces, los héroes enfundados en llamativas vestimentas, dotados de poderes celestiales y armados de elevadas virtudes morales, no han dejado de vivir aventuras interminables tanto en la imaginación de la sociedad moderna como en prácticamente todas las formas de representación estética: historieta, animación, cine, radio, televisión, teatro, incluso literatura, y su notable influencia como fenómeno cultural no parece estar disminuyendo con el tiempo, sino por el contrario, parece estar creciendo.

Actualmente, todo apunta que los superhéroes parecen estar más vivos que nunca, no sólo en las clásicas viñetas que los vieron nacer sino en el cine, cuyas adaptaciones se han convertido en los últimos años, en la mayoría de los estrenos cinematográficos más taquilleros del mundo.

Esto me hace reflexionar y llegar a la idea de que el cómic es la mitología contemporánea; una que el mundo necesita, y en la que los superhéroes representan una fresca demanda de por una mitología aceptable entre los jóvenes, una en la que el superhéroe represente al Aquiles y al Héctor de nuestros días.

Para Grant Morrison, uno de los guionistas contemporáneos más importantes de los últimos años, quien ha estado vinculado a hombre de acero,

---

<sup>32</sup> Misiroglu, Gina y David A. Roach. Op. Cit. Pág. 520 y 522.

señala en su libro *Supergods: What masked vigilantes, miraculous mutants, and a sun god from Smallville can teach us about being human*, rescatando la siguiente idea:

Antes de ser Bomba, la bomba era una idea. Pero *Superman* era una idea mejor, más rápida y más fuerte. Además, ni siquiera necesitaba que fuese “real”; me bastaba con que fuese más real que la idea de la Bomba que hacía estragos en mi cabeza. Aunque pensándolo bien, no tendría que haberme preocupado: *Superman* es un producto de la imaginación humana tan resistente, un emblema tan perfecto de nuestros yoes más altos, más amables, más sabios y más fuertes, que mi idea de la Bomba no tendría ninguna posibilidad contra él.<sup>33</sup>

Algunos personajes modernos de ficción asumen la categoría de un semidiós semejante al de los antiguos héroes griegos. Creaciones como Superman no se consideran reales y, sin embargo, personifican el clásico arquetipo masculino de la poderosa y heroica lucha a favor del bien y la justicia. Con la denuncia de los males del mundo, estas figuras apelas a una necesidad innata en el interior de todos nosotros.

Esto se contrasta con lo propuesto por Joseph Campbell, quien en su libro *El héroe de las mil caras* realiza una descripción precisa sobre las vicisitudes por las que tiene que atravesar un individuo para convertirse en un héroe. Estos son los doce estadios por lo que se debe pasar:

1. Mundo ordinario: El mundo normal del héroe antes de que la historia comience.
2. La llamada de la aventura: Al héroe se le presenta un problema, desafío o aventura.

---

<sup>33</sup> Morrison, Grant. *Supergods: What masked vigilantes, miraculous mutants, and a sun god from Smallville can teach us about being human*. Pág. 15

3. Reticencia del héroe o rechazo de la llamada: El héroe rechaza el desafío o aventura, principalmente por miedo al cambio.
4. Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural: El héroe encuentra un mentor que lo hace aceptar la llamada y lo informa y entrena para su aventura o desafío.
5. Cruce del primer umbral: El héroe abandona el mundo ordinario para entrar en el mundo especial o mágico.
6. Pruebas, aliados y enemigos: El héroe se enfrenta a pruebas, encuentra aliados y confronta enemigos, de forma que aprende las reglas del mundo especial.
7. Acercamiento: El héroe tiene éxitos durante las pruebas.
8. Prueba difícil o traumática: La crisis más grande de la aventura, de vida o muerte.
9. Recompensa: El héroe se ha enfrentado a la muerte, se sobrepone a su miedo y ahora gana una recompensa.
10. El camino de vuelta: El héroe debe volver al mundo ordinario.
11. Resurrección del héroe: Otra prueba donde el héroe se enfrenta a la muerte y debe usar todo lo aprendido.
12. Regreso con el elixir: El héroe regresa a casa con el elixir y lo usa para ayudar a todos en el mundo ordinario.

Este es el papel del héroe, cuyo culto ha sido necesario no sólo porque de las exigencias de la guerra, sino por las virtudes propias de heroísmo, virtudes que sin duda han sido aparente para el hombre desde la prehistoria y que ha sintió la necesidad de exaltar, destacar y grabar. Juan Eduardo Cirlot en su *Diccionario de Símbolos*, describe muy bien el papel del héroe:

La magia, el aparato y el esplendor de las dependencias propias del antiguo guerrero proclaman la verdad de este, al igual que la costumbre de conceder una aclamación digna de reyes al héroe conquistador. La relación entre la "Pequeña Guerra Santa", que es la lucha con los enemigos de materiales situadas fuera, y la "Gran Guerra Santa", o el combate con los enemigos espirituales dentro de la personalidad, inevitablemente, dio lugar a la misma relación que establece entre el héroe de la "Pequeña Guerra" y el campeón de la "Gran Guerra". Cada característica heroica encuentra su analogía entre las virtudes necesarias para vencer el caos y superar las tentaciones ofrecidas por las fuerzas de oscuridad. Esto explica por qué, en muchos mitos, el sol se identifica con el héroe por excelencia.<sup>34</sup>

En conclusión, el cómic tiene gran poder de penetración como mensaje de comunicación en todas las clases sociales. Muchas veces llegan a funcionar como instrumentos para el desahogo de las frustraciones, ya que producen deseos, pasiones, anhelos, etcétera.

Algunos jóvenes, llegan a identificarse con algún personaje, llegando así a idealizarlo y hasta sentir que parte de su vida es tratada en el argumento. Como se sabe, la sociedad se encuentra influenciada por una cultura de imágenes, se puede aprovechar los cómics y la historieta para generar efectos positivos, ya que propician el análisis y la crítica, o bien; sean elaborados con fines didácticos.

---

<sup>34</sup> Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de Símbolos*. Págs. 147 y 148.

## Capítulo 2.

### **La Hermenéutica y su estudio para la comprensión de las estructuras de significación de la mitología en el cómic: *All-Star Superman* y los Doce Trabajos de Heracles.**

La aceptación del componente mítico como objeto de análisis hermenéutica redundada una variadísima colección de definiciones, en ocasiones contradictorias, cuyos descriptores aúnan las perspectivas antropológica, psicoanalítica, lingüística, sociológica, artístico - cultural, religiosa e ideológica.

En el interior del paradigma del mundo moderno caracterizaba los relatos míticos como “historias de dioses” y “fábulas defensivas del miedo”. La valoración del mito se despliega en paralelo, se conforma de hecho en producto de la desconfianza hacia la fantasía.

El inconsciente colectivo del que derivan una serie de imágenes primigenias, arquetipos, que se solidifican en formas tradicionales por medio del mito, cuya interpretación resulta siempre en metáfora lingüística que nos remite indefectiblemente a otra imagen.

Se puede decir que en el mito existe la necesidad de proporcionar sentidos mediante la recurrencia de patrones narrativos, con lo que el mito comunica y transmite valores que sustentan los conceptos de identidad personal y comunitaria de los grupos orales primarios.

La función del mito se relaciona con la existencia y obra de Seres Sobrenaturales, con la creación en un sentido amplio que le confiere el valor de modelo de conducta humana, pues el mito se considera real y, en última instancia, repercute en una dominación del espacio material a la luz de una

potencia sagrada. El mito opera la doble lógica de la permanencia y el dinamismo, los mitos se renuevan y lo que prevalece es la necesidad del discurso mítico como fenómeno inherente a la capacidad simbólica del ser humano.

Cualquier acercamiento hermenéutico al mito, cualquier análisis simbólico, ha de partir de una premisa fundamental: la intraducibilidad de la imagen. La metodología hermenéutica que propone Gilbert Durand, que parte de la siguiente premisa:

Mircea Eliade había sido el primero en formular netamente la hipótesis según la cual nuestros relatos culturales y particularmente la novela moderna, son reinenciones mitológicas más o menos confesadas, mientras que C.G. Jung descubrió paralelamente que determinados personajes mitológicos, determinadas configuraciones simbólicas, determinados emblemas, lejos de ser el producto evemerista de una circunstancia histórica precisa, son especies de universales llenos de imágenes –los arquetipos y las imágenes arquetípicas- capaces de dar cuenta de la universalidad de determinados comportamientos humanos, normales o patológicos.<sup>35</sup>

Esta propuesta, se concreta en dos estadios fundamentales: la mitocrítica y el mitoanálisis, el cual conserva, bajo esta perspectiva, una indudable funcionalidad, especialmente por su polivalencia respecto al estudio de lo individual - colectivo. Este hecho le permite trazar una línea, o un círculo si hemos de ser fieles a su ideario simbólico, en el que el convergen una gran variedad de perspectivas (psicológicas, sociales, artísticas, ideológicas...) que son fiel imagen de lo humano.

---

<sup>35</sup> Durand, Gilbert. Op. Cit. Pág.11

## **2.1. La propuesta teórica de Gilbert Durand: La mitocrítica y el mitoanálisis.**

La intención de Durand es aproximarse al estudio del relato mítico inherente a la obra artística desde un paradigma sintético que aúne tendencias críticas formuladas desde diferentes áreas del saber y predominantes en el contexto europeo tras la Segunda Guerra Mundial. Así, la mitocrítica integra la atención a factores vivenciales personificados en la figura del autor, la proyección de un espacio socio- histórico determinado y las dinámicas formativas del texto.

Durand señala lo siguiente:

Hay más en el sueño o en el deseo mítico que en el acontecimiento histórico que a menudo lo hace realidad, porque los comportamientos concretos de los hombres, y precisamente el comportamiento histórico, repiten tímidamente, y con mayor o menor acierto, los decorados y las situaciones dramáticas de los grandes mitos.<sup>36</sup>

La observación e identificación de las recurrencias míticas constituirían la primera fase de la mitocrítica, que comprende aún dos momentos posteriores: la segunda fase desplaza la atención hacia la recurrencia de “decorados míticos”, situaciones o combinatorias análogas. Un último momento, eslabón que engarza con la necesidad de un mitoanálisis, reclama de la comparación del mito inherente a la obra en el contexto de la casuística mítica de un tiempo determinado y sus diferentes interpretaciones del relato original como lo señala Gilbert Durand:

Sólo con la aculturación aparece plenamente el <<Atlas del imaginario>>, y aquí también hay grados, desde la simple <<derivada>> simbólica y mítica de las literaturas y construcciones

---

<sup>36</sup> *Ibidem*. Págs. 11 y 12.

utópicas, hasta el compromiso en el tejido mismo del intercambio cultural. Es el arte, la filosofía, la religión –Hegel lo había presentado muy bien- con lo que la conciencia simbólica alcanza su más alto nivel de funcionamiento. La obra de arte, el sistema filosófico, el sistema religioso –y podemos añadir el sistema de las instituciones sociales-, constituyen unos paradigmas de alta frecuencia simbólica... llamando míticas a estas altas construcciones del imaginario, que es la mitología la que resulta ser perfeccionamiento ejemplar del génesis del símbolo.<sup>37</sup>

La atención al entorno material y sus condicionantes abre el campo crítico del mito para incrustarlo en áreas afines al discurso social. Para tal fin, la influencia de Jung en términos de colectivización de lo sintomático, no constriñe el objeto del análisis mítico a la relectura individual de las fuentes míticas, sino que lo impulsa al ámbito de lo imaginario colectivo. Ante esto Durand señala lo siguiente:

Es efectivamente la diferencia (o, si así lo quieren, en la diferencia) donde se invierten los procesos analíticos que permiten comprender la evolución, el cambio, las recurrencias del aparato simbólico, en una palabra, que permiten entrever el desciframiento de un destino individual o colectivo del hombre.<sup>38</sup>

Aquí es donde confluye con el enfoque sociológico de Lévi-Strauss y su modelo estructural, pero sobrepasándolo, esa es la intención de Durand, por medio de la exploración de su semantismo, situado en el tercer nivel del signo, aquel del que deriva su simbolismo.

Ante esto, se puede apreciar en la siguiente cita la postura que Durand tiene acerca del trabajo de Claude Levi-Strauss:

---

<sup>37</sup> *Ibidem*. Págs. 25 y 26.

<sup>38</sup> *Ibidem*. Pág. 28

“Y para el antropólogo que soy yo, esta diferencia se llama los mitos. Por lo tanto, aparece no sólo antes de la escritura, ya que el mito es oral antes de ser escrito, sino además antes que la lengua natural que traduce el mito, ya que a su vez el mito puede ser traducido; forma parte de este <<metalenguaje>> mitológico del que habla Levi-Strauss, de este lenguaje presemiótico en el que lo gestual del rito, del culto, de la magia, toma el relevo a la gramática y al léxico”.<sup>39</sup>

Las fijaciones del texto mítico, en consecuencia, pueden relacionarse con un genérico antropológico, una condición común, que nos permitirían interpretar el signo de un tiempo. Las sucesivas mitocríticas redundan en la formación gradual de una imagen interpretable desde lo colectivo, y de ahí la utilidad de un mitoanálisis literario, publicitario, político o cinematográfico.

Su análisis estructural se diferencia de la propuesta Claude Levi-Strauss fundamentalmente en la creación de un tercer nivel de lectura más allá de lo sincrónico y de lo diacrónico: el nivel arquetípico o simbólico, el cual no sólo considera las redundancias o repeticiones, sino reagrupa los símbolos en constelaciones por sus convergencias. Durand presenta una organización simbólica de lo imaginario compuesta de dos grandes regiones o regímenes de imágenes: lo Diurno y lo Nocturno.

El primer régimen de la imagen que se desarrolla es el Diurno, consecuencia de la dominante postural regida por los esquemas ascensionales y diaréticos, y constituida por los arquetipos de la luz y del héroe. Puesto que, ya en un principio, debido al reflejo dominante de erguirse, este régimen presupone un potencial de distinción y de análisis cuyo símbolo más determinante será la espada, que a su vez, desembocará en el conocimiento racional y científico.

---

<sup>39</sup> *Ibidem*. Págs. 28 y 29.

Se caracteriza sobre todo por este afán definitorio, e instaura un mecanismo de dicotomías y antítesis tras las que se afirmará por completo. Frente a la muerte, frente a la temporalidad, el Régimen Diurno reacciona con una actitud ascensional, atemporal, celeste, forjando alrededor de todos sus arquetipos las muestras de lo positivo, en contraposición a lo negativo, que queda reservado para la angustia, lo telúrico, el devenir y el destino.

Lo negativo queda así estructurado bajo tres tipos de símbolos: los teriomorfos –símbolos de la animalidad: los monstruos contra los que el héroe diurno o solar debe combatir, los nictomorfos –el bosque en su sentido no-iniciático, los engendros de la noche, la oscuridad de cualquier recinto donde habita el enemigo—y los catamorfos –que simbolizan la caída, el abismo-.

Este punto está compuesto por las estructuras esquizomorfos o heroicas (idealización, diairetismo, geometrismo y antítesis) relacionadas como el reflejo dominante y constitutivo de los símbolos teriomorfos, catamorfos, diairéticos, ascensionales y espectaculares.

El Régimen Nocturno sintético o diseminatorio de la imagen se caracteriza por la *coincidentia oppositorum*, la conciliación de los opuestos, que resuelve toda incompatibilidad mediante la intervención del mismo factor que desencadena la imaginación: el tiempo. Sin embargo, aparece ilustrado por el mito de Ícaro. Ese afán de ascender del héroe solar corre el riesgo de frustrarse en el momento en que se acerque demasiado al Sol. Por ello, lo imaginario adopta formas reparadoras y, si no contrarias a lo puramente heroico, sin alternativas, fruto de una evolución en la aprehensión que el ser humano posee del mundo.

Metodológicamente, la aproximación a la obra puede hacerse en tres tiempos que descomponen los relatos mitémicos:

- 1) En primer lugar, una relación de los temas, es decir, de los motivos redundantes u 'obsesivos' que constituyen las sincronicidades míticas de la obra.
- 2) En segundo lugar, se examinan con el mismo espíritu las situaciones y las combinatorias de situación de los personajes y decorados.
- 3) Finalmente, se utiliza un tipo de tratamiento a la americana, como el que Lévi-Strauss aplica al mito de Edipo, mediante la localización de las distintas lecciones del mito y de las correlaciones entre una lección de un mito con otros mitos de una época o de un espacio cultural bien determinado.

Con esta postura teórica, Durand considerará a las obras de arte no como simples visiones del mundo sino como universos propios que ordenan y articulan valores que, por su procedencia numinosa, exigen para su comprensión una referencia última al mito oculto.

## **2.2. Aristóteles y el concepto de mimesis.**

La literatura, en un principio surgió como necesidad, aparte de entretener, de formar y enseñarnos una forma de alcanzar construir un mundo ideal.

La poética de Aristóteles es un estudio literario de las técnicas de la tragedia y compara a ésta con la epopeya. La poética es una reflexión sobre los objetos creados según arte, se trata de un reproducir imitando para satisfacer una aspiración personal (naturaleza humana = imitar). La imitación requiere principios universales, armonía y ritmo.

La imitación más perfecta es la imitación según arte y técnica. Para este fin, la poética se nutría de formas narrativas y literarias como lo son: la tragedia, la epopeya, la poesía, etc., las cuales a su vez, conseguían su objetivo apoyándose en la imitación de la realidad, a través de la representación literaria o, lo que es lo mismo, mimesis. Ésta consistía básicamente en imitar las acciones humanas, pero no cualquier acción, sino la que permita sacar alguna enseñanza de ella.

Este concepto, planteado por Aristóteles en su obra *La Poética*, es señalado como elemento presente en todo lo que él llamaba especies:

“Como nuestro tema es la poética nos proponemos hablar no sólo de la poética misma sino también de sus especies y sus respectivas características, de la trama requerida para componer un bello poema, del número y la naturaleza de las partes constitutivas de un poema y también de los restantes aspectos que atañen a la misma investigación. Hemos de seguir, pues el orden natural y comenzar con los primeros hechos”.<sup>40</sup>

Estas especies, que se pueden llamar: epopeya, tragedia, comedia, ditirambo; se utilizaban como medio de imitación el lenguaje y que estas especies se diferenciaban entre sí por las formas de imitar: imitación con medios diversos, imitación de objetos diversos, y por imitarlos diversamente y no del mismo modo.

Hans-Georg Gadamer en *Verdad y Método vol. I* comenta lo siguiente acerca de la imitación:

“Sin embargo, 'el concepto de la imitación sólo alcanza a describir el juego del arte si se mantiene presente el sentido cognitivo que existe en la imitación. Lo representado está ahí ésta es la relación mímica original. El que imita algo, hace que aparezca lo que él conoce y tal como

---

<sup>40</sup> Aristóteles. *La Poética*. Pág. 4

lo conoce. El niño pequeño empieza a jugar imitando, y lo hace poniendo en acción lo que conoce y poniéndose así en acción a sí mismo. La misma ilusión con que los niños se disfrazan, a la que apela ya Aristóteles, no pretende ser un ocultarse, un aparentar algo para ser adivinado y reconocido por detrás de ello, sino al contrario, se trata de representar de manera que sólo haya lo representado. El niño no quiere ser reconocido a ningún precio por detrás de su disfraz. No debe haber más que lo que él representa, y si se trata de adivinar algo, es qué «es» esa representación”.<sup>41</sup>

Señala Aristóteles que contra la opinión vulgar, que no es poeta el que compone versos, sino el que es imitador mediante el lenguaje y que el poeta no imita directamente a los hombres, sino sus acciones la voz por sí sola, sin constituir palabras, puede ser medio de imitación.

Así lo señala este filósofo de la siguiente manera:

“Los objetos que los imitadores representan son acciones, efectuadas por agentes que son buenos o malos (las diversidades del carácter humano, casi siempre derivan de esta distinción, pues la línea entre la virtud y el vicio es la que divide a toda la humanidad) y los imitan mejores o peores de lo que nosotros somos, o semejantes, según proceden los pintores”.<sup>42</sup>

Cada uno de estos elementos de la poética tiene potencia, fuerza o capacidad para producir un efecto propio, potencia de terminar una cosa bien o según designio. Introdujo el término "catarsis", que correspondía al momento en que se purificaban las pasiones y el espectador sentía empatía compasión por el personaje (había una reacción en el espectador). A la vez, cada especie se compone de argumentos llamados fábulas que corresponden a un conjunto de sucesos o momentos esenciales de la acción imitada.

---

<sup>41</sup> Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y Método vol. I*. Págs. 157-158

<sup>42</sup> *Ibidem*. Pág. 6

Por lo que existen dos formas de imitar, a través de la narración o presentando a todos los imitados como operantes y actuantes. Dentro de estas formas de imitación hay 3 diferencias: los medios, los objetos y el modo de imitarlos. Plantea que el origen y desarrollo de la poesía tiene dos causas, ambas naturales:

- Por naturaleza el hombre imita: para adquirir sus primeros conocimientos (por imitación) y para hacer disfrutar a los demás con una imitación.

Aquí Aristóteles comenta lo siguiente:

“Es evidente que el origen general de la poesía se debió a dos causas; cada una de ellas parte de la naturaleza humana. La imitación es natural para el hombre desde la infancia, y esta es una de sus ventajas sobre los animales inferiores, pues él es una de las criaturas más imitadoras del mundo, y aprende desde el comienzo por imitación. Y es asimismo natural para todos regocijarse en tareas de imitación”.<sup>43</sup>

- Para aprender, porque viendo las imágenes aprenden y deducen qué es cada cosa.

De aquí se puede rescatar lo siguiente:

“La explicación se encuentra en un hecho concreto: aprender algo es el mayor de los placeres no sólo para el filósofo, sino también para el resto de la humanidad, por pequeña que sea su aptitud para ello; la razón del deleite que produce observar un cuadro es que al mismo tiempo se aprende, se reúne el sentido de las cosas, es decir, que el hombre es de este o aquel modo; pues si no hubiéramos visto el objeto antes, el propio placer no radicaría en el cuadro como una imitación de éste, sino que se debería a la ejecución o al colorido o a alguna causa semejante”.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> *Ibidem*. Pág. 9

<sup>44</sup> *Ibidem*. Pág. 9

En conclusión, Aristóteles sostiene que la habilidad mimética, de imitar resulta ser para nosotros una capacidad innata con la cual adquirimos nuestros primeros conocimientos, lo cual y con el tiempo nos permite generar nuevas y complejas formas en el proceso de aprendizaje y de reproducir lo adquirido.

### **2.3 La triple mimesis de Paul Ricoeur**

En el apartado anterior se trabajó la postura de Aristóteles sobre el concepto mimesis, en el cual señala que se trata de la imitación de la naturaleza con fines artísticos, es la imitación del mundo para volverlo arte: pintura, música, literatura.

En su obra *Tiempo y Narración*, compuesta de tres volúmenes, Paul Ricoeur trata de analizar el funcionamiento del tiempo y como este se refleja en el relato histórico, en el de ficción y sobre todo en el tiempo narrado. Para lograr dicha acometida, el mismo rescata el concepto *μίμησις* (mimesis) planteado en los trabajos de Aristóteles con la finalidad de crear su propia propuesta teoría de análisis del tiempo narrado y la narración del tiempo en los relatos.

Así, este autor francés propone su tesis de la siguiente manera:

Entre la actividad de narrar una historia y el carácter de temporal de la existencia humana existe una correlación que no es puramente accidental, sino que presenta la forma de necesidad transcultural. Con otras palabras: el tiempo se hace tiempo humano en la medida en que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Ricoeur, Paul. *Tiempo y Narración volumen I: Configuración del tiempo en el relato histórico*. Pág. 113.

Para entender esto partamos de la pregunta: ¿qué es el tiempo? El tiempo es una extraña abstracción que a simple vista resulta ser intangible. Es un antes y un después de una acción. Existe un pasado del presente y un futuro del presente. ¿Cómo atrapar el tiempo? ¿Cómo acercarnos lo más próximo de sus entrañas? A partir de esto, Paul Ricoeur propone la única forma posible de atrapar el tiempo: por medio de la narración.

Walter Ong hace la siguiente observación de la narración y su relación con el tiempo:

“Por supuesto, la narración está relacionada con la secuencia de los sucesos en el tiempo, y por lo tanto en toda narración hay cierto tipo de trazado narrativo. Como resultado de una secuencia de acontecimientos, al final la situación es subsiguiente a lo que era al principio. Con todo, la memoria, al guiar al poeta oral, a menudo tiene poco que ver con la rigurosa presentación lineal de los hechos en un orden cronológico”.<sup>46</sup>

Complementando esto Felipe López Veneroni en su artículo Paul Ricoeur o la Hermenéutica de la Reconciliación. Discurso, Tiempo y Narración: Metáforas Vivas comenta lo siguiente:

Llama a este modelo, tomando como referencia la obra de Aristóteles, la *triple mimesis*. Mimesis aquí, es decir, siguiendo el pensamiento griego no es propiamente dicho, la mímica, la imitación o copia que tiende a reproducir con precisión algo ya hecho. Tanto para Ricoeur, como para Bourdieu, el análisis formal de las propiedades estructurales de una obra ya configurada es, sin duda, un momento fundamental tanto de la *explicación* de un texto como de su *comprensión*.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Ong, Walter. Op. Cit. Pág. 144

<sup>47</sup> López Veneroni, Felipe. *Paul Ricoeur o la Hermenéutica de la Reconciliación. Discurso, Tiempo y Narración: Metáforas Vivas* en Lince Campillo, Rosa María y Julio Amador Bech. *Reflexiones Contemporáneas sobre los autores clásicos de la Hermenéutica. Tomo II*. Pág. 173.

La triple mimesis, debe entenderse desde el concepto aristotélico, y, por ende, se explica fácilmente: Es la imitación del mundo puesto en escena e interpretado por el lector. Una obra literaria se compone por tres imitaciones: la mimesis I, la mimesis II y la mimesis III.

Las características que posee la triple mimesis son las siguientes:

- **Mimesis I (Prefiguración):** Proyecta delante del autor de un texto que todavía no se escribe un mundo del texto, un mundo posible, el cual es una precomprensión del mundo de la acción. La pre-configuración es una serie de tramas o patrones de construcción que el historiador concibe. Es una anticipación a lo que va a ser, en este sentido, a través de ella se anuncia el trama, es como el profetizar en cuanto es el lugar a través del cual se hace presente y se evidencia la futura configuración. En síntesis es el horizonte del obrar humano el que nos hace posible comprender y narrar el mundo.<sup>48</sup> Felipe López Veneroni comenta lo siguiente respecto a **Mimesis I:** Estructuras pre-narrativas de la acción (o trama), la pre-configuración de lo que será narrado y que está situado dentro de un horizonte de sentido (la imagen de un horizonte de sentido se la debemos a Gadamer), que necesariamente está presente en la pre-configuración del relato, de la narrativo.<sup>49</sup>
- **Mimesis II (Configuración):** Para Ricoeur, lo narrado cuenta los acontecimientos fundacionales de una cultura, pero al mismo tiempo es fundacional en el sentido trádico de Heidegger. La mimesis II es la imitación del mundo, y como imitación no logra el grado de realidad, pues simplemente es una copia editada de esta: la obra es ficción. La tradición descansa en el volver a narrar, el cual se presenta en una tensión entre la sedimentación y la innovación; la tradición siendo en sí misma una verdad ontológica que permanece a través del cambio. Este tipo de mimesis media de forma dinámica entre la **Mimesis I y Mimesis III** como paso temporal, puente y mensajero

---

<sup>48</sup>Ibidem. Págs. 113-130.

<sup>49</sup> López Veneroni, Felipe. Op. Cit. Pág. 174.

entre el uno y el otro.<sup>50</sup> Para fortalecer el papel que tiene **Mímesis II**, López Veneroni comenta lo siguiente: El texto mimético, la configuración formal del texto. En este plan el análisis se dirige a la forma y a la lógica interna del relato o narración, de cómo está configurado *semióticamente* (la relación de los signos entre sí dentro del sistema de la estructura narrativa) y *semánticamente* (la relación que guarda la narración con lo narrado, la relación entre lo que aquella representa y lo representado, donde, sostiene Ricoeur, sí hay un cierto grado de autonomía analítica).<sup>51</sup>

- **Mímesis III (Reconfiguración):** Es la experiencia del lector, de la intersección bipolar de la dualidad entre el mundo real del lector y el mundo posible y textual, o en términos de Gadamer, es la aplicación que conlleva la fusión de horizontes. El lector aquí instauro un sentido y por lo mismo reconfigura el texto. Para que lo anterior suceda es necesario que el lector parta de una experiencia vivencial que le permita reconocer los símbolos del texto y leerlos; la lectura siempre conlleva el elemento imaginario que hace que cada lector represente en sí mismo el texto de forma distinta, siendo así el lector refigura el texto desde sus propios esquemas generados a partir de su experiencia de vida y su imaginación. La construcción de la trama en este sentido es una obra conjunta entre el texto y su lector, por lo mismo un texto sólo cobra vida a partir de su lectura.<sup>52</sup> Finalmente para hablar del trabajo que se logra al combinar **Mímesis I y II para lograr Mímesis III**, Felipe López comenta lo siguiente: La reconfiguración mimética de la experiencia, es decir, la re-configuración del texto o narrativa con base en las lecturas o interpretaciones que se hagan de éstas. De hecho –y éste es un punto de conflicto analítico con la semiótica estructural- Ricoeur sostiene que sin esta reinterpretación del texto, sin esta lectura que es un modo de apropiación pública del mismo, no se completa la espiral de sentido. Una obra que no se lee, que no escucha, que no se ve, sobre la cual no se dialoga ni comenta, carece de *sentido*: no existe como tal, es invisible o muda.<sup>53</sup>

---

<sup>50</sup> Ricoeur, Paul. Op. Cit. Págs. 130-139.

<sup>51</sup> López Veneroni, Felipe. Op. Cit. Pág. 174.

<sup>52</sup> Ricoeur, Paul. Op. Cit. Págs. 139-140, 147-148

<sup>53</sup> López Veneroni, Felipe. Op. Cit. Pág. 174.

Debemos ahondar en estos conceptos para así, comprender la manera en la se encuentra constituido el modelo de análisis de la presente tesis.

**Mímesis I**, es decir, la pre-configuración, desde mi punto de vista se trata de aquellos componentes de la obra que por *de facto* entendemos, porque son las referencias básicas que nos permiten entenderla, porque resultan ser la imitación que hace el autor en torno a nuestra realidad, de nuestro mundo.

En otras palabras, se trata de la identificación del contexto histórico de la obra, las referencias socio-culturales que están presentes. Para comprender mejor esto, Ricoeur nos señala lo siguiente:

Por un lado, toda narración presupone, por parte del narrador y de su auditorio, familiaridad con términos como agente, fin, medio, circunstancia, ayuda, hostilidad, cooperación, conflicto, éxito, fracaso, etc. En este sentido, la frase narrativa mínima es una frase de acción de la forma “X hace A en tales o cuales circunstancias” y teniendo en cuenta que “Y hacer B en circunstancias idénticas o diferentes”... Por otro lado, la narración no se limita a hacer uso de nuestra familiaridad con la red conceptual de la acción. Ella añade los rasgos discursivos que la distinguen de una simple secuencia de frases de acción. Estos rasgos ya no pertenecen a la red conceptual de la semántica de la acción; son rasgos sintácticos, cuya función es engendrar la composición de las modalidades de discurso dignos de llamarse narrativos, ya se trate de narración histórica, ya de narración de ficción.<sup>54</sup>

De esta forma se puede decir que **Mímesis I** permite hacer un primer acercamiento en el análisis de una obra, porque al tratarse de la identificación de los elementos contextuales (sociales e históricos) se pueden entender en el espacio-tiempo la obra e incluso al autor.

---

<sup>54</sup> Ricoeur, Paul. Op. Cit. Pág. 118.

Para finalizar la explicación de este primer concepto, Ricoeur señala lo siguiente:

Sobre el pedestal de la intratemporalidad se edifican conjuntamente las configuraciones narrativas y las formas narrativas más elaboradas de temporalidad que le corresponden. Se percibe cuál es la riqueza del sentido de *mímesis I*: imitar o representar la acción es, en primer lugar, comprender previamente en qué consiste el obrar humano: su semántica, su realidad simbólica, su temporalidad. Sobre esta precomprensión, común al poeta y a su lector, se levanta la construcción de la trama y, con ella, la mimética textual y literaria.<sup>55</sup>

Una vez realizada esta precomprensión o el análisis contextual, se tiene que trabajar la obra, para realizarlo, **Mímesis II** tiene el papel de la mediación o de ver de qué forma esta forma está organizada la trama, razón por la cual tenemos que recurrir al mismo Ricoeur, para que nos permita entender el papel que posee la obra, en la cual señala existen al menos tres razones principales, presentaremos entonces y por orden la importancia que tienen:

En primer lugar, media entre *acontecimientos* o incidentes individuales y una *historia* tomada como un todo... En consecuencia, un acontecimiento debe ser algo más que una ocurrencia singular. Por otra parte una historia debe ser más que una enumeración de acontecimientos en serie; ella debe organizar en una totalidad inteligible, de modo que se pueda conocer a cada momento el “tema” de la historia. En resumen: la construcción de la trama es la operación que extrae de la simple sucesión la configuración.<sup>56</sup>

Entonces entenderemos que necesitamos acontecimientos o incidentes más una historia, pero estos deben estar vinculados unos con otros para que se

---

<sup>55</sup> *Ibidem*. Pág. 129.

<sup>56</sup> *Ibidem*. Págs. 131 y 132.

logre tener sentido, de modo que al final tengamos temas que conformen una historia, es decir estamos hablando de la construcción de nuestra trama.

La segunda razón por la cual la trama tiene capacidades mediadoras fundamentales en la construcción de historial es porque está organizada a partir de elementos heterogéneos que permiten generar nuevos enriquecimientos. Así lo señala el mismo Paul Ricoeur:

En segundo lugar, la construcción de la trama *íntegra* juntos factores tan *heterogéneos* como agentes, fines, medios, interacciones, circunstancias, resultados inesperados, etc. Aristóteles anticipa este carácter mediador de varias formas: en primer lugar, crea un subconjunto de tres “partes” de la tragedia –trama, caracteres y pensamiento- bajo el título del “que” (de la imitación). Nada impide, pues, extender el concepto de trama a toda la triada... El concepto trama admite, realmente, una extensión más amplia: incluir en la trama compleja los incidentes que producen compasión o temor, la peripecia, la agnición y los efectos violentos, Aristóteles *equipara la trama a la configuración*, que nosotros hemos caracterizado como la concordancia-discordancia. Es este rasgo el que, en último término, constituye la función mediadora de la trama... la narración pone de manifiesto, en el orden sintagmático, todos los componentes capaces de figurar en el cuadro paradigmático establecido por la semántica de la acción. Este paso de lo paradigmático a lo sintagmático constituye la transición misma de *mímesis I a mímesis II*.<sup>57</sup>

Estos factores que crean un conjunto de elementos (trama, caracteres y pensamiento) permiten mediar en la obra porque se integran para dar paso a la obra con la finalidad de narrar que pone de manifiesto un orden que permite ser entendido por el lector, facilitando su comprensión.

Finalmente la tercera razón por la cual **Mímesis II** juega el papel mediador en la obra es por el peso que juega el tiempo y los caracteres temporales en la

---

<sup>57</sup> *Ibidem*. Pág, 132.

obra, generando la síntesis de lo heterogéneo, permitiendo se genere un dinamismo constitutivo de la configuración narrativa, permitiendo crear sentido pleno a la obra.

Ricoeur nos brinda su opinión respecto esto:

La refleja en cuanto que el acto de construcción de la trama combina en proporciones variables dos dimensiones temporales: una cronológica, pero otra no cronológica. La primera constituye la dimensión episódica de la narración: caracteriza la historia como hecha de acontecimientos. La segunda es la dimensión configurante propiamente dicha: por ella la trama transforma los acontecimientos *en* historia. Este acto configurante consiste en “tomar juntas” las acciones individuales o lo que hemos llamado los incidentes de la historia; de esta variedad de acontecimientos consigue la unidad de la totalidad temporal... En primer lugar, la dimensión configurante transforma la sucesión de los acontecimientos en una totalidad significativa que es el correlato del acto de reunir los acontecimientos y hace que la historia se deje seguir. Merced a este acto reflexivo, toda la trama puede traducirse en un “pensamiento”, que no es otro que su “punta” o su “tema”. En segundo lugar, la configuración de la trama impone a la sucesión indefinida de los incidentes “el sentido del punto final”... Finalmente, la reconsideración de la historia narrada, regida como totalidad por su manera de acabar, constituye una alternativa a la representación del tiempo como transcurriendo del pasado hacia el futuro, según la metáfora bien conocida de la “flecha del tiempo”. Es como si la *recolección* invirtiese el llamado orden “natural” del tiempo.<sup>58</sup>

Toda historia (hasta la nuestra) tiene un orden cronológico “natural” que permite ser leída y comprendida fácilmente, pero no necesariamente es la única forma en la que podemos hacer un análisis de la historia, podemos y nos enfrentamos a la historia por fragmentos de manera que nos resultaría más fácil acceder a un punto particular para ser estudiado. Por citar un ejemplo, podemos tratar de analizar cronológicamente nuestra historia desde las

---

<sup>58</sup> *Ibidem*. Págs. 133-135.

comunidades primitivas hasta los acontecimientos recientes en un afán de entender las razones que han llevado a nuestra civilización llegar hasta este momento, pero por otra parte podemos rescatar hechos aislados que nos permitan comprender patrones específicos de nuestro comportamiento.

Así sucede lo mismo con la trama de una novela o un cómic, podemos comprender la historia tomando los capítulos de la obra para entenderla en su totalidad, o un tomo particular para comprender un acto que no nos queda claro. Leer una obra en su totalidad facilitará al lector comprender además de la trama principal, el contexto en el que fue basada la misma; pero consultar un capítulo facilitará al lector comprender algún suceso determinado que impacta la obra.

Para alcanzar este fin, Paul Ricoeur propone cuatro conceptos: esquematización, tradicionalidad, sedimentación e innovación. En primer lugar él habla sobre la esquematización y su poder, en la que la define a partir de Kant de la siguiente manera:

El esquematismo posee este poder porque la imaginación creadora tiene fundamentalmente una función sintética. Une el entendimiento y la intuición engendrando síntesis a la vez intelectuales e intuitivas. La construcción de la trama engendra igualmente la inteligibilidad mixta entre lo que hemos llamado la punta, el tema, el “pensamiento” de la historia narrada y la presentación intuitiva de las circunstancias, de los caracteres, de los episodios y de los cambios de fortuna que crean el desenlace. Así se puede hablar del *esquematismo* de la función narrativa. Este esquematismo se constituye a su vez en una historia que tiene todos los caracteres de una *tradicción*.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> *Ibidem*. Pág. 135

Esquematizar permite crear un orden lógico y coherente que facilita el acceso y la comprensión de la información que se presenta en la obra, se genera entonces una síntesis al final de cada lectura que permite al lector apropiarse de lo leído y poder entonces generar una opinión. Todos estos elementos están vinculados a los conceptos de Tradición y Sedimentación al cual tendremos que recurrir a lo planteado por Ricoeur, en cual lo define de la siguiente manera:

Entendemos por ésta no la trasmisión inerte de un depósito ya muerto, sino la trasmisión viva de una innovación capaz de reactivarse constantemente por el retorno a los momentos más creadores del hacer poético. Así entendida, la *tradicionalidad* enriquece con un rasgo nuevo la relación de la intriga con el tiempo. En efecto, la constitución de una tradición descansa en el juego de la innovación y de la sedimentación. A la sedimentación (...) deben referirse los paradigmas que constituyen la tipología de la construcción de la trama. Estos paradigmas proceden de la historia sedimentada cuya génesis se ha borrado. Esta *sedimentación* se produce en múltiples planos, que exigen de nosotros gran discernimiento en el uso del término paradigmático... De este modo, la tradición narrativa ha sido marcada no sólo por la sedimentación de la *forma* de concordancia discordante y por la del *género* trágico (y de los demás modelos del mismo nivel), sino también por la de los *tipos* nacidos lo más cerca de las obras singulares. Si englobamos *forma*, *género* y *tipo* bajo el título de *paradigma*, diremos que los paradigmas nacen del trabajo de la imaginación creadora en estos diversos planos.<sup>60</sup>

Entendida entonces como un principio no muerto, sino como una manera de mantener vivas las narraciones a través de la innovación que constantemente se reactiva en todo momento, es como se debe entender a la tradicionalidad

---

<sup>60</sup> *Ibidem*. Págs. 136-137.

que en conjunto con la sedimentación que resulta ser las tipologías que constituyen a la trama por medio de los paradigmas dan forma a la obra.

En lo que respecta a la innovación, esta es correlativa a la sedimentación. Paul Ricoeur habla sobre este concepto de la siguiente manera:

El estatuto del otro polo de la tradición, la *innovación*, es correlativo del de la sedimentación. Siempre hay lugar para la innovación en la medida en lo que, en último término, se produce, en la *poiesis* del poema, es siempre una obra singular, esta obra. Por eso los paradigmas constituyen sólo la gramática que regula la composición de obras nuevas, -nuevas, antes de hacerse típicas... la innovación sigue siendo una conducta regida por reglas; el trabajo de la imaginación no nace de la nada. Se relaciona, de uno u otro modo, con los paradigmas de la tradición. Pero puede mantener una relación variable con estos paradigmas...El cuento, el mito y, en general, el relato tradicional se mantiene muy cerca del primer polo. Pero conforme uno se aleja del relato tradicional, la desviación, la separación, se convierte en regla. Así, una gran parte de la novela contemporánea puede definirse como antinovela, en cuanto que el rechazo prevalece sobre el gusto de variar simplemente la aplicación.<sup>61</sup>

Para finalizar está la última fase del análisis, **Mímesis III**, la re-configuración de la obra, la cual finalmente permite al lector comprender todo aquello que proponen **Mímesis I y II**, que en otras palabras sería el contexto y la obra.

Ricoeur propone que **Mímesis** es el resultado de la mediación del tiempo y la narración, y su punto más importante se alcanza cuando esta última es restituida al tiempo, llegando así la tercera fase. Por tanto esto se logra gracias a la intersección del mundo del texto y el mundo del oyente/lector, permitiéndonos alcanzar su temporalidad específica.

---

<sup>61</sup> *Ibidem*. Pág. 138.

Para esto, el propone cuatro etapas para explicar esta última fase, las cuales consisten de la siguiente manera:

**1. La encadenación de los tres estadios de Mimesis (Círculo de la Mimesis):**

Para llegar a este proceso, se debe alcanzar una consonancia narrativa impuesta por la discordancia temporal. La experiencia de la temporalidad no se reduce a la discordancia. En otras palabras podemos decir que la consonancia es aquello que hemos entendido y la disonancia el contexto en el que está marcada la obra.<sup>62</sup>

**2. La articulación del acto configurante (Configuración, reconfiguración y lectura):**

Es la transición de **Mimesis II a III**. Esto se logra a través del acto de la lectora, se trata de la modelización de la trama a través de la experiencia, es decir, la comprensión de la obra quitando juicios y alcanzando la unidad. La tradicionalidad y la esquematización permiten la eliminación de juicios, porque ambos conceptos son categorías producto de la interacción entre la escritura y la lectura. Aquí se hacen presentes los paradigmas que funcionan como expectativas del lector, que le permiten reconocer el género o los ejemplos presentados en la obra que se contraponen ante la lectura, que permite que se configure la narración para permitir ser seguida. Así, el acto de lectura se convierte en el vehículo con el cual se vinculan **Mimesis II y III**.<sup>63</sup>

**3. La *metáfora viva* (Narratividad y referencia):**

La comunicación en la obra más allá de sí misma, es el mundo que proyecta y constituye su horizonte. Aquí el oyente o lector reciben la información según su propia capacidad, que es limitada pero abierta sobre el horizonte del mundo. Pero el problema de la relación de la literatura con el mundo del lector no se anula, se aplaza por medio de "ilusiones referenciales". Para esto es necesario que se dé una fusión de dos horizontes: el del texto y el del lector, para así, lograr la intersección de estos mundos. Este fenómeno de interacción abre todo un abanico de casos: desde la confirmación ideológica de orden establecido, hasta la crítica social e incluso la burla del todo real. Por lo tanto sino se rechaza el problema de la fusión de los horizontes del texto y del lector; o de la intersección entre el mundo del texto y del lector, es preciso encontrar en

---

<sup>62</sup> *Ibidem*. Págs. 141-146.

<sup>63</sup> *Ibidem*. Págs. 146-148.

el funcionamiento mismo del lenguaje poético el medio de franquear el abismo abierto entre los dos mundos propios por el método de inmanencia de la poética antirreferencial. El hacer narrativo *resignifica* el mundo en su dimensión temporal en la medida en que narrar, recitar, es rehacer la acción según la invitación del poema. La narración re-significa lo que ya se ha pre-significado en el plano del obrar humano. Para alcanzar esto, es necesaria que la acción humana pueda ser sobresignificada porque ya es presignificada por todas las modalidades de su articulación simbólica.<sup>64</sup>

#### **4. El mundo reconfigurado es uno temporal (el tiempo narrado):**

La trama, tal como la hemos definido ya –síntesis de lo heterogéneo-, ordena muy espacialmente la intersignificación entre proyecto, circunstancias y azar. La obra narrativa es una invitación a *ver* nuestra praxis *como...*, está ordenada por tal o cual trama articulada en nuestra literatura. Respecto de la simbolización interna a la acción, se puede decir con exactitud que ella es re-simbolizada o des-simbolizada –o re-simbolizada por des-simbolización- gracias al esquematismo unas veces convertido en tradición y otras subvertido por la historicidad de los paradigmas. En último término, es el *tiempo* de la acción el que realmente es reconfigurado por su representación.<sup>65</sup>

Una vez comprendidas las tres fases de la Triple Mímesis de Ricoeur, sólo me limitare a comentar que su aplicación, compleja porque requiere de un arduo análisis de sus componentes, facilitará el análisis de la presente tesis con lo cual se someterá al mito de Los Doce Trabajos de Heracles y *All-Star Superman*, para tratar de entender las analogías que existen entre ambas obras.

---

<sup>64</sup> *Ibidem*. Págs. 148-154.

<sup>65</sup> *Ibidem*. Págs. 155-156.

## **2.4. El héroe que desafió al olimpo e inframundo para lograr su cometido: Heracles y sus doce trabajos.**

Pensar o Describir acerca de Heracles o Hércules (como es conocido en la mitología latina) es hablar quizás, a uno de los más célebres de los héroes griegos, que es una referencia hacia el paradigma de la virilidad y el adalid del orden olímpico contra los monstruos ctónicos.

Conocido por poseer una extraordinaria fuerza, que resulta ser el principal de sus atributos, se le consideraba el ancestro de los Reyes de Esparta (de este modo estos caudillos dorios se legitimaban como aqueos) y la influencia de esta polis en la Grecia Arcaica y Clásica fue una de las razones de la difusión de su leyenda y su culto, haciendo de Heracles el héroe dorio por excelencia.

Las historias de las cuales es protagonista forman un ciclo que se desarrolló constantemente durante toda la antigüedad, motivo por el cual es difícil hacer una exposición cronológica o coherente de ellas. Las menciones más antiguas de Heracles aparecen en las obras de Homero y Hesíodo.

Los poetas posteriores, sus comentaristas y, por último, los mitógrafos de la época helenística son, las únicas fuentes escritas sobrevivientes que relatan las hazañas de Heracles. Un auxiliar importante para el estudio de las mismas es la iconografía, como la colección del Museo del Prado, entre otras, que recoge los principales episodios de las leyendas.

Como héroe, Heracles se convirtió en un símbolo de la persona que se libera de la búsqueda de la inmortalidad, expiar sus pecados y errores a través del sufrimiento y la "heroica lucha". De esta manera fue capaz, por su propio bien y por el de su hermano (cuya existencia se relaciona con el mito de

Géminis), para conquistar, dominar o exterminar a todos los monstruos (símbolo de plagas, vicios y las fuerzas del mal) dentro el proceso ordenado y gradual de una lucha evolutiva.

Sus atributos son el mazo (símbolo de fuerza abrumadora, de aniquilación, no sólo de victoria) y la piel del león de Nemea (símbolo solar). Heracles era incapaz de emprender una nueva tarea hasta después de haber concluido de manera exitosa su anterior prueba. Por lo tanto los alquimistas desde la Antigüedad hasta la Edad Media, interpretarían su mito, el héroe, como una configuración de la lucha espiritual que conduce a la conquista de las manzanas de oro del Jardín de las Hespérides o hacia la inmortalidad.

Algunos estudiosos han vinculado sus doce pruebas con los signos del zodiaco -confirmando así su carácter como un héroe solar y su relación con el zodiaco, reconocido por mitólogos- de la siguiente manera:

- La victoria sobre los gigantes como Gerión y Caco con Aries,
- El toro de Creta con Tauro,
- Los pilares con el Géminis,
- La hidra de Lerna y las aves del lago Estínfalo con el Cáncer,
- El león de Nemea con Leo,
- Las amazonas con Virgo,
- Las murallas de Troya y los establos de Augías con Libra,
- El jabalí de Erymanthus con Escorpión,
- Los centauros y las yeguas de Diomedes con Sagitario,
- El ciervo de los cuernos de oro con Capricornio,
- El águila y Prometeo con Acuario, y
- El monstruo que atacó a Hesione con Piscis.

Las historias y el culto de Heracles se difundieron en cada sitio donde se establecieron los griegos; en muchos casos el héroe fue incorporado a otras mitologías o bien se lo identificó con algún personaje mítico anterior.

Entre los etruscos, sumamente receptivos ante la mitología helénica, Heracles se convirtió en Hercle, hijo de Tinia y de Uni. A través de esta personificación los latinos desarrollaron la figura de Hércules. En la mitología de Roma, Hércules se identifica por completo con el Heracles griego y solo se le añaden algunos episodios a sus aventuras destinados a relacionarlo con Italia y el Lacio.

En otros casos, los propios griegos equipararon con Hércules a los seres míticos de otras culturas; así sucedió con el dios fenicio Melkart, las divinidades egipcias Jonsu y Herishef o el celta Ogmios. En ocasiones este otro Heracles fueron caracterizados con epítetos distintivos como Heracles tirio, Heracles tasio (de Tasos), Heracles de Canobo o Heracles dáctilo. Este hecho llevó a historiadores y filósofos a especular sobre la existencia de diferentes Heracles a lo largo de la historia, siendo el hijo de Alcmena el último de ellos y meramente un héroe.

Es sin lugar a dudas uno de los personajes mitológicos que cuenta con más representaciones literarias, artísticas, pictóricas, entre otras. Dentro de todas esas narraciones, el mito de los doce trabajos es la referencia obligada a este semidiós.

## Los Doce Trabajos

La narración descrita sobre este mito es retomado de la obra *Mitología Griega: Dioses y Héroes* de Ángel Ma. Garibay K., la cual rescata las distintas versiones que existen en torno a esta obra y como poder entenderla.

Los Doce Trabajos son una serie de narraciones relacionadas con las penitencias llevadas a cabo por Heracles, uno de los héroes de la antigüedad, más respetados y venerados por griegos y romanos. Se tratan de una serie de enfrentamientos individuales él sostuvo con varios animales y seres mitológicos del mundo grecolatino.

Al no haber una fuente escrita oficial que haya registrado los hechos como sucedieron, algunas de las narraciones plasman el mito de la siguiente manera:

Zeus, tras dejar embarazada a Alcmena, que sería así madre de Heracles, proclamó que el próximo hijo nacido en la casa de Perseo se convertiría en rey. Al oír esto Hera, la esposa de Zeus, hizo que Euristeo naciera dos meses antes, pues pertenecía a la casa de Perseo, al igual que Heracles, a quien hizo nacer con tres meses de retraso. Cuando Zeus advirtió lo que había sucedido montó en cólera, pero, no obstante, su imprudente proclama siguió en pie.

En un ataque de locura provocado por Hera, Heracles mató a su mujer, a sus hijos y a dos de sus sobrinos con sus propias manos. Cuando recuperó la cordura y advirtió lo que había hecho se aisló del mundo, y se fue a vivir solo a las tierras salvajes.

Fue hallado por su hermano Ificles y convencido de que visitase el oráculo de Delfos. En penitencia por esta execrable acción, la sibila délfica le dijo que tenía que llevar a cabo una serie de diez trabajos que dispusiera Euristeo, el

hombre que había usurpado su legítimo derecho a la corona y a quien más odiaba.

### **1º. El león de Nemea.**

No lejos de la ciudad de Nemea un león enorme, muy feroz e invulnerable a las armas de los hombres, devastaba toda la región de la Argólida. Heracles mató a la fiera, que vomitaba fuego y humo, asfixiándola; al no poder despellejarla con sus armas, se sirvió de las garras de la propia fiera. Con su piel se hizo una coraza y con sus fauces un nuevo casco.

### **2º. La hidra de Lerna.**

En las lagunas de Lerna habitaba una hidra enorme que devoraba a los hombres; sus nueve cabezas se regeneraban cuando eran cortadas. Con la ayuda de su compañero y sobrino Yolao, que le proporcionaba teas ardiendo, cauteriza con fuego las heridas para impedir que se regeneraran y de un tajo corta la cabeza central y la echa al fuego. Mojó sus flechas con la sangre venenosa de la hidra, cosa que le fue de gran utilidad posteriormente.

### **3º. La cierva de Cerinea.**

Por los montes de Cerinea vivía una cierva, con cuernos de oro y patas de bronce, consagrada a Artemisa. Heracles debía cogerla viva. La persiguió durante un año hasta los últimos confines de la tierra y logró atraparla junto al río Ladón, aunque tuvo que herirla en una pata, lo que le valió una reprimenda de la diosa.

#### **4º. El jabalí de Erimanto.**

El jabalí de Erimanto, afluente del río Alfeo, era una bestia descomunal que devastaba la región. En el camino se encontró con el centauro Folo quien le obsequió con una cena para la que Heracles le pidió vino del tonel que el dios Dionisos/Baco había regalado a los centauros. Ante el olor del vino los centauros acudieron y se enfrentaron él quien en la contienda hirió al centauro Quilón, su maestro, el cual le había enseñado el remedio curativo.

Pero el veneno de la flecha de héroe era mortal y Quilón era inmortal; no se moría ni le cesaban los dolores y pidió que consiguiera que se le enviara la muerte. Cazó el jabalí corriendo tras él por una llanura nevada hasta Extenuarle; se lo llevó vivo a Euristeo, que asustado se escondió en un ánfora.

#### **5º. Los establos de Augías**

Augías, rey de la Élide, tenía tres mil bueyes en establos que nunca habían sido limpiados. Esto suponía un peligro y una peste para los habitantes de la región. Augías, a quien Heracles se había presentado sin decir que era por encargo de su tío Euristeo, pensando que una persona de tal aspecto y porte no se rebajaría a aquel trabajo y que le sería imposible le ofreció la décima parte de su ganado; él debía limpiarlos en un solo día. Para ello desvió el curso del río Alfeo y el Peneo, a fin de que sus aguas arrastraran el estiércol.

#### **6º. Las aves del lago Estíñfalo.**

Una nube de aves espantosas, antropófagas, devoraban todo lo que encontraban. Tenían el pico, las alas y las garras de hierro y poseían la facultad de disparar sus plumas como flechas. No hallaba forma de abatirlas,

hasta que estando al acecho Atenea se le presentó y le entregó dos poderosos címbalos de bronce que Hefastos le había fabricado. Subió a lo alto de una cima y con el estruendo que produjo al batirlos logró ahuyentar a las monstruosas aves y abatió a muchas en pleno vuelo.

### **7º. El toro de Creta.**

El rey Minos de Creta había prometido a Poseidón sacrificarle lo primero que saliese del mar, pretextando que no tenía nada digno que ofrecerle. Poseidón hizo salir del mar un toro de gran belleza; admirado Minos lo mezcló con su manada y sacrificó al dios otro toro.

Poseidón, al verse engañado, enloqueció al toro; así desolaba la isla. Heracles tomó el trabajo de domar al animal e incluso fue ayudado por el propio rey Minos; a su tío Euristeo no le impresionó tanto la belleza del toro y lo soltó; llegó a Maratón, en el Ática, donde devastaba toda la región hasta que Teseo logró domarlo de nuevo.

### **8º. Los caballos de Diomedes.**

Diomedes, hijo de Ares, rey de la Tracia, poseía unos caballos (yeguas, según otras versiones) fieros y vigorosos de tal modo que debían estar atados con cadenas de hierro a los pesebres; tan fieros que comían incluso carne humana, de los cadáveres de los naufragos que llegaban a las costas y de los extranjeros que entraban en su ciudad. Heracles lo primero que hizo fue matar al propio Diomedes y echárselo de comida a los caballos, que, saciados, pudieron fácilmente ser cogidos.

En el camino, al volver a tener hambre, devoraron a Abdero, compañero de Hércules en esta aventura. Luego logró dominarlas de nuevo y llevarlas a Micenas. Euristeo se los consagró a Hera/Juno. Tuvieron una larga descendencia, tanto que el propio Alejandro Magno montó aún un caballo de aquella raza. Tras este trabajo, Hércules se embarcó con Jasón en dirección a la Cólquida, en Asia Menor, al este del Ponto Euxino, en busca del vellocino de oro.

### **9º. El cinturón de Hipólita.**

Euristeo quería el cinturón de la amazona Hipólita como regalo para su hija. Las Amazonas habitaban en la región del Ponto y formaban un numeroso pueblo de mujeres; de sus hijos sólo criaban a las mujeres. Heracles fue recibido por la reina que se lo prometió impresionada por su noble aspecto. Pero Hera difundió el rumor de que un extranjero iba a raptar a la reina y todas las Amazonas atacaron. Él las va venciendo una a una hasta conseguir coger prisionera a Alcipe, la capitana del ejército; entonces Hipólita le entregó el cinturón como rescate.

De regreso de esta aventura liberó a Hesíone, hija de Laomedonte, rey de Troya, de las fauces de un monstruo marino, que se la había tragado por no haber cumplido la promesa a Poseidón de sacrificarla en su honor, ya que no le había pagado la ayuda de la construcción de los muros de Troya. Él se lanzó dentro de las fauces del animal y la rescató. Laomedonte no le pagó nada; Heracles marchó muy enfadado.

### **10º. El gigante Gerión.**

En Gádira vivía Gerión, gigante de dos cuerpos y tres cabezas, seis brazos y seis piernas; era dueño de una manada de hermosos bueyes, guardados por otro gigante y un perro bicéfalo. Heracles mata al pastor y luego a Gerión, y luego conduce los bueyes hacia Tirinto.

Cansado del viaje, al llegar a Italia se paró a dormir junto al Tíber. Un célebre pastor, llamado Caco, le robó siete bueyes. El héroe buscó en las cuevas próximas, pero las huellas del ganado iban en sentido contrario, pues Caco había guiado los bueyes cogiéndolos por la cola. Los mugidos de los bueyes le sirvieron de pista. Recuperó su ganado y dio muerte a Caco.

### **11º. Las manzanas de las Hespérides.**

Con motivo de las bodas de Zeus y Hera, Gea plantó en la costa occidental del Océano un jardín con manzanas de oro. Cuatro doncellas, llamadas Hespérides, lo cuidaban con la ayuda de un dragón de cien cabezas (Ladón). No se sabía dónde estaba dicho jardín. Heracles obliga al viejo hombre del mar, Nereo, a que le indique el camino.

Al pasar por Libia se enfrenta a Anteo, hijo de la tierra, y lo vence. Vence a los pigmeos (cércopes, según versiones, dos hermanos bufones y ladrones; éste los cogió como a dos cabritos y los llevó a vender al mercado; aunque le hicieron gracia y los soltó) que le robaron las armas mientras dormía. Prosiguiendo su camino libera a Prometeo que estaba encadenado en el Cáucaso; éste le enseña el camino.

Para llegar al Atlántico abrió el estrecho entre Europa y África; (Columnas de Heracles: Abila y Calpe). Prometeo le había aconsejado que entrase él a

robar las manzanas; por ello hizo un pacto con Atlante; le sostuvo la bola del mundo mientras fue a robarlas; pero Atlante no quería volver a cargar con semejante peso. Hércules acudió a la astucia de la almohadilla. Y así logró deshacerse de la carga. Euristeo no quiso coger las manzanas, pues sólo quería desembarazarse de él; éste las depositó en el altar de Atenea, que las devolvió al Jardín de las Hespérides.

### **12º. El Cancerbero.**

El Cancerbero, el perro de los Infiernos, era un monstruo de tres cabezas de las que manaba una repugnante baba; tenía cola de dragón de la que salían formas de serpientes. Sin más protección que su piel de león y sus flechas sin compañeros descendió a las mansiones de Hades. Vio a su amigo Teseo, a Meleagro, hermano de su esposa Deyanira; Heracles quiso recuperar a su amigo y traerlo al reino de los vivos, pero la tierra tembló al intentarlo.

El rey del inframundo quiso impedirle la entrada; pero el héroe le disparó una flecha y le hirió en un hombro; el dios comprendió el sufrimiento humano y accedió a dejarle llevar a cabo su empresa con la condición de no emplear más que sus manos. Lo cogió por el cuello y logró reducirlo; al salir a la luz el can Cerbero, desacostumbrado a ello, empezó a echar baba, de la que brotó el acónito, planta venenosa. Cuando llevó el monstruo a su tío Euristeo, éste comprendió que no podría librarse del odiado hijo de Zeus. Heracles volvió al Hades a restituir el Cancerbero a su dueño.

## **2.5. Es un pájaro, es un avión... No... es Superman: Del luchador social al Superhombre contemporáneo.**

En una cultura laica, científica y con la falta de un liderazgo espiritual convincente, las historietas de superhéroes hablan alto y claro a nuestros mayores miedos, a nuestros anhelos más profundos y a nuestras más altas aspiraciones.

¿Por qué los superhéroes se han vuelto tan populares? La respuesta podría ser esta: Porque un buen día, a alguien se le ocurrió que ellos podían hacer las cosas interesantes y entretenidas. Sea una aventura en el espacio o un *thriller* urbano, ellos pueden darle un gran sabor a cualquier historia.

A finales de los años 20 y principios de los años treinta se da uno de los hechos históricos que más se recuerdan: la gran depresión económica. Ese acontecimiento que provocó una de las crisis económicas más grandes del mundo y consiguó tan sólo en Estados Unidos desempleos masivos, crímenes, corrupción, injusticia y desigualdad social. En lo que respecta a Europa, Adolfo Hitler se había autoproclamado dictador en Alemania, sentando las bases de lo que en años posteriores sería la Segunda Guerra Mundial.

En este contexto, Jerry Siegel y Joe Shuster, dos muchachos de Ohio, Estados Unidos concibieron a uno de los íconos más conocidos y representativos del siglo XX: *Superman*. Fue presentado originalmente como un villano telepata calvo empeñado en dominar el mundo. El personaje apareció por primera vez en *The Reign of the Superman*, en las páginas de la revista de ciencia ficción: *The Advance Guard of Future Civilization* #3 en 1933.

Aunque se presenta una historia interesante, Siegel re-imaginó el personaje como un héroe sin parecido alguno a su homónimo villano meses más tarde en ese mismo año, con Shuster basando visualmente al hombre de acero en Douglas Fairbanks Sr., y su alter ego Clark Kent en una combinación de Harold Lloyd y el propio Shuster. El nombre de su identidad secreta se derivó de gracias a las estrellas de cine Clark Gable y Kent Taylor.

En ese año, los dos chicos de Ohio comenzaron una misión de seis años para encontrar una casa editorial que publicara su trabajo. En primer lugar ofrecieron al personaje a la empresa *Consolidated Book Publishing* que había publicado un cómic en blanco y negro de 48 páginas titulado *Detective Dan: Secret Operative #48*.

Aunque el dúo recibió una carta alentadora, la casa editorial nunca volvió a publicar cómics, ante lo cual Joe Shuster tomó mal manera y decidió quemar todas las páginas de la historia, siendo sólo la cubierta la que logra sobrevivir ya que Jerry Siegel la rescató del fuego. Sus creadores lo compararon con Slam Bradley, un aventurero que la pareja había creado para *Detective Comics # 1*, en marzo de 1937, para la empresa *National Allied Publications* que años más tarde cambiaría de nombre por *DC Comics*.

El escritor Siegel creía que Superman no progresaría con el artista Shuster, así que contactó a artistas como Tony Strobl, Mel Graff y Russell Keaton como colaboradores potenciales para la historieta. El arte generador por Keaton basado el tratamiento del guionista muestra la evolución de su concepto. Superman es ahora enviado a través del tiempo cuando era un bebé por el último hombre en la Tierra, donde encontrado y criado por Sam y Molly Kent.

Sin embargo, Keaton no continuó con su trabajo, y pronto Siegel y Shuster volvieron a trabajar juntos en el personaje.

La pareja nuevamente reinventó su producto, quien se convirtió en más en un héroe en la tradición mítica, inspirado en personajes como Sansón y Hércules, elementos que permitirían corregir los errores que existían en la época de sus creadores. Es un luchador social y contra la tiranía. Fue en esta etapa que se introdujo el traje: un colorido traje que en el pecho lleva una S, con el objetivo de hacerlo distinto a lo hecho hasta ese momento.

El diseño de la vestimenta se da, en parte en los trajes usados por en historietas como Flash Gordon, así como en la ropa usada en el circo tradicional que usaban los hombres fuertes que incluía un par de pantalones cortos como contraste. El atuendo usado distanciaría por fin a Superman de su contraparte original.

Una influencia en las primeras historias de Superman es el contexto de la Gran Depresión, la ideología de izquierda a la que pertenecían sus creadores se ve reflejada en sus en sus primeras aventuras. El hombre de acero asumió el papel de activista social en contra de los empresarios y los políticos corruptos, y la demolición de viviendas deterioradas, con lo que se retrata a este personaje inicialmente se pretende retratar al superhéroe como campeón en una variedad de causas sociales.

Para el mismo Jerry Siegel, la influencia que marcó la construcción de su historia estuvo determinada por los héroes míticos de muchas tradiciones antiguas, Hércules clara referencia a la mitología grecolatina y Sansón, héroe de la cultura hebrea. Además, los entonces jóvenes creadores de Superman, era manifiestos seguidores de la literatura en ciencia ficción, por lo que se

asume ampliamente la novela *Gladiator* de Philip Wylie, publicada en 1930 en la que su protagonista Hugo Danner, con poderes similares a la creación de Shuster y Siegel, fue una marcada inspiración para ellos.

De esta forma se materializa el origen de *Superman* al fusionar tres temas distintos y separados: el visitante de otro planeta, el ser sobrehumano y la doble identidad. Esto favoreció a establecer el carisma de Superman al explotar estos tres elementos, contribuyendo al eventual éxito de la tira.

La primera aparición de Superman fue en *Action Comics #1*, publicado el 18 de abril 1938 (cobertura de fecha junio de 1938). En 1939, se puso en marcha una serie homónimo. La primera edición reimpressa principalmente aventuras publicadas en *Action Comics*, pero a pesar de esto, el libro logró mayores ventas.

En su debut en la portada de ese número se presenta a un semidiós, o una representación moderna y cercana a la figura de los tiempos míticos, lejos del personaje popular con características de dios en el que paulatinamente se iría convirtiendo. La premisa del #1 resaltaba lo siguiente:

“Saltar distancias de 200 metros y superar un edificio de veinte pisos, levantar pesos descomunales, correr más rápido que un tres expreso... ¡Sólo un obús podría penetrar su piel!”<sup>66</sup>

El hombre del mañana original fue una respuesta audaz, humanista a los temores de la época de la depresión de los años treinta, de avance galopante, científica y el industrialismo sin alma. Sin embargo carece de los atributos que actualmente posee: Este *Superman* no podía volar, con lo que recurría a

---

<sup>66</sup> Morrison, Grant. Op. Cit. Pág. 22.

tremendos saltos. Tampoco podía viajar alrededor del mundo a la velocidad de la luz ni detener el tiempo; en sus orígenes era un personaje creíble.

Es también en esta su primera aparición que él deja las cosas claras: era un héroe del pueblo. Fue una respuesta humana y audaz al miedo ante los avances tecnológicos desembocados y al industrialismo desalmado de la Gran Depresión; este primer superhéroe forcejeaba con trenes gigantes hasta detenerlos, volcaba tanques y levantaba grúas.

Y principalmente luchaba por el oprimido: Se enfrenta a políticos, policías y líderes sindicales corruptos; detenía a ladrones de bancos, peleaba por aquellas personas que serían desalojadas de sus hogares por empresarios desalmados y al final del día se enfrentaba a un esposo que golpeaba y maltrataba a su mujer.

Justo cuando se piensa que se tiene este increíble concepto del hombre de acero, descubierto, después de presenciar la prodigiosa fuerza y determinación del hombre, se presenta su alter ego, el hombre detrás de la S, un hombre con un trabajo, un jefe, y problemas con su chica: Clark Kent, el nerd, el personaje detrás de las gafas.

En los primeros cómics de Superman, el propósito principal de Clark Kent era cumplir con la percepción dramática del requisito de que un superhéroe disfrazado no puede permanecer en servicio de tiempo completo. Clark actuó así como una fachada para las actividades del hombre del mañana. Y en términos narrativos, este sería el elemento con el que se identificarían los lectores: Clark era el elemento trascendente en la ecuación de Superman.

A pesar de su nombre e historia fueron tomadas desde sus primeros años con sus padres adoptivos en la tierra, todo sobre Clark fue una puesta en

escena por el beneficio de su identidad alternativa: como reportero del *Daily Planet*, recibe noticias de última hora antes de que el público en general, una razón plausible para estar presente en la escena del crimen, y de su paradero mientras el hombre de acero lucha.

Él ve su trabajo como periodista como una extensión de sus responsabilidades como superhéroe, que trae la verdad a la vanguardia y la lucha por el hombre empequeñecido. Él cree que todo el mundo tiene el derecho de saber lo que está pasando en el mundo, independientemente de quien esté involucrado.

Y ya con el éxito echando a andar y tras la derrota de las fuerzas del eje, entrados los años 50, época en la que los temores del Congreso estadounidense a una actividad subversiva contra Estados Unidos, se extendieron a los cómics, los creadores de vigilantes con leotardos decidieron comportarse publicando historias que no pudieran ser acusadas de contribuir a la delincuencia juvenil.

En papel, Superman se convirtió en una especie de *Boy Scout*, abrazando a su lado pueblerino. En la televisión, ocurrió lo mismo, a través de las formas rechonchas de George Reeves, protagonista de Las aventuras de Superman. (Este era un superhéroe que dejaba que las balas de su enemigo el rebotaran en el pecho, pero que se agachaba cuando entonces el tirador le lanzaba su arma sin munición a la cabeza).

Desde 1952 hasta el 58, Reeves luchó por "la verdad, la justicia y el estilo de vida americano". En las tiras cómicas este ejemplo se pone en marcha y el hombre de acero se convierte en una especie de aliado del gobierno norteamericano.

En dos décadas, Superman se había convertido en un héroe apto para niños, suprimidos todos los conflictos internos y las aristas bien limadas. El que aquí se muestra era el bromista y alegre Superman de los dibujos matinales *Super Friends* (1972-85), donde *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman* y *Aquaman* (así como dos adolescentes alienígenas, los Gemelos Fantásticos, y su mascota, el mono espacial) lucharon juntos contra el mal bajo el nombre de Liga de la Justicia.

Asimismo, el estreno de la película *Superman* de 1978, es considerada como la primera película de superhéroes de cómic moderno y sirvió de modelo para todas las que han seguido.

Se trató de ofrecer un cierto realismo en sus esfuerzos para colocar a su héroe en el mundo físico (“Cree usted que un hombre puede volar” fue su eslogan publicitario), pero también fue muy importante la personalidad del héroe, con cierto sentido del humor. Nada de esto habría funcionado sin el entonces debutante Christopher Reeve, quien en *Superman* y su primera secuela (de 1980, *Superman II*) retrata convincentemente la lucha de Clark Kent entre su deseo de una vida romántica normal con Lois Lane y su responsabilidad de proteger a su planeta adoptivo. Reeve valientemente se puso los calzoncillos largos azules para dos secuelas más después, pero no funcionaron tan bien.

El fin de la franquicia de las películas con Christopher Reeve no fue el único signo del primer bajón del héroe, a principios de los noventa. El renacimiento en los 80 de la industria del cómic como un mercado para adultos y coleccionistas resultó ser una burbuja que se reventó. Y los títulos innovadores y revisionistas que había engendrado (como *Watchmen* de Alan Moore o El

Caballero oscuro regresa, de Frank Miller) hicieron que *Superman* pareciese obsoleto. No es de extrañar DC Comics decidiese matarlo. La historia *Death of Superman*, de 1992, en el que el héroe se sacrifica para salvar al mundo de una amenaza alienígena, exacerbó a los fans. Sin embargo, el asunto tuvo el efecto deseado, ya que Superman se convirtió en relevante otra vez.

A partir de este momento Superman recobra su puesto como el héroe más importante en la historia del cómic, teniendo participación en las tramas más exitosas de su editorial así como *crossovers* con otras editoriales como *Marvel*, *Dark Horse* y *Top Cow*.

También importante señalar que el hombre de acero sufrió una serie de cambios una vez concluida la historia de su “muerte”: el aparente deceso de su alter ego, el ser despojado de sus poderes, el cambio de sus habilidades basadas en electricidad y uno de los más importantes: el matrimonio tan esperado entre él y su eterna enamorada Lois Lane, trama que tardó más de sesenta años en lograrse.

La más reciente actualización que este personaje sufrió fue en el año 2011 cuando *DC Comics* decide en un momento de ventas muy bajas en toda su línea editorial, relanzar todas sus publicaciones con un nuevo número uno en sus portadas. Esta medida impactó profundamente el historial de *Superman* ya que sus dos títulos principales estaban considerados entre los más longevos del género, siendo el número 904 de *Action Comics* y el 714 de *Superman* que son reiniciados.

Retomando la actualización, muchos cambios se hicieron para “mejorar” al personaje. Primero el traje que en muchas de sus encarnaciones fue presentado como hecho de lycra fue remplazado por una armadura originaria

de su planeta natal. Los famosos (y en muchas veces motivo de burla) calzones rojos, fueron retirados del traje, para en su lugar, un cinturón rojo en la cintura. La edad del hombre de acero es reducida de estar entre los cuarentas a estar cerca de los treintas; se incorpora al trabajo de su identidad secreta las nuevas tecnologías, así el sería un *bloggero* que tiene participación en la prensa tradicional. Pero el cambio más radical es la eliminación del famoso matrimonio con Lois Lane para ahora estar en una relación con su compañera de batallas, *Wonder Woman*.

A la par de estos cambios, dos años después de su actualización en las historietas, una nueva película salió al mercado: *Man of Steel*. Producida por Christopher Nolan, director de la aclamada trilogía *The Dark Knight* y dirigida por Zack Snyder, esta nueva cinta protagonizada por Henry Cavill muestra los elementos más representativos de la historia de *Superman* y la cual dio origen al Universo Cinematográfico de *DC Comics*, en un afán de competirle a *Marvel* y sus películas de superhéroes.

### Capítulo 3

#### **El mito del superhéroe: Análisis de *All-Star Superman* contra Los Doce Trabajos de Heracles.**

En los anteriores capítulos examinamos la importancia del estudio del mito, la hermenéutica y el cómic como fenómenos de importancia para la comunicación- igualmente se explicó en el segundo capítulo el modelo que se utilizará en esta tercer parte con el fin de entender si el discurso de la historieta es análogo al que presenta el mito.

Es importante retomar la tesis que sostiene Paul Ricoeur sobre su Triple Mímesis, en la que el discurso se puede analizar a través de sus tres fases: preconfiguración, configuración y reconfiguración, para así entender su contexto, la obra y como fue recibida por el lector.

Igualmente se trabajará el análisis de *All-Star Superman* y los Doce Trabajos de Heracles, esperando comprender su contexto el cual es reflejado en su haber para finalmente entender su constitución.

Aunque difícil de realizar, porque se trata de una confrontación entre la oralidad que representa el mito y su tradición, ser confrontado ante un recurso gráfico-textual como lo es la historieta, me parece que este análisis resulta ser enriquecedor, porque rescatar precisamente la esencia de un mito y trasladarlo al terreno del cómic, da como finalidad una nueva representación de esa visión.

Como ya se habló en el primer capítulo de la presente tesis, la estructura del mito sugiere toda una cosmovisión del entendimiento del entorno que vivían nuestros antepasados, es decir, del cómo se relacionaban con las fuerzas de la naturaleza a través de rituales que fueron captados en narraciones orales

trasmitidas de generación en generación y que finalmente fueron transferidas al texto, perdiendo parte de su ser. Sin embargo también heredaron una riqueza profunda a las tradiciones textuales como la literatura, lo que permite realizar obras con escenarios bastos.

Julio Amador Bech habla precisamente de esta característica:

La estructura del mito es poderosa porque es homóloga a las funciones psíquicas: es semejante al sueño, a la imaginación creativa, a las formas del hacer y el conocer basadas en la capacidad de *transformación de los símbolos*. De ahí su universalidad y su importancia central en la existencia humana. El modelo del mito es universal y perdurable porque encierra la dificultad que hace posible que la complejidad de la vida sea comprendida y expresada por el lenguaje. El discurso del mito resuelve las contradicciones más difíciles, frente a las cuales la lógica racional es importante... El mito es la forma fundamental de lo imaginario que ha dado origen a todas las demás formas y que, de muchas otras maneras, mediante sus nuevas metamorfosis, continúa rigiendo al pensamiento humano. Las figuras y las metáforas que los mitos nos han heredado, son aún pertinentes para explicar las experiencias humanas... Éste es el punto en el cual la comparación de la imagen artística con el lenguaje escrito y hablado, con el lenguaje articulado de las palabras es más fructífero.<sup>67</sup>

De esta manera sostengo que como uno de los últimos herederos del mito, el cómic arropa al mito, rescata su esencia, lo adapta y masifica, permitiendo a través de su doble lenguaje (imagen y texto) ser recibido por el lector, quien lo asimila por medio de su experiencia.

Es así como se presenta el presente análisis de esta tesis de maestría.

---

<sup>67</sup> Amador Bech, Julio. *El Significado de la Obra de Arte: Conceptos Básicos para la Interpretación de las Artes Visuales*. Págs. 139 y 140.

### 3.1 Análisis de All-Star Superman

#### 3.1.1 Pre-Configuración.

Como ya se explicó en el capítulo anterior, *Superman* es un producto de las industrias culturales surgidas en el siglo XX. Su impacto en la sociedad norteamericana fue tan grande, que durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial, el envío de sus historietas para las tropas norteamericanas fue una de las principales prioridades.

Entre finales de los años noventa y la primer década del siglo XXI, se establece el periodo denominado por quienes han trabajado en la industria, como quienes la han estudiado como la Edad Moderna de los cómics, como Gina Misiroglu y David, lo definen como uno contagiado por la escalada de crimen, violencia y deterioro ético a través del cinismo, al cual no se podía vincular con lo tradicional, el altruismo y las buenas actitudes.

En este contexto historias como *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons y *The Sandman* de Neil Gaiman, fueron el claro ejemplo de este “retrato” de la sociedad. La obra de Miller plantea un futuro post-apocalíptico tras el retiro de diez años de *Batman*; mientras que la obra de Moore y Gibbons cuestiona el papel del gobierno y los superhéroes, bajo la premisa de *Who watches the Watchmen?*, y cómo bajo el terror de una posible guerra nuclear entre Estados Unidos y la Unión Soviética, la salvación de la humanidad yace en una mentira bien elaborada.

Finalmente la obra de Gaiman recrea al personaje *The Sandman*, un héroe clásico de *DC Comics*, ahora como el dios Morfeo y la interacción con otras deidades y los humanos. Estas historias fueron posible con la creciente

influencia de artistas, principalmente de origen británico o escoceses, quienes pensaron que las historietas no eran exclusivamente para niños, sino que los adultos podían acceder a obras que fueses llamativas a este público a través de tramas maduras. Esto fue aprovechado principalmente en este periodo por *DC*, quienes interesados con la idea, crean el sello editorial *Vertigo*.

Asimismo se trata de una etapa de mucha libertad para los artistas, tanto en su trabajo diario al escribir y dibujar, como en la posibilidad de crear sus propias historias. Muestra de ello es la creación en la década de los noventa de la editorial *Image Comics*, constituido por una diversidad de sub-sellos editoriales, concebidos por los entonces jóvenes escritores y dibujantes más importantes de ese momento:

- Todd McFarlane (escritor de una de las corridas más importantes de *Spider-Man* y creador de *Venom*.) Creó el sello *Todd McFarlane Productions*.
- Rob Liefeld (Escritor/Dibujante de *X-Force*, Creador de *Cable* y *Deadpool*.) Creó el sello *Extreme Studios*.
- Jim Lee (Dibujante de *X-Men*.) Creó el sello *Wildstorm Productions*, posteriormente adquirido por *DC Comics*.
- Erik Larsen (Escritor/Dibujante de *The Amazing Spider-Man*.) Creó el sello *Highbrow Entertainment*.
- Marc Silvestri (Escritor de *Wolverine*.) Creó el sello *Top Cow Productions*.
- Jim Valentino (Escritor/Dibujante de *Guardians of the Galaxy*.) Creó el sello *ShadowLine*.

La idea de esta casa editorial era que quienes se integraran a la misma, pudiesen ser dueños de sus historias y personajes, cosa que dentro de las dos preponderantes editoriales, esto era imposible. *Image* logró en poco tiempo romper con el monopolio que *DC* y *Marvel* tenían en la industria, y sus personajes se convirtieron en poco tiempo de los más vendidos. Su apuesta fue historias violentas, sangrientas y extremadamente sexuales.

Para combatir esto, estas dos casas implementaron una política de creación de personajes conocidos como “anti-héroes”, en la que estos operaban en una delgada línea entre el bien y el mal. Aprovechando eventos como *Death and Return of Superman*, *Knightfall* en las páginas de *Batman* y *Emerald Twilight* en *Green Lantern*, se presentan “nuevas” versiones de estos personajes con la premisa antes mencionada.

Cuatro *Supermen* aparecen tras la muerte del hombre de hacer, cada uno con una habilidad distinta pero con actitudes negativas; un *Batman* implacable, brutal y casi asesino tomó el lugar de Bruce Wayne tras ser paralizado por el villano Bane y finalmente Hal Jordan, el considerado el mejor *Green Lantern* de la historia se convierte en el casi dios *Parallax*, quien al absorber la fuente de poder de esta corporación, decide buscar la creación de un *big bang* que de origen a un universo en el que no hayan ocurrido tanta tragedia personal.

En este contexto, Gerard Jones, Marv Wolfman y Dwayne McDuffie comentan ante este periodo lo siguiente en el video *Secret Origin: The Story of DC Comics*:

Un gran éxito siempre trae repercusiones desafortunadas. Muchas imitaciones, casi todos los superhéroes parecían tener esa oscuridad psicológica de *Watchmen* o *The Dark Knight Returns*. Se oscurecieron más y más y olvidaron la esencia de los cómics de superhéroes, que

es triunfar sobre la adversidad. Sólo podías distinguir a los villanos de los héroes por el logo de las portadas. Su comportamiento era maligno, no moralmente ambiguo. Estos tipos pensaban sin miramiento: Mataré a este sujeto, es un guardia.<sup>68</sup>

Igualmente está la opinión de Mark Waid, quien junto a Alex Ross publicaron de mayo a agosto de 1996 su crítica respuesta a esta situación: *Kingdom Come*:

Alex y yo adorábamos a estos personajes, ambos teníamos una reacción ante los cómics de finales de los ochenta y principio de los noventa: una era oscura. Nuestro público ve un mundo en el que las cercas blancas ocultan secretos terroríficos. En ese Estados Unidos sano de los cincuentas es el que yo asocio con *Superman*. Quería averiguar si podíamos traerlo al Estados Unidos del siglo XXI... *Kingdom Come* fue una reacción a los superhéroes que sólo peleaban unos contra otros, su lucha no tenía una razón.<sup>69</sup>

Gracias a esta publicación, es que los escritores y dibujantes en la industria se dan cuenta de que no es necesario caer en los excesos de la violencia y las luchas sin sentido para poder construir una historia atractiva para el lector, es así como en la primer década del siglo XXI principalmente en *DC Comics*, que empieza darse un rescate de elementos de Edad de Plata, caracterizada por plantear historias poco oscuras, llenas de optimismo (producto de las circunstancias posteriores a la segunda guerra mundial y a la implementación de códigos de censura impuestos por el Senado de los Estados Unidos a las historietas, que prohibían escenas explícitas de violencia, alcoholismo, drogas y homosexualidad), para lograr un renacer de sus héroes.

---

<sup>68</sup> *Secret Origin: The Story of DC Comics*. Dir. Mac Carter. (DVD.) Documental. (2010)

<sup>69</sup> *Ibidem*.

Esto se alcanza gracias a que escritores como Geoff Johns, Grant Morrison y el mismo Waid realizan una revitalización de los superhéroes a través de la famosa frase inglesa *Back to Basics*.<sup>70</sup> Es gracias a esto que personajes vinculados a estos estilos regresan a sus historietas, como Hal Jordan regresa a su cómic en las páginas de *Green Lantern: Rebirth*, por citar un ejemplo. En este conector es como nace *All-Star Superman*. Esto se puede definir como la Pre-Configuración o Mímesis I dentro del análisis de esta obra.

### 3.1.2 Configuración

Es importante recordar que en la industria del cómic, existen múltiples interpretaciones de los personajes que en ellos se publican, y el hombre de acero no es una excepción. En estas distintas representaciones, se puede centrar la obra que se analiza en esta tesis de maestría. Los orígenes de esto yace en una renovación de Superman que no pudo ser publicado: *Superman Now*.

El enfoque que los escritores Grant Morrison, Mark Millar, Mark Waid y Tom Peyer tendrían para escribir esta serie era hacer una lectura lo más universal posible sobre el personaje. Ellos no estaba interesados en recrear su origen o desempaca las historias clásicas, sino querían hacer una actualización total, fresca y relevante para nuevos lectores, convertirlo en una colección de temas eternos sobre Superman.

Este proyecto inició cuando Morrison y el editor de DC Comics Dan Raspler sostuvieron una lluvia de ideas que parecía infructífera hasta que tuvieron un encuentro con un hombre vestido de Superman que ayudó a desencadenar el

---

<sup>70</sup> *Back to Basics* es una expresión verbal inglesa que significa volver a las raíces.

proceso creativo e inspiró esta historia, tal como lo describe el propio Grant Morrison en su obra:

“Estaba atascado en el problema y, una noche, a la una de la madrugada, me vi dándole vueltas junto a Dan Raspler, mi editor de *JLA*, en un hotel que daba a los astilleros del puerto de San Diego, en donde nos encontrábamos con motivo de la Convención de Cómics de 1999. Estábamos embebidos en la discusión, debatiendo seriamente los pros y los contras de un *Superman* casado, cuando vimos una pareja de hombres cruzando las vías en dirección a la ciudad. Uno era un tipo barbudo de apariencia totalmente normal, a primera vista uno más de los miles de fans del cómic. Pero el otro era *Superman*. Iba vestido con un traje azul, rojo y amarillo a la medida. Era el *Superman* más convincente que jamás había visto, algo así como una mezcla entre Christopher Reeve y el actor Billy Zane. Entusiasmado, me pasé toda la noche en vela escribiendo sobre *Superman* hasta que el humeante sol de agosto se elevó sobre los barcos de guerra, los hangares y el Pacífico”.<sup>71</sup>

Este “relanzamiento” del hombre de acero estaba enfocado a rescatar los elementos más destacados de todas las historias escritas a través de los años a su vez eliminando aquellos que lo hacían “débil” o intrascendente, cosas como argumentos baratos, clichés o elementos que se había incorporado poco tiempo atrás al personaje: el matrimonio Kent-Lane. Así lo comenta el mismo Morrison en su libro:

El recién domesticado *Superman* era, en cierto sentido, una figura mermada, que caminaba como un sonámbulo a través de una secuencia de tramas ‘limitadas’ cada vez más forzadas, que intentaban, en vano, estar a la altura de ‘La muerte de *Superman*’, publicada siete años antes. *Superman Now* fue concebida como una reacción ante este Hombre de Acero a menudo sensiblero e ineficaz, y le haría reencontrarse con su potencial mítico y su propósito arquetípico.

---

<sup>71</sup> Morrison, Grant. Op. Cit. Págs. 468 y 469.

Sin embargo, había una pequeña grieta que nuestra imaginación colectiva no sabía cómo rellenar: el matrimonio. El triángulo Clark-Lois-*Superman* ('Clark quiere a Lois, Lois quiere a *Superman*, *Superman* quiere a Clark', tal y como explica Elliot S. Maggin en *Miracle Monday*, su encantadora e inteligente novela de *Superman*) parecía intrínseco al atractivo de las historias, pero ninguno de nosotros quería limitarse a deshacer la relación usando la magia, o un 'formateo de memoria', o cualquiera de los cientos de trucos de guiones baratos y disparatados que nos podíamos haber sacado de la chistera.<sup>72</sup>

Una vez elaborado el bosquejo de lo que sería esta propuesta innovadora sobre el Hombre de Acero, los escritores llevaron a *DC Comics* el trabajo el cual "gustó" a los editores en jefe, siendo aprobado, pero jamás vio la luz porque poco antes de empezar los trabajos de guion este fue cancelado. Tendrían que pasar seis años para que la editorial le encargara a Morrison del proyecto que se llamaría *All-Star Superman*.

Esta encomienda le fue hecha a Grant Morrison una vez terminado su contrato en *Marvel*, acompañado de esto, le asignaron un puesto ejecutivo en DC. Para aceptarlo pidió que le se diera libertad creativa y la elección del artista.

Haciendo un repaso por la historia de este personaje, Morrison decidió utilizar principalmente los elementos de la *Edad de Plata*, para plantear esta mini serie fuera de la continuidad oficial. También incorpora algunos personajes creados por sí mismo para la saga *DC One Million* (un intento por plantearse la idea de cómo serían los personajes de esta editorial al llegar a su número un millón), así es como el *Superman* del siglo 853, la dinastía de *Superman* y Solaris, el sol tirano, por citar algunos, en un intento de interconectar las historietas de los años 50 con las actualmente publicadas.

---

<sup>72</sup> *Ibidem*. Pág. 468.

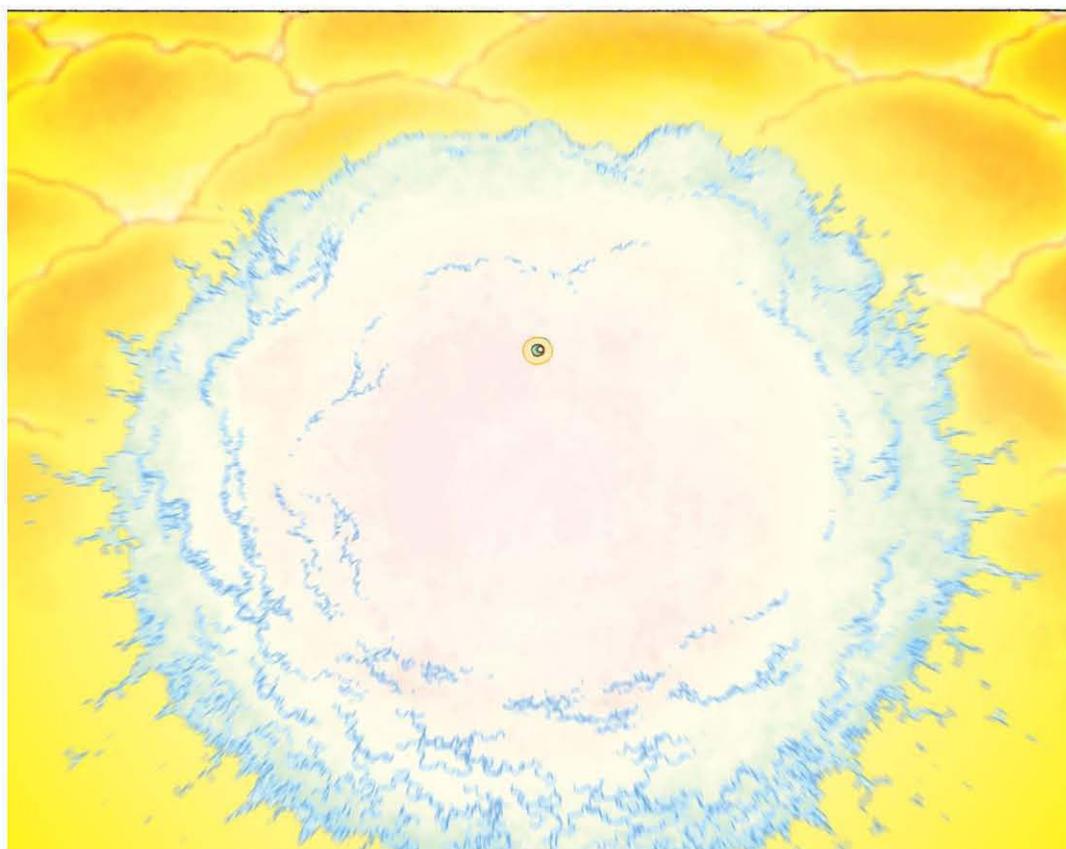
De esta forma concibe la historia en la que la humanidad se embarcará en su primera misión de exploración al sol, pero antes de cumplirse en plena órbita solar es sabotada por un clon del villano Lex Luthor, quien por sus propias ambiciones no acepta no ser él quien comande la tarea, así que decide sacrificar a la tripulación, pero ésta es salvada ante la oportuna llegada del hombre de acero, sin embargo este se ve afectado con la sobreexposición de rayos solares en su cuerpo logrando rescatar la nave a través de un campo gravitacional generado por sí mismo.

Una vez en la tierra, es examinado por el Dr. Leo Quintum, responsable de la misión solar le informa al hombre del mañana que esta sobreexposición alteró su fisiología y le está causando una apoptosis, es decir, éste se está muriendo. Ante tal noticia, éste decide realizar una serie de trabajos, que a continuación presentaré:

1. Superman salva a la primera misión tripulada al sol. (misión realizada antes de proponérselo.)
2. Superman elabora la alquimia del súperelixir (Una fórmula que emula sus habilidades por 24 horas.)
3. Superman responde a la pregunta que no se puede responder. (Lo realiza al enfrentarse a la Ultra-Esfinge quien le realiza la pregunta.)
4. Superman detiene al Cronóvoros. (un monstruo devorador del tiempo.)
5. Superman salva la Tierra del ataque de los bizarros. (Especie de clones mal formados de los habitantes de la tierra que intentan invadirla)
6. Superman regresa del Planeta Bizarro. (Al llevar a estos bizarros, es detenido en su planeta)
7. Superman crea vida. (Crea nuestro universo, el universo que lo crea a él.)
8. Superman libera Kandor. (La ciudad capital de su planeta, embotellada por el villano Brainiac.)

9. Superman derrota a Solaris. (El sol tirano, quien envenena el sol, convirtiéndolo en una estrella azul.)
10. Superman conquista a la muerte. (Descubre que por una mutación, se está convirtiendo en un ser de conciencia solar.)
11. Superman construye un corazón artificial para el sol. (Parte hacia el sol con la finalidad de salvarlo después de ser envenenado por Solaris.)
12. Superman desentraña el secreto del superhombre. (Antes de derrotar a Solaris y sanar al sol, este encuentra la forma de combinar el ADN humano con el kryptoniano.)

**Primer Trabajo: Superman rescata la primera misión tripulada al sol.**



En este primer trabajo, Superman se enfrenta a su némesis, su opuesto: Lex Luthor, uno de los seres humanos más inteligentes del planeta, quien se dice podría ser capaz de curar todas las enfermedades y acabar con los más grandes problemas de la humanidad. Él ha trazado el plan definitivo para derrotar a Superman y terminar con su vida, envenenarlo con eso mismo que le da su poder.

En el documental presentado por *DC Comics* en 2013 llamado *Necessary Evil: Super-Villians of DC Comic*, se presenta aquí un argumento sobre la necesidad de la antítesis del superhéroe:

No sólo no hay argumento ni conflicto sin el villano, sino que gracias a él, vemos el interior del héroe. Vemos sus fallos y sus debilidades, vemos que les convierte en los héroes que son.<sup>73</sup>

Zack Snyder director de las películas *Watchmen (2009)* y *Man of Steel (2013)* comenta sobre el villano lo siguiente:

Sin el villano que defina al héroe, no existiría el héroe. No tendríamos el yunque sobre el que se forja la personalidad de superhéroe.<sup>74</sup>

Desde estas perspectivas vemos que el villano representa lo opuesto al héroe, lo pone a prueba, porque conoce sus debilidades, porque lo reta a ser mejor; es posible que el antagonista sea más fuerte, más rápido o más inteligente que el protagonista, esto es lo que permite definir ambas personalidades.

---

<sup>73</sup> *Necessary Evil: Super-Villians of DC Comics*. Dirs. Scott Devine & J.M Kenny. (DVD) Documental (2013)

<sup>74</sup> *Ibidem*.

El villano o antagonista a diferencia del héroe, puede simbolizar la sombra, el lado oscuro. Representa la parte negativa o diabólica, el sexo, los instintos y las pasiones en el ser, características que son esencialmente las mismas en cualquier cultura. Por lo que el individuo no se comprende sin esa otredad, quien, y en conjunto con el aspecto de luz, ayuda a reconocer o diferenciar al bien del mal. Este ser en la mitología se ve representado por el dragón, la serpiente, los monstruos y por los demonios.

Ahora, dentro de la composición de la imagen, encontramos el siguiente elemento: el sol. Este juega un papel preponderante en la historia de la humanidad; se le ha dado un sin fin de nombres y representaciones. Ra, Apolo, Helios, Huitzilopochtli, por citar algunos nombres. Es dador de vida, motor de las civilizaciones, representante de la actividad heroica, vencedor de la noche.

Juan Eduardo Cirlot en su *Diccionario de Símbolos* lo define de la siguiente manera:

Teogónicamente expresa el momento de máxima actividad heroica en la transmisión y sucesión de poderes que se verifica a través de generaciones de deidades. Así, tras Urano, Saturno y Júpiter, aparece Helio Apolo. En alguna ocasión, surge el Sol como sucesor directo e hijo del dios del cielo. Señala Krappe que hereda uno de los atributos más importantes y morales de un dios: lo ve todo y, en consecuencia, lo sabe todo. En la India, Sûrya es el ojo de Varuna; en Persia, el de Ahura Mazda; en Grecia, Helio es el ojo de Zeus (como Uran). En Egipto es el ojo de Ra. En el Islam es el ojo de Allah. Con su carácter <<juvenil>> y filial dominante, el Sol queda asimilado al héroe, por oposición al padre, que es el cielo, aunque a veces se identifique con él. Por ello, el arma del cielo es la red (estelar), el poder de ligar; y el arma del héroe es la espada (asimilada al fuego).

También por esta causa los héroes son exaltados al rango solar e incluso identificados con el Sol.<sup>75</sup>

*Superman*, un ser históricamente vinculado con el Sol, comienza su nueva travesía justo allí, en la proximidad de esta estrella, aquella que le otorga sus poderes, luchando en contra de su eterno rival. La importancia que tiene esto en la historia la resalta Grant Morrison de la siguiente manera:

En *Superman*, algunas de las aspiraciones más elevadas e nuestra especie se precipitaron contra las formas más bajas de entretenimiento, y de esa unión nació algo poderoso y clamoroso, aunque fuese en calzoncillos. Era valiente, era inteligente, nunca se rendía, y jamás defraudaba a nadie; respaldó a los débiles y supo acabar con todo tipo de matones; los malos no podían herirlo ni matarlo, por mucho que se esforzaran; nunca se ponía enfermo, y era absolutamente fiel a sus amigos y a su mundo de adopción. Era Apolo, el dios del sol, el invencible ser supremo, la grandeza que todos sabemos que llevamos dentro; era la honrada autoridad interior, el amante de la justicia que resplandecía bajo las camisas almidonadas de la obediencia jerárquica. En otras palabras, *Superman* era el renacimiento de la idea más antigua del hombre; era un dios. Su trono se erigía en lo más alto de un Olimpo emergente, el del todo a cien, y, al igual que Zeus, se disfrazaba como un mortal para poder caminar entre la gente de a pie y estar en contacto con sus dramas y sus pasiones.<sup>76</sup>

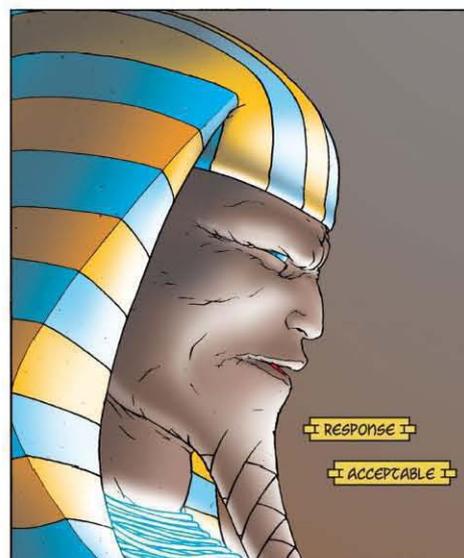
De esta manera, el héroe inicia su lucha. Ante el sol, el héroe reafirma su papel como protagonista de la historia, haciendo énfasis en naturaleza como entidad vinculada a sol.

---

<sup>75</sup> Cirlot, Juan Eduardo. Op. Cit. Pág 416.

<sup>76</sup> Morrison, Grant. Op. Cit. Pág. 35

Tercer Trabajo: Responde la pregunta que no se puede responder



En ese tercer trabajo *Superman* recibe la noticia de que efectivamente le queda poco tiempo de vida, pues ante la visita de Sansón y Atlas, personajes de las mitologías hebreas y griegas, quienes se presentan como viajeros del tiempo, le informan del inminente fin que le espera.

Esto se puede comprender mejor desde la perspectiva de Vladimir Propp, quien en su libro *Morfología del Cuento*, plantea un punto importante de la trama, que recae en que al protagonista le ocurre una prohibición, pero visto desde el punto de vista inverso, como se presenta a continuación:

La forma inversa de la prohibición es la orden o la proposición: llevar la comida a los campos (133), llevar a su hermano menor al bosque (244) (y<sup>2</sup>). Para una mejor comprensión de nuestro propósito, nos permitiremos ahora una digresión. El cuento, a continuación, presenta la llegada repentina (aunque, en cierta manera, preparada) de la desgracia. A ella va ligada la imagen ofrecida por la situación inicial, imagen de una felicidad particular, a veces subrayada con especial énfasis.<sup>77</sup>

La aparición en primera instancia de estos personajes es importante e incluso representa una analogía a la naturaleza hipertextual del personaje: El hombre de acero, como lo hemos platicado una creación judía-griega, basada en el Gólem judío y la influencia griega se denota en los rasgos analógicos que adaptaron de los dioses y semidioses griegos.

Sansón es uno de los protagonistas del Libro de los Jueces contenido en la Torah y en el Antiguo Testamento cristiano. La historia es bien conocida, al ser dueño de una gran fuerza y sabiduría otorgada por su larga cabellera, la cual tras engaños de Delilah, le es arrebatada además de su vista, para después,

---

<sup>77</sup> Propp, Vladimir. *Morfología del Cuento*. Págs. 38 y 39.

una vez recuperada su fuerza, destruye el templo de los Filisteos y muere junto con ellos.

En cuanto a Atlas, es uno de los dioses primordiales de la mitología griega, hijo del titán Yapeto y probablemente de la titánide Climene. Ángel María Garibay en su texto *Mitología Griega: Dioses y Héroes* comenta lo siguiente sobre este personaje:

Titán, hijo de Yapeto y Climene. Está custodiando los pilares en que el cielo se sostiene. Más tarde se lo hace un sostenedor del mundo sobre sus espaldas. Fue identificado más tarde con el Monte Atlas en el NO. de África. Perseo lo convirtió en piedra. Con solo mostrarle la cabeza de Gorgona. Es padre de las Hespérides, según algunas fuentes. También es padre de las Pléyades y aun de Calipso. Tuvo relaciones diversas con Heracles, durante sus trabajos (vid). Es uno de los objetos más gustados para las representaciones artísticas. En la batalla con Cronos fue jefe de los gigantes- el único que no fue vencido.<sup>78</sup>

Sansón y Atlas le han robado a la Ultra-Esfinge un collar perteneciente a su tesoro, y han estado viajando por el tiempo escondiéndose de él, pero al llegar con *Superman* en el reino de los Lagartos subterráneos, son encontrados por este monstruo. El uso de la esfinge resulta llamativo en la obra de Morrison, quien hace siempre uso de recursos de distintas mitologías.

Juan Eduardo Cirlot escribe en su obra acerca de esta creatura:

Ser fabuloso compuesto con partes de ser humano y de cuatro animales. La de Tebas tenía cabeza y pechos de mujer, cuerpo de toro o de perro, garras de león, cola de dragón y alas de ave (8). Enigma por excelencia, la esfinge contiene en su significado un último reducto inexpugnable. Jung ve en ella, unificándola, un símbolo de la <<madre terrible>>, de la cual se hallan otros rasgos en la mitología (31). Pero bajo esa máscara, que concierne a la *imago* de la

---

<sup>78</sup> Garibay, Ángel María. *Mitología Griega: Dioses y Héroes*. Pág. 81.

madre y también de la naturaleza, se esconde el mito de la multiplicidad y de la fragmentación enigmática del cosmos. En la tradición esotérica, la esfinge de Gizeh sintetiza toda la ciencia del pasado. Contempla el sol naciente y parece referirse al cielo y a la tierra. Desde luego, es un símbolo que unifica, aun dentro de la heterogeneidad, los cuatro elementos (tetramorfos) y la quintaesencia o espíritu, aludido por la parte humana del ente.<sup>79</sup>

En este caso son pocos los elementos que la Ultra-Esfinge de la obra de Morrison a simple vista, pueden ser vinculados a la imagen tradicional, sin embargo resaltan los elementos que la unen al cielo, al tiempo, a la tierra y sobre todo exaltan al sol y a la humanidad. Conserva las piernas de toro y la cola, pero muerta más rasgos humanos.

La proximidad que muerta con *Superman*, resalta el vínculo que tiene con ésta a través del sol y la humanidad, pues esta le hace la pregunta sin respuesta: “¿Qué pasa cuando la fuerza imparable se encuentra con el objeto inamovible?” La esfinge siempre ha sido relacionada a los acertijos, a preguntas hechas a la humanidad para probar su valía o su interior. Mientras realiza esto, el plano secuencia de la imagen muerta el contacto que muestran los involucrados a los ojos. La atención que produce ver a los ojos es importantes, así lo señala Cirlot en su obra:

La expresión de Plotino: que el ojo no podía ver el sol si no fuese en cierto modo un sol, expone el fondo y la esencia de la cuestión. Siendo el sol foco de la luz y ésta símbolo de la inteligencia y del espíritu, el acto de ver expresa una correspondencia a la acción espiritual y simboliza, en consecuencia, el comprender... La posesión de dos ojos expresa la normalidad física y su equivalente espiritual.<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup> Cirlot, Juan Eduardo. Op. Cit. Pág. 189.

<sup>80</sup> Ibídem. Pág 339.

Al ser focos de luz, inteligencia y del espíritu, dos seres, uno divino y el otro casi, muestran la capacidad de comprender la situación, la vida de Lois Lane está en juego y si *Superman* no es capaz de responder ella morirá. Al ver los ojos de su amada, el comprende la respuesta y la da: “Se Detienen”.

**Séptimo Trabajo: Crea vida.**



Este es uno de los momentos cumbre de la obra de Morrison, pues aquí el hombre de acero, dándose cuenta que su fin está cada vez más cerca, este se hace la pregunta de qué pasaría en un mundo en el que él no existiera. Así que para probar esto, decide crear una realidad o universo alterno sin él.

La tesis de un dios que de la nada decide crear un mundo para ser vigilado y preservado por él ha sido la base de las grandes religiones en el mundo, así como de la extensa mitología universal. Este héroe casi dios, mezcla de Zeus y Apolo, vigilante de los cielos, decide crear vida.

Mircea Eliade menciona lo siguiente en su obra *Lo Sagrado y lo Profano*:

Instalarse en un territorio, edificar una morada exige, lo hemos visto, una decisión vital, tanto para la comunidad entera como para el individuo. Pues se trata de asumir la creación del «mundo» que se ha escogido para habitar. Es preciso, pues, imitar la obra de los dioses, la cosmogonía. No es esto siempre fácil, pues existen también cosmogonías trágicas, sangrientas: imitador de los actos divinos, el hombre debe reiterarlos. Si los dioses han tenido que abatir y despedazar un Monstruo marino o un Ser primordial para poder sacar de él el mundo, el hombre, a su vez, ha de imitarles cuando se construye su mundo, su ciudad o su casa. De ahí la necesidad de sacrificios sangrientos o simbólicos con motivo de las construcciones, sobre los cuales habremos de decir algunas palabras.<sup>81</sup>

La figura de *Superman* sujetando al mundo en sus manos, viéndolo desde arriba, es una clara alusión a todas las deidades existentes en las religiones en el mundo. Carlos García Gual en su libro *Introducción a la Mitología Griega* comenta las características de Zeus como padre de la humanidad y protector de los cielos:

---

<sup>81</sup> Eliade, Mircea. *Lo Sagrado y lo Profano*. Pág 33.

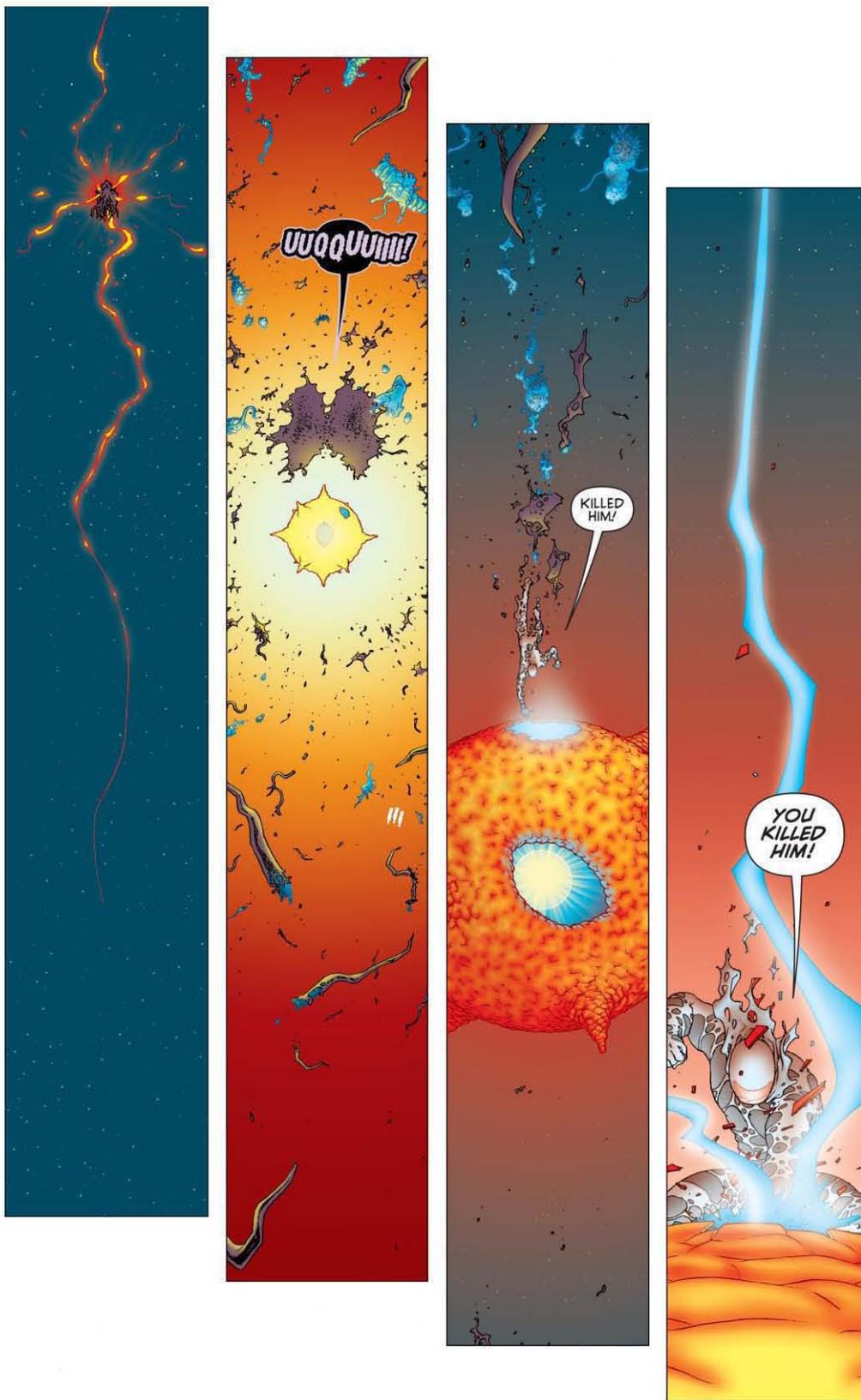
Se ocupa, como autoridad suprema celeste, en mantener el orden que él mismo ha instaurado en el mundo. Como *Patér andrôn te theôn te*, <<padre de los hombres y los dioses>> a él le compete velar por la estabilidad cósmica y social. Se cumple siempre la decisión de Zeus; sus designios rigen el curso de los acontecimientos, y el destino está acorde con sus mandatos en un ambiguo equilibrio de fuerzas. Es providente y justiciero. Como *basileús* impone su realeza y todos los reyes han recibido de él su poder... Su carácter de dios justiciero es producto de una evolución que podemos observar en los testimonios literarios.<sup>82</sup>

Esta es una de las máximas representaciones de Zeus y cuyas características son asimiladas por los distintos escritores de *Superman*, cada vez que el personaje se ha presentado en las distintas historias en el cómic o en los multimedios.

---

<sup>82</sup> García Gual, Carlos. *Introducción a la Mitología Griega*. Pág. 99.

Noveno Trabajo: Derrota a Solaris (la sombra del Sol)



Solaris, el Sol Tirano, una súper computadora con la forma de sol, es uno de los personajes creados por Grant Morrison como parte de la expansión de la galería de villanos del hombre de acero. Se trata de una sombra del sol, y como opuesto a este, quien le otorga a *Superman* sus habilidades gracias a la radiación que emite; Solaris actúa como su opuesto, queriendo arrebatarse todo lo que sea posible al héroe.

Juan Eduardo Cirlot nos brinda su punto de vista respecto a las características de la sombra, como enemigo del héroe:

Como el Sol es la luz espiritual, la sombra es el <<doble>> negativo del cuerpo, la imagen de su parte maligna e inferior. Entre los pueblos primitivos está generalmente arraigada la noción de que la sombra es un *alter ego*, un alma, idea que se refleja en el folklore y en la literatura de las culturas avanzadas (35). Frazer ya indicó que es frecuente que el primitivo considere su sombra, o su imagen en el agua o en un espejo, como su alma o una parte vital de sí mismo (21). Jüing denomina sombra a la personificación de la parte primitiva e instintiva del individuo.<sup>83</sup>

La sombra es la personificación de los sentimientos de culpa o temor, en particular de nuestros deseos inconscientes u ocultos. Es lo que Freud denomina el Tánatos o impulso de muerte. Así *Superman* debe enfrentarse a esta sombra del sol, quien en ese afán de ocupar el lugar del astro rey, lo ha envenenado y poco a poco morirá.

Aquí empieza la transformación del héroe. Joseph Campbell habla de este cambio en él:

---

<sup>83</sup> Cirlot, Juan Eduardo. Op. Cit. Pág 419.

Porque el héroe mitológico es el campeón no de las cosas hechas sino de las cosas por hacer; el dragón que debe ser muerto por él, es precisamente el monstruo del *status quo*: Soporte, el guardián del pasado. Desde la oscuridad el héroe emerge, pero el enemigo es grande y destaca en el trono del poder; es el enemigo, el dragón, el tirano, porque convierte en ventaja propia la autoridad de su posición.<sup>84</sup>

Aunque logra vencerlo, la victoria del héroe trae un gran precio, el hombre de acero una vez que regresa pierde la vida. El trabajo de Solaris únicamente era entretener a *Superman* mientras el verdadero enemigo, Lex Luthor, quien había sido arrestado y condenado a muerte por sus crímenes, escapa de prisión gracias a que obtiene un suero que es capaz de darle las habilidades del héroe por veinticuatro horas.

Una vez que escapa de prisión, empieza una carnicería en Metropolis, la ciudad que el hombre de acero llama su hogar. *Superman*, recién llegado de su batalla con Solaris, se disfraza de Clark Kent, llega a las oficinas del Diario el Planeta y termina una nota: "*Superman* ha muerto". Aquella portada que Sansón y Atlas le enseñaron al héroe previo a su enfrentamiento con la Esfinge es redactada por sí mismo. Acto seguido, este cae muerto mientras su archivillano llega a las instalaciones del periódico a atacar a las personas dentro del edificio.

A la par de estos hechos, el protagonista se encuentra en su planeta natal, abordando una nave con su padre biológico y entablan una conversación. Su progenitor le comenta las proezas que realizó en vida y que ahora se encuentra en el más allá.

---

<sup>84</sup> Campbell, Joseph. Op. Cit. Pág. 187.

## Décimo Trabajo: Vencer a la Muerte



DC COMICS PRESENTS ALL STAR SUPERMAN EPISODE 12  
WRITTEN BY GRANT MORRISON PENCILLED BY FRANK QUITELY  
DIGITALLY INKED & COLORED BY JAMIE GRANT



LETTERED BY TRAVIS LANHAM EDITORIAL ASSISTS BY BRANDON MONTCLARE  
EDITED BY BOB SCHRECK SUPERMAN CREATED BY JERRY SIEGEL & JOE SHUSTER  
A DC COMICS PRODUCTION

DC GENERAL AUDIENCES  
PULSE-POUNCEING, RUP-BOUNCEING ACTION TO BE ENJOYED BY ALL



Ante una mirada atónita, discute que aún tiene pendientes en la tierra, ante lo cual su padre le revela que no está muriendo, que en realidad está sufriendo una metamorfosis: se está convirtiendo en una radio consciencia solar, ante lo cual le da dos opciones: rendirse y permitir la metamorfosis o regresar y vencer al mal por última ocasión.

Aquí tenemos que tocar de nuevo el asunto de la importancia de *Superman* como personaje y entidad solar. Continuando la importancia del sol en el viaje del héroe, debemos recurrir nuevamente a la propuesta de Cirlot sobre el sol:

El apasionamiento, por así decirlo, solar; su carácter heroico y llameante había de situarlo en clara correspondencia con el principio activo.<sup>85</sup>

Además esto forma parte de la actividad del protagonista, entrar en un proceso de muerte-iniciación, como lo señala Mircea Eliade:

La muerte iniciática reitera el retorno ejemplar al Caos, de tal guisa que se hace posible la repetición de la cosmogonía, la preparación del nuevo nacimiento. La regresión al Caos se verifica a veces al pie de la letra: tal es el caso, por ejemplo, de las enfermedades iniciáticas de los futuros chamanes, consideradas con frecuencia como auténticas locuras. Se asiste, en efecto, a una crisis total conducente a veces a la desintegración de la personalidad. Este «caos psíquico» es el indicio de que el hombre profano está «disolviéndose» y que una nueva personalidad está a punto de nacer.<sup>86</sup>

Esto se acompaña también del nacimiento iniciación como también lo señala Eliade de la siguiente forma:

---

<sup>85</sup> *Ibidem.* Pág. 417.

<sup>86</sup> Eliade, Mircea. *Op. Cit.* Págs. 119-120.

Este nacimiento iniciático implicaba la muerte a la existencia profana. El esquema se ha conservado tanto en el brahmanismo como en el budismo. El yogin «muere para esta vida» para renacer a otro modo de ser: aquel que está representado por la liberación. Buda enseñaba el camino y los medios de morir a la condición humana profana, es decir, a la esclavitud y a la ignorancia, para renacer a la libertad, a la beatitud y a la ausencia de condicionamientos del nirvana. La terminología india del renacimiento iniciático recuerda a veces el simbolismo arcaico del «cuerpo nuevo» que obtiene el neófito gracias a la iniciación.<sup>87</sup>

La decisión tomada es regresar y hacerle frente al mal una “última vez”. Así que este regresa y se enfrenta a su enemigo, a quién después de una dura batalla, le muestra el mundo como el héroe lo ve. Así derrota a su enemigo, haciéndolo un “dios” brevemente.

#### **Décimo Primer Trabajo: Salvar al sol.**

Ahora es momento de hacer un último sacrificio, completar el camino del héroe. Es por esto que éste debe volverse un redentor del mundo. Por esa razón debe viajar al sol enfermo por las acciones de Solaris, así que ante la mirada atónita de su enamorada, este le jura amor eterno y la promesa de regresar para entonces poder estar juntos por la eternidad.

Mientras esto sucede, el cuerpo de *Superman* sufre una transformación. Poco a poco su cuerpo deja de ser uno material para dar paso a la radio conciencia solar de la que su padre le hablaba. Esto le permite ingresar al sol a iniciar un trabajo de sanación del astro rey.

Joseph Campbell habla sobre el héroe como redentor del mundo de la siguiente manera:

---

<sup>87</sup> *Ibidem*. Pág. 122.

Las leyendas del redentor describen el período de la desolación como causado por una culpa moral de parte del hombre (Adán en el paraíso, Jemshid en el trono). Pero desde el punto de vista del ciclo cosmogónico, hay una alternancia regular de aciertos y errores, que es característica del espectáculo del tiempo. Como en la historia del universo sucede en la de las naciones; la emanación lleva a la disolución, la juventud a la vejez, el nacimiento a la muerte, la vitalidad creadora de formas al peso muerto de la inercia. La vida se agita, precipita formas, y luego se apaga dejando todo atrás.



Así, con el hombre de acero, trabajando arduamente en la construcción de maquinaria que permita nuevamente al sol funcionar como lo había hecho desde siempre es como se cierra la historia y el camino de *All-Star Superman*.

### 3.1.3. Reconfiguración

*All-Star Superman* es producto de un contexto muy claro, el de escritores que crecieron adorando y disfrutando de la nobleza, sencillez e ingenuidad de las historias creadas entre los años cincuenta a setenta, en la que el optimismo y la clara entrega del héroe hacia las causas justas predominaban en su discurso.

A lo largo de sus doce tomos nos recuerda precisamente la travesía de los trabajos elaborados por Heracles. Esta es una historia que nos muestra a *Superman* más humano y menos alienígena, pero al mismo tiempo, al semidiós que tras una serie de acontecimientos trasciende de la simple mortalidad y la trasgrede al volverse el dios solar en el que está basada. Se trata también de héroe que debe anteponerse a la mayor dificultad que puede tener, y es saber que se está quedando sin tiempo y todavía le faltan tantas cosas por hacer.

Nos acerca a sus convicciones, sus sentimientos, y sin lugar a duda su gran valor. Es un héroe que decide morir y sin embargo desea compartir su legado con la humanidad, prepararlos para un mundo sin él, pero un mundo de paz y tranquilidad les espera.

No se muestra aquí a la clásica representación del superhéroe que está al servicio de un gobierno, o el de un soldado dispuesto a recibir órdenes; aquí está el protagonista de una historia, quien al recibir la trágica noticia de saber que le queda poco tiempo de vida, no se agacha o renuncia a su heroica labor, al contrario abraza su circunstancia y salva al día “por última vez”. Se embarca en esa travesía tan propia de Heracles, Perseo u Odiseo.

Además las claras incorporaciones de elementos de la mitología clásica; los monstruos, Atlas, Sansón, las referencias a Cronos, la Esfinge, entre otras, hacen patente la admiración del escritor por la mitología griega, egipcia y judía.

Grant Morrison logra en *All-Star Superman* todo un complejo y completo ejercicio de síntesis de todo lo que significa Superman. No sólo el qué, sino el quién es, tomando a este personaje como el héroe mitológico de la edad contemporánea. No en vano Morrison decide darle el rol del Hércules de la edad clásica. Si el héroe griego necesitó de doce pruebas para definirse y alcanzar su *status quo* en el Olimpo, el héroe de Metrópolis hace lo propio con otra docena de hazañas.

Se una odisea por el personaje, su mundo y su historia. Un cómic que, además, plantea algunas de las cuestiones que más preocupan a su autor y que nos encontramos a lo largo de su bibliografía, como la identidad del héroe, el meta-cómic y demás. Porque lo que el personaje representa lo que los semidioses de la antigüedad: las máximas aspiraciones de la actividad humana, pero además, las más grandes

Así lo señala Grant Morrison, la importancia del hombre de acero:

... *Superman* ofrecía otra posibilidad: la orgullosa imagen de un mañana humano en el que las implacables fuerzas de la opresión industrial se veían sometidas a un triunfante individualismo. No resulta sorprendente que tuviese un gran éxito entre los oprimidos, pues *Superman* era tan poco culto y estaba tan a favor de los pobres como cualquier salvador nacido en una pocilga... *Superman* dio al género un personaje innovador que podía reivindicar como propio, y dio al mundo el primer superhéroe... se incrustó en la conciencia de todo el país, de todo el mundo: estaba en la radio, aparecía en las tiras de prensa de los rotativos estadounidenses más

importantes, vendía cromos, tarjetas de felicitaciones, libros para colorear, chicles, juegos de mesa y bonos de guerra.<sup>88</sup>

### **3.2 Análisis de los Doce Trabajos de Heracles**

Para los griegos mezclar su mitología con los sucesos históricos de su época, fue parte fundamental de su actividad diaria. Dentro de estas prácticas, el erigir a semidioses, a sus héroes, sus batallas y sus dioses era una necesidad vital, por esto, sus deidades poseen características muy humanas, porque se sentían estrechamente vinculados a ellos.

La *Iliada* y la *Odisea*, por citar algunos ejemplos, fueron medios por los cuales se exaltan a los héroes que luchaba de lado sus dioses y como estos sufrían o eran recompensados por sus travesías. Uno de los más recordados e incluso considerado como el famoso es Hércules.

El estudio y la reflexión sobre esta narración es uno de los más completos de la mitología griega, porque no deja sin tocar ninguna fase de la vida del aspirante y hasta lo vincula con actividades cósmicas. Los temas que toca son tan inclusivos, que todos nosotros podemos aplicarnos los experimentos y pruebas, las derrotas y logros de esta heroica figura que se esforzó, siglos atrás, hacia la misma meta que perseguimos nosotros.

---

<sup>88</sup> Morrison, Grant. Op. Cit. Págs. 25, 29-30.

### 3.2.1 Pre-Configuración

Heracles es el héroe por excelencia de la mitología griega. Es el último héroe que Zeus engendra en mujer mortal, y su principal función terrestre consistía en librar a la humanidad de todos los seres monstruosos que la amenazaban. Su figura representaba la fuerza

Concebido adulterinamente por Zeus con Alcmena durante la ausencia del marido de ésta, Heracles tuvo dificultades ya a la hora de nacer: el parto fue tardío a causa de los celos de Hera, cuya actuación más significativa contra el héroe consistió en el envío de dos enormes serpientes hacia su cuna; pero el niño las estranguló con sus potentes manos. En esta y en otras ocasiones a lo largo de su infancia mostraría la sin par fuerza que lo acompañará durante toda su vida.

Desde joven recibió las enseñanzas del centauro Quirón, el mismo que convirtió a Aquiles en un guerrero invencible, y le enseñó a ser valiente, responsable y trabajador, y a utilizar con provecho su fuerza descomunal.

A los dieciocho años realizó en cincuenta días una doble hazaña: tras cincuenta días de cacería, mató al león del Citerón, que ocasionaba grandes estragos en los rebaños de la comarca, vistiéndose con su piel, y, no contento con eso, dejó embarazadas a las cincuenta hijas del rey Tespio. Éste, con el proyecto de que cada una de sus cincuenta hijas tuviera hijos de Heracles, le hizo acostarse cada noche con una distinta, creyendo el héroe que era siempre la misma.

A la muerte de Anfitrión, esposo de Alcmena, Heracles contrajo matrimonio con Mégara, hija de Creonte; pero Hera hizo que en un ataque de locura matase a sus propios hijos, por lo que, recobrado el juicio, consultó sobre su

futuro al oráculo de Apolo en Delfos, del que recibió la orden de obedecer a Euristeo, rey de Micenas, y realizar los trabajos que éste le mandase como único camino para alcanzar la inmortalidad. De esta forma, Heracles llevó a cabo doce grandes hazañas.

Una vez concluidos estos trabajos, compitió por la mano de Iole y venció en el torneo; pero el padre de la princesa, por temor a una nueva locura del héroe, le impidió casarse con ella. Entonces Heracles, precisamente en un nuevo ataque de locura, mató al hermano de Iole, y fue sentenciado a tres años de esclavitud. Comprado por una reina, Ónfala, se convirtió en un juguete de los caprichos de su ama, hasta el punto de llegar a travestirse.

La aparente degeneración de Heracles fue olvidada tan pronto como cumplió la condena, y el héroe organizó varias expediciones de castigo contra quienes no habían observado su deber con él durante sus anteriores hazañas. Participó también de manera decisiva a favor de su padre Zeus en la revolución de los Gigantes, realizando así su cometido de destructor de monstruos.

Finalmente, Heracles se casó con Deyanira. De la lucha con los centauros había logrado escapar Neso, quien transportaba sobre su lomo a Heracles y Deyanira de una orilla a otra de un caudaloso río. Neso intentó violar a Deyanira, por lo que Heracles lo mató con una flecha envenenada; entonces el centauro, moribundo y vengativo, aconsejó a Deyanira que recogiera su semen y sangre de su herida, pues con la mezcla podría preparar un filtro con el que, llegado el caso, le sería dado reconquistar el amor de Heracles.

Deyanira lo cree y así lo hace, sin saber que la sangre que mana de la herida del centauro está inficionada por el mortal veneno de la Hidra que llevan todas las flechas de Heracles.

La fatal ocasión se presentó cuando el héroe raptó a Iole, tras matar a su padre y destruir la ciudad. Para agradecer a Zeus su ayuda, pidió que Deyanira le enviase ropa adecuada para el sacrificio. La esposa, que creía ciegamente en el filtro de Neso, le mandó una túnica impregnada en la sangre del centauro.

Heracles se la puso y, al contacto con su piel, ésta absorbió el veneno. El héroe trató de quitarse la ropa y, al hacerlo, desgarró su carne entre los más espantosos dolores.

Enloquecido por el sufrimiento y arrancando los árboles que encontraba a su paso, Heracles se dirigió hacia la cima del monte Eta, hizo allí una pira y su cuerpo fue destruido por las llamas, mientras que su parte inmortal se elevó hacia el Olimpo, donde Hera se reconcilió con él, ofreciéndole a su hija Hebe en matrimonio.

A lo largo de su vida, Heracles puso de manifiesto que poseía las virtudes que más suele admirar la humanidad: valor, bondad, compasión, fuerza, deseo de aventuras; y también los vicios que se disculpan con mayor facilidad: excesiva gula y lujuria, irritabilidad, obcecación.

Los trabajos que, en expiación por haber dado muerte a sus hijos, le fueron encomendados por su pariente Euristeo, rey de Micenas, son el fundamento de la gloria de Heracles como héroe.

Siendo ya un hombre, estuvo al servicio del tirano de Micenas Euristeo, quien, celoso de él, lo condenó a realizar las pruebas más difíciles imaginables, que se denominaron “Los doce trabajos de Hércules”.

### 3.2.2 Configuración

Estas doce hazañas fueron realizadas por él a lo largo de gran parte del mundo antiguo, marcando como límite para sus aventuras, lo que hoy se denomina Estrecho de Gibraltar, llamado en su momento Columnas de Hércules, en estas columnas grabó la inscripción: “non plus ultra”, para señalar que hasta allí había llegado.

El haber triunfado en tantas difíciles tareas le otorgó una celebridad que le abrió el camino al Olimpo, y le valió la admiración de hombres y dioses. Incluso, Hera, luego de haberlo aborrecido desde su nacimiento, se reconcilió con él y le concedió la mano de su propia hija Hebe, diosa de la juventud eterna. Hércules y Prometeo representan la reclamación del Derecho, de la Razón y de la Libertad.

Si bien, ya se han mencionado los doce trabajos a lo largo de la presente tesis, a continuación se presenta la lista de estos a manera de recordatorio:

1. Enfrentarse al León de Nemea.
2. Enfrentarse a la Hidra de Lerna.
3. Cazar a la Cierva de Cerinea.
4. Cazar al Jabalí de Erimanto.
5. Limpiar los Establos de Augías.
6. Detener a las aves del lago Estíñfalo.
7. Cazar al Toro de Creta.
8. Atrapar a los Caballos de Diomedes.
9. Obtener el Cinturón de Hipólita.
10. Detener al Gigante de Gerión.
11. Obtener las Manzanas de las Hespérides.
12. Domar al Cancerbero.

## Primer Trabajo: Enfrentarse al León de Nemea



A manera de expiación por haber dado muerte a sus hijos, los trabajos le fueron impuestos por su pariente Euristeo, rey de Micenas. Estos son el fundamento de la gloria de Heracles como héroe. El primer trabajo consistió en enfrentarse al gigantesco león de Nemea, que habitaba cerca de Tirinto y era invulnerable. El héroe lo estranguló y lo despellejó con sus propias zarpas.

Jean Chevalier y Alain Gheerbrant en su *Diccionario de los Símbolos* comentan la importancia del león en este primer trabajo:

El león es símbolo de poderío y de soberanía; símbolo también del sol, el oro, la fuerza penetrante de la luz y el verbo.<sup>89</sup>

Complementando esta postura, Robert Graves en su texto *Los Mitos Griegos tomo 2*, comenta lo siguiente:

El combate ritual del rey sagrado con fieras formaba parte habitual del ritual de la coronación en Grecia, Asia Menor, Babilonia y Siria, representando cada bestia una estación del año. Su número variaba según el calendario. En un año de tres estaciones consistían, como la Quimera, en el león, la cabra y la serpiente (...), de aquí la afirmación de que el león de Citerón era hijo de la Quimera y de Ortro, o sea Sirio (...); o en toro, león y serpiente, que eran los cambios estacionales de Dionisio... los cuatro signos del Zodíaco que caían en los equinoccios y solsticios... Teóricamente, al domar a esos animales, el rey obtenía el dominio de las estaciones del año regidas por ellos. En Tebas, ciudad natal de Heracles, la diosa-Esfinge gobernaba un año de dos estaciones; era una leona alada con cola de serpiente (...), de ahí que él llevara piel y máscara de león, más que una máscara de toro como Minos.<sup>90</sup>

Visto de esta manera, el héroe (en este caso Heracles) al vencer al león de Nemea, representa la lucha constante del ser humano por enfrentarse y domar a la naturaleza, quien constantemente hacía de las suyas para dificultarle su existencia en el mundo. Al vincularse también con el ritual de coronación en distintas civilizaciones, Hércules inicia el proceso que a la larga le llevaría a alcanzar un lugar a lado de los dioses en el Monte Olimpo.

Para Juan Eduardo Cirlot, el León representa lo siguiente:

La piel del león es un atributo solar. La identificación del sol y del león, verificada por las culturas primitivas y astrobiológicas, también fue admitida en la Edad Media y el simbolismo

---

<sup>89</sup> Chevalier, Jean y Alain Gheerbrant. *Diccionario de Símbolos*. Pág. 637.

<sup>90</sup> Graves, Robert. *Los Mitos Griegos*. Vol. 2. Págs. 155-156.

cristiano la retiene, aunque el significado del león se enriquece con diferentes simbolismos secundarios. Contrapuesto a otros tres animales, representa la tierra, aunque en otros textos se le llama <<fuego filosófico>>, mientras al oro se la da el nombre de <<león de los metales>>.<sup>91</sup>

## Segundo Trabajo: Enfrentamiento con la Hidra de Lerna.



En el segundo trabajo Heracles tuvo que enfrentarse a la hidra de Lerna, monstruo de múltiples cabezas. Empezó a cortarle las cabezas con la clava, pero cada vez que cortaba una brotaban dos. Además, Hera envió en apoyo del monstruo un enorme cangrejo, por lo que el héroe tuvo que pedir ayuda a su sobrino Iolaos, que se dedicó a cauterizar con un tizón los cuellos cercenados

---

<sup>91</sup> Cirlot, Juan Eduardo. Op. Cit. Pág. 271.

para que las cabezas no volviesen a brotar. De esta forma consiguieron dar muerte a la hidra, en cuya venenosa sangre impregnó Heracles sus flechas.

Chevalier y Gheebrant definen a la Hidra de la siguiente manera:

Serpiente monstruosa de siete o nueve cabezas que vuelven a salir a medida que se le cortan; comparada a menudo a los deltas de los grandes ríos, con sus múltiples brazos, sus crecidas y estiajes. Figura <<los vicios múltiples (tanto en forma de aspiración imaginativa exaltada como de ambición banalmente activa)...La hidra, que vive en los pantanos, se caracteriza más especialmente como símbolo de los vicios triviales. Mientras viva el monstruo y la vanidad no esté dominada, las cabezas, símbolo de los vicios, vuelven a salir, incluso a pesar de que en una victoria pasajera se llegue a cortar alguna>>. La sangre de la hidra es veneno: Heracles baña en él sus flechas; si se mezcla con el agua de los ríos, los peces dejan de ser comestibles. Esto confirma la interpretación: todo lo que toca los vicios o procede de ellos se corrompe y corrompe.<sup>92</sup>

Se trata de la lucha metafórica del hombre contra los vicios y la corrupción. Este trabajo es un constante recordatorio de que la humanidad no avanzará y quedará manchada si deja que se contaminen su trabajo y su espíritu. En la antigüedad, era vital que la civilización trabajase constantemente para poder subsistir y enfrentarse a la naturaleza. Pero si deja que el confort y la pereza se apoderen de ellos, no hay civilización que proteger.

Sin embargo, Robert Graves hace patente su opinión en torno a este trabajo:

Este mito ritual se ha unido al de las Danaides, que eran las antiguas sacerdotisas acuáticas de Lerna. El número de cabezas atribuido a la hidra varía inteligiblemente: como un colegio de sacerdotisas, tenía cincuenta cabezas; como el pulpo sagrado, disfraz adoptado por Tetis –

---

<sup>92</sup> Chevalier, Jean y Alain Gheebrant. Op. Cit. Pág. 564.

quien también tenía un colegio de cincuenta sacerdotisas-, tenía ocho brazos serpentinos que terminaban en cabezas, y otra cabeza en el tronco, lo que en conjunto sumaba nueve en honor de la diosa Luna; cien cabezas sugieren las *centuriae* o grupos de guerra, que irrumpieron en Argos desde Lerna; y diez mil es un embellecimiento propio de Eurípides, que era poco consciente como mitógrafo.<sup>93</sup>

Finalmente Juan Eduardo Cirlot define el papel de la hidra a través del concepto del monstruo, en el cual señala lo siguiente:

Símbolos de la fuera cósmica en estado inmediato al caótico, al de las <<potencias no formales>>. En el plano psicológico aluden a las potencias inferiores que constituyen los estratos más profundos de la geología espiritual, desde donde pueden reactivarse –como volcán en erupción- y surgir por la imagen o la acción monstruosa... son por ello el oponente, el adversario por excelencia del <<héroe>> y de las <<armas>> (potencias positivas concedidas al hombre por la divinidad; de ahí el origen misterioso, milagroso o mágico de la mayor parte de armas usadas por los héroes en los mitos y leyendas)... La lucha contra el monstruo significa el combate por liberar a la conciencia apresada por el inconsciente.<sup>94</sup>

De este modo podemos ver que además del enfrentamiento hacia los vicios, la lucha de Heracles con la Hidra representa no sólo la vinculación de este monstruo con las sacerdotisas de Lerna, sino que éste es una clara alusión a la lucha clásica y antagónica del héroe contra los seres del mundo caótico, que lo motivan a liberar a la humanidad de la ignorancia o el misticismo que representa el inconsciente.

---

<sup>93</sup> Graves, Robert. Op. Cit. Pág. Pág. 161.

<sup>94</sup> Cirlot, Juan Eduardo. Op. Cit. Págs. 306-307.

#### Cuarto Trabajo: Captura de la Cierva de Cerinea.



El cuarto trabajo fue la captura de la cierva de Cerinea que, a pesar de ser hembra, poseía una cornamenta de oro. Para no herirla, el héroe la estuvo persiguiendo a la carrera durante un año entero, hasta que consiguió capturarla viva y la llevó a Micenas.

Robert Graves habla de la importancia de la Cierva de Cerinea de la siguiente manera:

La caza de la cierva, o corza, simbolizaba la persecución de la Sabiduría, la cual se halla, según la tradición mística irlandesa, refugiada bajo un manzano silvestre. Esto explicaría por qué nadie dice, a excepción del mal informado Eurípides, que Heracles hiciera daño alguno a la corza, sino que en vez de eso la persiguió infatigablemente y sin cesar durante un año entero hasta el País de los Hiperbóreos, expertos en esos mismos misterios. Según Pólux, a Heracles le llamaban Melon (<<de manzanas>>) porque le ofrecían manzanas, probablemente en agradecimiento por su sabiduría; pero esa sabiduría la adquirió solamente con la muerte y su

persecución de la cierva, lo mismo que su visita al Jardín de las Hespérides, fue en realidad un viaje al Paraíso celta.<sup>95</sup>

Es quizás una referencia este trabajo a la incansable búsqueda de la sabiduría a la cual la humanidad constantemente se ha sometido a través del desarrollo del mito, la religión, la filosofía y la ciencia. Así de este modo Heracles consigue los cuernos de esta cierva. La sabiduría nutre el espíritu del ser humano, le proporciona la capacidad para reflexionar sobre sus decisiones y su conocimiento y le permite alcanzar nuevos retos.

Jean Chevalier y Alain Gheebant señalan en su obra la importancia del papel de la cierva como un símbolo femenino vinculado a la maternidad y a la nutrición:

La cierva es esencialmente un símbolo femenino. Puede desempeñar el papel de *mater nutritia* al cuidado de los niños inocentes. Su belleza procede del brillo extraordinario de sus ojos y por esta razón su mirada se compara a menudo con la de una joven. En los cuentos, las princesas a veces son transformadas en ciervas. La cierva de los cuernos de oro (Píndaro) es un animal consagrado a Artemis; la diosa engancha cuatro de ellas a su cuadriga. Heracles persigue la quinta hasta el país de los sueños, entre los hiperbóreos.<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> Graves, Robert. Op. Cit. Pág. 164.

<sup>96</sup> Chevalier, Jean y Alain Gheebant. Op. Cit. Pág. 286.

## Séptimo Trabajo: Cazar al Toro de Creta.



Euristeo ordenó a Heracles, para su séptimo trabajo, que capturara al Toro de Creta; animal hacía estragos especialmente en la región regada por el río Tets, desarraigando las mieses y derribando las paredes de los huertos.

En este séptimo trabajo, el toro es una de las representaciones de la violencia sin freno tal como lo señalan Chevalier y Gheebrant:

El toro evoca la idea de potencia y fogosidad irresistible, el macho impetuoso, y también el terrible Minotauro, guardián del laberinto. Símbolo de la fuerza creadora, el toro ha representado al dios *El*, en forma de una estatuilla de bronce, destinada a ser fijada al extremo de un bastón o de una asta: enseña portátil, semejante a la del becerro de oro. En la tradición griega, los toros indómitos simbolizan el desencadenamiento sin freno de la violencia. Son

animales consagrados a Poseidón, dios de los océanos y de las tempestades, a Dionisios, dios de la virilidad fecunda... el toro, o más en general el bóvido, representa a los dioses celestes en las religiones indomediterráneas, en razón de la fecundidad infatigable y anárquica de Urano, dios del cielo, análoga a la suya.<sup>97</sup>

En este sentido tendremos que analizar la violencia sin freno desde dos perspectivas: la primera y más clara es aquella generada por las inclemencias de la naturaleza: fuertes vientos, terremotos, maremotos, incendios, etc., y al mismo tiempo aquella generada por la misma actividad humana relacionada con el punto anterior. Sin embargo desde un segundo punto de vista se trata del acto sexual, aquel en el que el hombre, a través de la “violencia” que podría representar la fuerza que este posee sobre la mujer, ejerce su voluntad por encima de ésta.

#### **Decimoprimer Trabajo: Obtener las Manzanas de las Hespérides.**



---

<sup>97</sup> Chevalier, Jean y Alain Gheebant. Op. Cit. Pág. 1001.

El decimoprimer trabajo tuvo por escenario el jardín de las Hespérides, y fue una de las hazañas más celebradas del héroe. El jardín de las Hespérides estaba en el extremo occidente, y en él existía un árbol con manzanas de oro. Heracles, tras un largo viaje por todo el mundo conocido, mató al dragón que custodiaba el árbol y se llevó las manzanas de oro a Micenas.

Para entender este trabajo se tienen que hablar por una parte de las Hespérides y por otra de la manzana. En primer lugar hablaremos de las Hespérides. Juan Eduardo Cirlot comenta lo siguiente:

Hijas de Atlas y de Hesperis. Se encontraban en un jardín con manzanas de oro, guardado por un dragón. Hércules se adueñó de esas manzanas, tras su victoria sobre el guardián. Vosio explicaba el mito por la analogía astronómica. Las Hespérides serían las horas de la tarde; el jardín, el firmamento; las manzanas de oro, las estrellas; el dragón, el zodíaco, y Hércules, el sol. Pero esta interpretación no invalida la psicología relacionada con todos los símbolos presentes en el mito, en particular con el del héroe y el del tesoro difícil de conquistar.<sup>98</sup>

Sobre las manzanas, Chevalier y Gheerbrant comentan al respecto lo siguiente:

La manzana se utiliza simbólicamente en varios sentidos aparentemente distintos, pero más o menos allegados; estos son: la manzana de la discordia, atribuida a Paris; las manzanas de oro del jardín de las Hespérides, que son frutas de inmortalidad; la manzana consumida por Adán y Eva y la manzana del Cantar de los Cantares, que según enseña Orígenes representa la fecundidad del Verbo divino, su saber y su olor. Se trata pues, en todas las circunstancias, de un medio de conocimiento, pero que es fruto tan pronto del árbol de la vida como el del árbol de la ciencia del bien y del mal: conocimiento unitivo que confiere inmortalidad o conocimiento distintivo que provoca caída. Alquímicamente la manzana de oro es un símbolo

---

<sup>98</sup> Cirlot, Juan Eduardo. Op. Cit. Pág. 240.

de azufre... Por esta razón los iniciados ven en ella la fruta del conocimiento y de la libertad y, por consiguiente, comer de la manzana significa para ellos abusar de la inteligencia para conocer el mal, de la sensibilidad para desearlo y de la libertad para perpetrarlo.<sup>99</sup>

Este trabajo nos remite a distintas narraciones que tienen como punto clave el acceso al conocimiento y a la inmortalidad. Como lo señala Cirlot, eterna lucha difícil del héroe por conseguir su tesoro y enfrentarse a una serie de enemigos para alcanzarlo.

Por otra parte las manzanas históricamente han representado tanto el conocimiento (claro o prohibido) como la inmortalidad, de allí que Chevalier y Gheebrent hagan recuento del mito de la creación según las religiones abrahámicas en las que Dios les pide no comer del árbol del bien y del mal. Se trata entonces de la eterna aspiración del hombre por alcanzar la divinidad.

Esto se complementa con la postura que asume Robert Graves, en la que señala lo siguiente:

Sin embargo, la verdadera explicación de este trabajo se debe buscar en el ritual más que en la alegoría. Se demostrará que el candidato a la dignidad de rey tenía que vencer a una serpiente y apoderarse de su oro, y este Heracles hizo las dos cosas, tanto en este caso como en su lucha con la hidra. Pero el oro del que se apoderó no debía tener necesariamente la forma de manzanas de oro; éstas se las dio al final de su reinado la Triple Diosa como pasaporte al Paraíso.<sup>100</sup>

Es decir, si Heracles pensaba en alcanzar las manzanas de oro de las Hespérides, tenía que vencer a la serpiente, otro ser alegórico de las religiones surgidas del patriarca Abraham y que fue quien condenó a Adán y Eva a vivir y

---

<sup>99</sup> Chevalier, Jean y Alain Gheegrant. Op. Cit. Pág. 688.

<sup>100</sup> Graves, Robert. Op. Cit. Pág. 222.

sufrir en la tierra; pero en el caso de Hércules, este venció a su enemigo y reclamó el tesoro, así alcanzó su objetivo.

#### **Decimosegundo Trabajo: Domar al Cancerbero.**



En el decimosegundo trabajo Heracles tuvo que descender al reino de los muertos en busca de Cerbero, perro guardián de la entrada del reino de las sombras. Hades, rey del mundo subterráneo, autorizó a Heracles a llevarse el perro si conseguía capturarlo sin armas. Heracles lo consiguió, rescató a Teseo, y regresó con Cerbero a Micenas, para posteriormente devolverlo para siempre al inframundo.

El Cancerbero o Cerbero, representa lo siguiente según Chevalier y Gheebrant:

Hijo de Equidna, la víbora y de Tifón, Cerbero es el perro monstruoso, de múltiples cabezas (dos, tres, cincuenta, cien), con cola de dragón, y el lomo erizado con cabezas de sierpes. Encadenado a la puerta del Tártaro (Infierno), deja entrar a las almas muertas y no permite escapar de él. Euristeo encarga a Heracles el trabajo de ir a buscarlo al infierno. Hades que es su amo, pone al héroe la condición de no utilizar sus armas en el dominio de Cerbero. Heracles domina al perro casi ahogándolo con sus brazos y lo lleva a presencia de Euristeo.... Perro de Hades, simboliza el terror de la muerte, para aquellos que temen los infiernos. Más aún, simboliza los propios infiernos y el infierno interior de casa ser humano. Es conveniente subrayar que es, en efecto, sin sus armas que Heracles consigue vencerlo por un momento; que es por una acción espiritual, el canto de su lira, como Orfeo lo aplaca por un instante. Dos índices que militan en favor de la interpretación neoplatónica que ve en el Cerbero el genio mismo del demonio interior, el espíritu del mal. Sólo puede dominarse sacándolo del infierno y llevándolo a la tierra, es decir, por un cambio violento de medio (ascensión) y empleando fuerzas personales de naturaleza espiritual. Para vencerlo, sólo se puede contar con uno mismo.<sup>101</sup>

El enfrentamiento entre Heracles y Cerbero es la representación de la lucha interior que el ser humano tiene consigo mismo durante su vida, la lucha de la maldad contra la bondad, la ignorancia contra el conocimiento. Se trata de vencer al enemigo más próximo que tenemos: nosotros mismos. Hacerle frente y derrotarlo, sólo es posible si hay un cambio brusco de ambientes (salir de la rutina, hacer cambios profundos de pensamiento, etc.)

---

<sup>101</sup> Chevalier, Jean y Alain Gheebrant. Op. Cit. Págs. 274-275.

Robert Graves por su parte, comenta que el enfrentamiento entre estos dos es la culminación de un proceso vivido por Heracles:

La versión conocida es un resultado lógico de su elevación a la divinidad: un héroe debe permanecer en el Infierno, pero un dios escapará y se llevará con él a su carcelero. Además, la deificación de un héroe en una sociedad que anteriormente adoraba solamente a la diosa implica que el rey ha desafiado la costumbre inmemorial y se ha negado a morir por ella. Así pues, la posesión de un perro de oro era prueba de la soberanía del rey supremo aqueo y de haber eludido la tutela matriarcal.<sup>102</sup>

### **3.2.3 Reconfiguración.**

La historia de Heracles y sus doce trabajos es, una representación del tránsito de la vida humana, del nacimiento, crecimiento, desarrollo y la culminación. Estas seis proezas son pruebas de que a través de los siglos y gracias a las narraciones, en primera instancia, orales para posteriormente ser registradas de manera escrita, a humanidad ha tenido la necesidad de explicar sus logros y fracasos.

Los mitos sobre Heracles son, a diferencia de las historietas, acercamientos reales del desarrollo de las tradiciones ancestrales. La vida y obra de este personaje es para los griegos, la culminación de esas aspiraciones y convicciones; de poder dominar a la naturaleza, de controlar a la muerte, de sobresalir y alcanzar la inmortalidad.

Jean Chevalier y Alain Gheebrant hablan sobre Hércules de la siguiente manera:

---

<sup>102</sup> Graves, Robert. Op. Cit. Pág. 230.

Sus trabajos, hazañas, y aventuras alimentan las crónicas mitológicas y hacen de Heracles el más popular de los héroes. Su nombre, a la gloria de Hera, le fue dado por la Pitia y designa lo que podría llamarse su vocación: glorificar a la diosa suprema, la esposa de Zeus. Pero las imágenes que se desprenden de muy ricas leyendas muestran al personaje oscilando entre el atleta de feria y Don Quijote. Se puede extraer sin embargo, de esta literatura superabundante y un poco heteróclita, una especie de vector constante. Si se considera de orden físico y moral, por una transposición, los obstáculos que vence, Heracles sería <<el representante idealizado de la fuerza combativa; el símbolo de la victoria (y de la dificultad de la victoria) del alma humana sobre sus debilidades>>. <sup>103</sup>

Por consiguiente, a diferencia de *Superman*, quien es una construcción basada en una diversidad de héroes mitológicos (Hércules incluido), Heracles es más cercano a nosotros, pues se trata del reflejo construido por los griegos y reconfigurado por los romanos, para plasmar en él, las más grandes aspiraciones.

---

<sup>103</sup> Chevalier, Jean y Alain Gheerbrant. Op. Cit. Págs. 556-557.

### 3.3. Confrontación de los Análisis.

Dos personajes bastante arraigados a la cultura: Por una parte tenemos a Heracles, héroe y semidiós de las civilizaciones grecolatinas, el más grande héroe de las culturas de la antigüedad; por otro lado, está el último hijo de Kriptón; superhéroe, producto de las industrias culturales de principios de siglo XX y que hasta nuestros días es uno de los personajes más conocidos y recordados en el planeta.

Se trata de dos personajes separados por milenios, concebidos de distintas maneras: Heracles forma parte de las tradiciones orales de la antigua Grecia que a la postre se recopilaron y rescataron a través de textos y de la apropiación cultural que los romanos hicieron hacia aquello que era de origen griego-helénico.

Hércules, como era conocido en Roma es la representación de las máximas aspiraciones de la humanidad: Un personaje capaz de sobresalir ante sus compañeros, digno de grandes proezas; poseedor de una fuerza descomunal y reconocido a través de los siglos no sólo por los dioses sino por la humanidad.

Es tanta la presencia de este héroe mitológico que las representaciones que se han hecho sobre él y sus trabajos que en la actualidad, en una sociedad en la que las industrias culturales están a la orden del día, que se han realizado incontables manifestaciones y reproducciones de su historia. Tan es así que *Superman* es una de ellas.

*Superman* desde su concepción es un personaje que fue creado a partir del rescate de elementos significativos de héroes y creaturas típicas de diversas tradiciones mitológicas en el mundo: El gólem característico de la cultura hebrea (sus creadores, Joe Siegel y Jerry Shuster son hijos de inmigrantes

judíos que, acomplejados y discriminados por su condición, decidieron plasmar esos conflictos en su personaje), la agilidad, destreza, fortaleza e inteligencia la heredó de los héroes griegos (Jasón, Heracles, Perseo y Aquiles) y años más tarde se le identificaría como una representación de los dioses solares en el mundo (Tonatiuh, Ra, Apolo, Huitzilopochtli, etc.)

Estos héroes han atravesado una serie de peripecias con finalidades distintas y destinos distintos: el superhéroe tiene aventuras sin fin producto de los constantes reinicios de saga, modificaciones en su origen, entre otros problemas; la publicación de cómics hace que un personaje a la larga, los protagonistas de estas historias tengan vidas casi infinitas, es decir, un personaje tiene su nacimiento pero difícilmente tiene un final (salvo que haya que hacer una actualización de estos).

Esto no sucede con los héroes de la mitología o la literatura. Ellos comparten esto con la humanidad. Desde que nacen se conoce que tendrán un desenlace. Hércules nace producto de un desliz de Zeus con su madre, y es perseguido hasta que alcanza la inmortalidad por Hera según algunos mitos. Sin embargo para alcanzar esa vida de dios, Hércules tendrá que participar en cientos de aventuras y realizar trabajos que culminarán con su deificación.

En la historia de *Superman* analizada en la presente tesis, se analizaron seis de los doce trabajos que realiza a lo largo de *All-Star Superman*, estas proezas ficticias representan el proceso de ascensión que el hombre de acero tiene que realizar para iniciar un proceso de transgresión a su “humanidad” y trascender a la deificación, sin embargo y a diferencia de Heracles, el principal objetivo de sus actividades es la supervivencia de la raza humana.

Los trabajos presentados en ambos análisis son los siguientes a manera de recapitulación:

<b>SUPERMAN</b>	<b>HERACLES</b>
1. Rescatar la Primera Misión Tripulada al Sol	1. Enfrentar al León de Nemea
2. Responder la Pregunta sin Respuesta	2. Enfrentar a la Hidra de Lerna
3. Crear Vida	3. Capturar a la Cierva de Cerinea
4. Derrotar a la Sombra del Sol	4. Cazar al Toro de Creta
5. Vencer a la Muerte	5. Obtener las manzanas del Jardín de las Hespérides
6. Salvar y Reparar al Sol	6. Domar al Cancerbero

Diferentes entre sí, los trabajos seleccionados representan actitudes y actividades muy propias de estos personajes. *Superman* por las habilidades que posee y por las características que posee el relato de ficción plasmado en la historieta, este es capaz de Salvar a la tripulación de la primer misión al sol; la sobreexposición que sufre al sol, le permite recibir mayor energía solar por lo que su capacidad para pensar y razonar se incrementa, situación que le permite solucionar la pregunta sin respuesta y encontrar una manera de crear vida en un nuevo universo.

Derrotar a la sombra del sol, vencer a la muerte y salvar y reparar al sol, forman parte de las proezas típicas en la travesía que el protagonista tiene que vivir para pasar al grado de héroe. La muerte del hombre de acero aparentemente es una analogía a los sacrificios que algunos protagonistas mitológicos sufren para alcanzar la inmortalidad (Aquiles es flechado en su talón y muere; Teseo enfrenta al minotauro, Osiris es traicionado y muerto por su hermano, etc.)

La resurrección se da en el momento en que renuncian a su vida mortal para así trascender ante las trivialidades y alcanzar la sabiduría de los dioses, acto que le permite salvar y reparar al sol.

En el caso de Heracles se trata de representaciones a manera de relato en las que la humanidad ha tenido que enfrentarse a las fuerzas de la naturaleza, a la entonces incapacidad científica para solucionar sus problemas, pero que les permitía vincularse, aunque fuese a través del temor con esas fuerzas. Hércules se enfrenta al León en un proceso de iniciación de héroe a rey (o dios en algunos mitos); el conflicto con la hidra representa el miedo que el hombre tiene ante las fuerte corrientes y caudales que surgen en los ríos y que desemboca en sin fin de causas, que bien podrían ser la cabezas de la hidra.

La captura de cierva de Cerinea se trata de la búsqueda incansable por el conocimiento, motivo que ha permitido a las civilizaciones avanzar y crecer. La lucha contra el toro de Creta representa la lucha contra la violencia injustificada y la ignorancia; repeler todo aquello que lleve a las sociedades al oscurantismo a lo negativo, al caos.

Las manzanas en el jardín de las Hespérides y su lucha contra el dragón que las custodia, representan la lucha y el conflicto que representa la existencia mortal de la humanidad en contra del conocimiento y la inmortalidad de los dioses, quienes al comer de los árboles que brindan ciencia y vida eterna, mantienen a su merced a la humanidad, que debe de vivir bajo un convenio y sus designios, es por eso que Heracles, representante de las aspiraciones humanas emprende la lucha.

Finalmente el viaje que emprende Hércules al inframundo, reino de los muertos tiene el simbolismo de héroe que desciende al Hades y vence a la

muerte, al domar al monstruo de tres cabezas, Heracles es capaz de concluir esos trabajos, que a la poste lo colocarán como el héroe griego más importante de todos.

He de concluir este análisis señalando que, las analogías que están presentes en estas historias son aquellas que muestran la travesía del protagonista con el afán de cumplir con una promesa, salvar una deuda o proteger a su comunidad.

Los superhéroes y sus análogos griegos son representaciones que llegan a lo social e incluso cultural. Estos han ayudado a la humanidad en la búsqueda incansable de respuestas en torno a su existencia en este mundo.

## Conclusiones

A lo largo de tres capítulos se ha realizado un análisis muy interesante en torno a la mitología, la historieta, la importancia de las tradiciones orales, el *mythos* contra el *logos* y relación en la construcción del relato mitológico y el científico así como la narrativa en el cómic y las analogías presentes en ambos casos.

También analizamos las propuestas teóricas de Gilbert Durand y Paul Ricoeur, así como la herencia que aportó a este último el estudio de la mimesis en La Poética aristotélica. Comprender la importancia del ambicioso proyecto de un análisis teórico basado en tres fases (Pre-Configuración o los antecedentes de la obra y el autor; Configuración, la obra en sí misma y la Re-Configuración o el cómo entendemos y comprendemos la obra en un proceso de apropiación de la misma) y su importancia en el estudio no sólo de la mitología sino de las industrias culturales como lo es la historieta.

El mito y su importancia como origen de las formas narrativas es fundamental para entender no sólo la conformación de la literatura, sino de las diversas formas que han permitido a la humanidad interpretar la realidad que día a día lo aquejan: Religión, Filosofía y Ciencia no podrían explicarse sin las aportaciones que el mito brinda, como es la capacidad de buscar soluciones a problemas que en primera instancia no pueden ser abordados.

El mito es un proceso sagrado y oral que hace que el hombre se vincule con los dioses y las fuerzas de la naturaleza y se narre el acontecer de las actividades y su entendimiento de las mismas.

Como estructura de significación, la mitología y sus arquetipos están presentes en nuestra vida cotidiana, desde la política y la sociedad hasta la cultura (música, arte y literatura) tienen en su concepción elementos heredados de la mitología, pues en todos los casos narramos historias repletas de héroes, sombras, magos, monstruos y villanos. Las luchas independentistas, las revoluciones y movimientos sociales tienen como protagonistas a personajes vistos con estas características.

Por otra parte, el cómic es definitivamente un hito de siglo XX y sus industrias culturales, edificadas gracias a los más importantes dueños de las empresas periodísticas norteamericanas de ese siglo quienes en un afán de incrementar sus ventas decidieron incorporar pequeñas tiras cómicas con el afán de que la creciente población inmigrante pudiera consumir sus diarios.

Estas fueron creadas en su momento más álgido, es decir entre los años 30 y 50, por lo hijos de estos inmigrantes quienes en una búsqueda por el reconocimiento y la consolidación de una identidad fuera de sus países, pudieran demostrar en los arquetipos que presentaban estas ideas.

Esto permitió que en plena Segunda Guerra Mundial, las tropas norteamericanas pudieran sentir el apoyo de los superhéroes, ya que estos también se enfrentaban a los mismos enemigos; esto ayudó a que la historieta se consolidara como un medio propagandístico que en la actualidad ayuda a los políticos a alcanzar sus fines.

La narrativa de este medio está constituida principalmente por la imagen y el texto, a esto se complementa a elementos como las onomatopeyas, las didascálicas, los globos discursivos en sus distintas presentaciones y los subtítulos de imagen. Tanta ha sido la aportación de la narrativa del cómic que

en la actualidad el cine le toma prestado su lenguaje para plasmarlo en la fuerte industria del cine.

En cuanto a las propuestas teóricas de Durand y Ricoeur, para el primero la mitocrítica integra la atención a factores vivenciales personificados en la figura del autor, la proyección de un espacio socio- histórico determinado y las dinámicas formativas del texto, mientras que para el segundo trata de analizar el funcionamiento del tiempo y como este se refleja en el relato histórico, en el de ficción y sobre todo en el tiempo narrado. Para lograr dicha acometida, el mismo rescata el concepto *μίμησις* (mímesis) planteado en los trabajos de Aristóteles con la finalidad de crear su propia propuesta teoría de análisis del tiempo narrado y la narración del tiempo en los relatos.

Los relatos presentados en el análisis de la presente tesis como ya se mencionó, son producto de sus contextos histórico-sociales. En la antigua Grecia, narrar mitos era parte de las actividades cotidianas de los individuos, en un afán de explicar la realidad que les acontecía. Era parte de un rito, de un proceso sagrado de vinculación de la humanidad con sus dioses y la naturaleza, de entender y explicar todo aquello que les pasaba. Esto era transmitido de manera oral de padres a hijos y por tal motivo el mito en vez de perder riqueza y fuera, este se veía beneficiado.

En el caso de las historietas y de personajes como *Superman*, estos son producto de las crecientes migraciones provenientes de Europa, Asia y América Latina hacia los Estados Unidos, los escritores y dibujantes deseaban a través de sus protagonistas construir una identidad como personas exitosas, asertivas y con la capacidad para resolver problemas. Para esto, rescataron a los héroes, villanos, monstruos y creaturas propias de diversas mitologías en el

mundo, los actualizaron y los plasmaron en un sinfín de tramas argumentales en las páginas de sus historietas.

El presente análisis concluye que existen analogías entre el mito y los cómics porque estos son nuevas representaciones, actualizaciones o construcciones a partir de los arquetipos y características que los héroes de la antigüedad.

Esto es porque a pesar de todo el avance que se alcanzado en la actualidad gracias a la ciencia, la necesidad del ser humano por buscar dar nombres a las situaciones que le aquejan, tiende a recurrir a la mitología y a su construcción narrativa para así enfrentarse a sus problemas.

El mito es algo que siempre ha estado presente en nuestra sociedad y seguirá presente, hasta que el hombre sea capaz de hacerle frente a aquellas cosas que le aquejan por sí mismo.

## Bibliografía

- Amador Bech, Julio. *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México. Ed. UNAM, 2008, 243 pp.
- Amador Bech, Julio, *Las raíces mitológicas del imaginario político*, México, Ed. Porrúa, 2004, 289 pp.
- Aristóteles. *La Poética*. México. Ed. UNAM, 2011. 47 pp.
- Ballesteros, Antonio & Duée, Claude, *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ed. Universidad de Castilla-La Mancha, 2000, 139 pp.
- Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Tr. Juan Carlos Gentile Vitale, México, Ed. Paidós, 1993, 288 pp.
- Baron-Carvais, Annie, *La historieta*; Tr. José Barrales Valladares. México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1989, 181 pp.
- Barthes, Roland. Et. Al. *Análisis Estructural del Relato*. Tr. Frances Beatriz Dorrits. Argentina. Ed. Tiempo Contemporáneo. 1972. 208 pp.
- Barthes, Roland. *Mitologías*. México, Ed. Siglo XXI, 2010, 256 pp.
- Bauzá, Hugo Francisco. *¿Qué es un Mito? Una aproximación a la mitología clásica*. Argentina. Ed. Fondo de Cultura Económica, 2012, 260 pp.
- Blauberg, I, *Diccionario de Filosofía Marxista*, Tr. Alejo Méndez García, México, Ed. Ediciones de Cultura Popular, 1979. 344 pp.
- Blackburn, Simon. *The Oxford Dictionary of Philosophy*, Londres, Ed. Oxford University Press, 2007. 1000 pp.
- Blumenberg, Hans. *El mito y el Concepto de Realidad*. Tr. Carlota Rubies. España, Ed. Herder, 2004. 126 pp.
- Bruce-Mitford, Miranda. *Enciclopedia de Signos y Símbolos*, México, Ed. Diana, 2006, 128 pp.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1972. 241 pp.
- Cassirer, Ernst. *Antropología Filosófica*. Tr. Eugenio Ímaz. México. Ed. Fondo de Cultura Económica. 1963. 335 pp.

- Cassirer, Ernst. *Filosofía de las formas simbólicas. T. 03: Fenomenología del reconocimiento*. México, Ed. Fondo de Cultura Económica. Primera Edición.
- Chevalier, Jean y Alain Gheerbrant. *Diccionario de Símbolos*. Tr. Manuel Silva y Arturo Rodríguez. España, Ed. Herder, 2007, 1092 pp.
- Cirlot, Juan Eduardo, *Diccionario de Símbolos*, Madrid, Ed. Siruela, 1997, 388 pp.
- Coma, Javier, *Los cómics, un arte del siglo XX*, Madrid, Ed. Guadarrama, 1978, 204 pp.
- Coma, Javier, *Los cómics en Hollywood: Una mitología del siglo*, Barcelona, Ed. Plaza & Janes, 1988, 255 pp.
- Díez de Velasco, Francisco, Et. Al. *Realidad y Mito*. España, Ed. Ediciones Clásicas Madrid. 2000. 251 pp.
- Duch, Lluís. *Mitología, Cultura e Interpretación: Aproximación a la Logomítica*. Tr. Francesca Babi i Poca y Domingo Cía Lamana. España, Ed. Herder. 1998. 542 pp.
- Durand, Gilbert. *De la mitocrítica al mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra*. Ed. Anthropos-UAM, México, 1993, 359 pp.
- Durand, Gilbert. *La imaginación simbólica*. Tr. Marta Rojzman. Argentina, Ed. Amorrortu, 2007, 147 pp.
- Eco, Umberto, *Como se hace una tesis: Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*, Tr. Lucila Baranda y Alberto Clavería Ibáñez, México, Ed. Gedisa, 1984, 267 pp.
- Eco, Umberto. *El superhombre de masas*. México, Ed. Debolsillo. 2007. 192 pp.
- Eco, Umberto. *La estructura ausente*. México. Ed. Debolsillo. 2011, 446 pp.
- Eisner, Will, *Graphic storytelling*, Estados Unidos, Ed. Poorhouse, 1996, 164 pp.
- Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. Tr. Luis Gil Fernández, España, Ed. Kairós, 2003, 217 pp.
- Ferraris, Maurizio. *Historia de la Hermenéutica*. Tr. Armando Perea Cortés. México, Ed. Siglo XXI, 2005, 365 pp.
- Frattini, Eric, *Guía básica del cómic*, Madrid, Ed. Nuer, 1999, 207pp.

- Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y Método vol. I*. Tr. Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito. España. Ed. Sigueme. 2007. 704 pp.
- García Gual, Carlos. *Introducción a la Mitología Griega*, España, Ed. Alianza, 1992, 293 pp.
- Garibay Kintana, Ángel María. *Mitología Griega, dioses y héroes*. México, Ed. Porrúa, 2002, 383 pp.
- Gasca, Luis, *El discurso del cómic*, Madrid, Ed. Cátedra, 1988, 709 pp.
- Gaumer, Patrick, *Diccionario del cómic*, Barcelona, Ed. Larousse-Planeta, 1996, 336 pp.
- Graves, Robert. *Los Mitos Griegos Vol. 1*. Tr. Esther Gómez Parro. España, Ed. Alianza Editorial, 2011, 549 pp.
- Graves, Robert. *Los Mitos Griegos Vol. 2*. Tr. Esther Gómez Parro. España, Ed. Alianza Editorial, 2011, 600 pp.
- Greima, Algirdas Julien & Joseph Courtés. *Semiótica: Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*. Tr. Enrique Ballon Aguirre. España. Ed. Gredos. 1982. 474 pp.
- Gomezjara, Francisco A, Nicolás Pérez Ramírez, Et. al, *El diseño de la investigación*, 11a ed., México, Ed. Fontamara, 1997, 358 pp.
- Grondin, Jean. *Introducción a la Hermenéutica Filosófica*. Tr. Ángela Ackermann Pilári. España, Ed. Herder, 1999, 269 pp.
- Gubern, Roman, *El lenguaje de los cómics*, España, Ed. Península, 1972, 180 pp.
- Havelock, Eric Alfred. *La musa aprende a escribir: reflexiones sobre oralidad y escritura desde la antigüedad hasta el presente*, México, Ed. Paidós, 2008, 200 pp.
- Hernández Sampieri, Roberto, Et Al, *Metodología de la investigación*, México, Ed. McGraw-Hill, 1991, 505 pp.
- Hesíodo, *Teogonía*, México, Ed. Porrúa, 2007, 119 pp.
- Iannone, A. Pablo. *Dictionary of World Philosophy*, Reino Unido, Ed. Routledge, 2001, 554 pp.
- Janse, Gregor & Margrit Brehm. *The Japanese Experience – Inevitable*, Ed. Hatje Cantz Publishers, Alemania, 2003, 108 pp.

- Lince Campillo, Rosa María, Julio Amador Bech, Et Al. *Horizontes de Interpretación. La hermenéutica y las ciencias humanas vol. I.* México, Ed. UNAM, Primera Edición. 318 pp.
- Lince Campillo, Rosa María, Julio Amador Bech, Et Al. *Reflexiones contemporáneas sobre los autores clásicos de la hermenéutica tomo I.* México, Ed. UNAM, Primera Edición. 280 pp.
- Lince Campillo, Rosa María, Julio Amador Bech, Et Al. *Reflexiones contemporáneas sobre los autores clásicos de la hermenéutica tomo II.* México, Ed. UNAM, Primera Edición. 247 pp.
- López Mani, Angélica María, *Evolución icónica del cómic El hombre araña: en tres décadas*, México, Tesis Licenciatura (Licenciado en Ciencias de la Comunicación) - UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 1996. 67 pp.
- López Sacasau, Federico, *Diccionario básico del cómic*, Madrid, Ed. Acento Editorial, 1998, 94 pp.
- Lyotard, Jean-François, *La condición posmoderna: el informe del saber.* Tr. Mariano Antolín Rato, España, Ed. Cátedra, 1984, 119 pp.
- Maldonado Gutiérrez, Judith Cecilia, *El cómic transnacional: el caso de México*, México, Tesis Licenciatura (Licenciado en Ciencias de la Comunicación) - UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 1995, 84 pp.
- Masotta, Oscar, *La historieta en el mundo moderno*, España, Ed. Paidós, 1982, 175 pp.
- Matos Moctezuma, Eduardo. *Muerte a Filo de Obsidiana.* México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1996. 158 pp.
- May, Rollo. *La necesidad del mito: la influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo.* Tr. Luis Botella García del Cid, México, Ed. Paidós, 1992, 297 pp.
- Misiroglu, Gina & David A. Roach. *The superhero book: The ultimate encyclopedia of comic-book icons and Hollywood heroes*, Ed. Visible Ink Pr, Estados Unidos, 2004, 746 pp.
- Morrison, Grant. *Absolute All-Star Superman.* Estados Unidos. Ed. DC Comics. 2011. 320 pp.
- Morrison, Grant. *Supergods: What masked vigilantes, miraculous mutants and a sun god from Smallville can teach us about being human.* Estados Unidos, Ed. Random House Inc., 2011, 464 pp.

- Ong, Walter. *Oralidad y Escritura. Tecnologías de la palabra*. Tr. Angélica Scherp. México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 2006, 1990 pp.
- Propp, Vladimir. *Morfología del Cuento*. México, Ed. Colofón. 2008. 214 pp.
- Ricoeur, Paul. *Teoría de la Interpretación. Discurso y excedente de sentido*. Tr. Graciela Monges Nicolau. México, Ed. Siglo XXI, 2011. 112 pp.
- Ricoeur, Paul. *Tiempo y narración vol. 01. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Tr. Agustín Neira, México Ed. Siglo XXI, 2003. 371 pp.
- Rojas Soriano, Raúl, *Guía para realizar investigaciones sociales*, México, Ed. Plaza y Valdés, 1998, 437 pp.
- Sabin, Roger. *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. Inglaterra. Ed. Phaidon Press Limited. 210. 240 pp.
- Sironneau, Jean Pierre, *El retorno del mito y lo imaginario sociopolítico*, México, Ed. Edición Mimeográfica, 1986.
- Taylor, Victor E. y Charles E. Winquist, *Enciclopedia del Posmodernismo*, Tr. Pedro Navarro Serrano, Madrid, Ed. Síntesis, 2002, 473 pp.
- Trevi, Mario. *Metáforas del símbolo*. Tr. Ricardo Carretero. España, Ed. Anthropos, 1996, 163 pp.
- Waid, Mark y Alex Ross, *Absolute Kingdom Come*, Prólogo de Elliot S. Maggin, Estados Unidos, Ed. DC Comics, 2006, 340 pp.

### Artículos en Línea.

- Amador Bech, Julio. 2005. *De la tradición oral a la escritura. Mitos de origen de los O'odham: Versiones, formas de transmisión y transcripción. Anales de la Antropología*. Vol. 39-I. Págs. 135-136. Recuperado desde: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/antropologia/article/view/9983/0>

### Recursos Audiovisuales

- *Secret Origin: The Story of DC Comics*. Dir. Mac Carter. (DVD.) Documental. (2010)
- *Necessary Evil: Super-Villians of DC Comics*. Dirs. Scott Devine & J.M Kenny. (DVD) Documental (2013)