La evolución del Supervillano

en el comic-book norteamericano:

De Superman a Watchmen

Departamento de Filología Hispánica y Clásica

**LA EVOLUCIÓN DEL SUPERVILLANO EN
EL *COMIC BOOK* NORTEAMERICANO:
De Superman a Watchmen.**

TESIS DOCTORAL DE MIGUEL ÁNGEL MORÁN GONZÁLEZ

DIRIGIDA POR EL DOCTOR D. JOSÉ MANUEL TRABADO CABADO

UNIVERSIDAD DE LEÓN

2015

*Todo delito se hace más o menos grave
según sea la calidad o jerarquía del criminal*

Juvenal

In Memoriam

...a Papá y a Alejandro

Agradecimientos

...a Mercedes Cordero Martínez, por estar siempre junto a mí.

...a don José Manuel Trabado Cabado, por dirigirme esta tesis y orientarme magistralmente.

...a José Arteaga Bello, por descubrirme el apasionante mundo de los superhéroes.

...a César y Sagrario, por iniciarme en el mundo de la lectura.

...a Alicia y Javi, de Cómic Elektra, por facilitarme los libros y cómics que necesité.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN, p. 11.

- 1.1. El concepto de cómic y sus orígenes, p.11.
- 1.2. Los orígenes del cómic de aventuras, p.13.
- 1.3. El *comic book* y el género de superhéroes, p. 15.
 - 1.3.1. Formatos de cómics, p. 24.
- 1.4. Personajes superheroicos, p. 28.

2. EL CONCEPTO DE SUPERVILLANO COMO CONTRAPOSICIÓN DEL SUPERHÉROE, p. 35.

- 2. 1. Definición, p. 36.
- 2. 2. Funciones narrativas, p.43.
- 2. 3. Personajes, p. 54.
- 2. 4. Tipología de supervillanos: del forzado hasta el loco.
Elementos psicológicos, p. 68.
- 2. 5. Estructura narrativa, p. 78.
 - 2.5.1. Análisis estructural de un comic book de superhéroes,
p. 81.
- 2. 6. Estrategias en el proceso creativo, p. 86.

2.6.1. Rasgos físicos, p. 87.

2.6.2. Rasgos psicológicos, p. 88.

3. INFLUENCIAS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL SUPERVILLANO, p. 93.

3.1. Elementos mitológicos en el cómic de superhéroes, p. 93.

3.1.1. La realización del viaje, p. 96.

4. OTRAS INFLUENCIAS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL SUPERVILLANO, p. 115.

4. 1. La novela de ciencia ficción, p. 115.

4. 2. La influencia de la novela de terror, p. 122.

4. 3. La influencia de la novela detectivesca, p. 125.

5. LA “GOLDEN AGE”, p. 131.

5.1. La aparición del género de superhéroes. El inicio de la época clásica, p. 131.

5.2. Los primeros villanos en el comic book de superhéroes. El delincuente común como reflejo de la sociedad, p. 134.

5. 3. D.C. Comics: Los años 40. Los primeros iconos, p. 137.

5.3.1. El supervillano en Superman (1938), p. 137.

5.3.2. Análisis estructural de un comic book de Superman,
p. 177.

5.3.3. Los supervillanos de Batman (1939), p. 186.

6. LA “SILVER AGE”: DESDE 1956 HASTA 1970. LOS SUPERVILLANOS DE LA MARVEL COMICS, p. 255.

6. 1. El supervillano desde 1956 hasta 1970, p. 255.

6.1.1. Los años 50, p. 262.

6.1.2. Los años 60, p. 267.

6.1.3. Los años 70, p. 279.

6.2. Spider-Man, p. 282.

6.2.1. Tipología de supervillanos de Spider-Man, p.
287.

7. EL SUPERVILLANO Y LA GUERRA. DESDE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL HASTA NUESTROS DÍAS, p. 339.

7.1. El supervillano en la Segunda Guerra Mundial. Adolf Hitler
y en nazismo, p. 339.

7.2. El supervillano en la Guerra Fría: Cráneo Rojo y el
Comunismo. La Guerra del Vietnam, p. 352.

7.3. El supervillano en la actualidad: Grupos terroristas, p. 356.

7.4. Frederic Wertham: *La seducción del inocente*, p. 360.

8. LA DÉCADA DE LOS 80: ALAN MOORE Y WATCHMEN, p. 367.

8. 1. Introducción, p. 367.

8. 2. Héroes y villanos en Watchmen, p. 379.

8. 3. La sociedad contra los superhéroes, p. 413.

8. 4. La insolidaridad, la soledad y la incomunicación en Watchmen, p. 417.

8. 5. El tema de la guerra en Watchmen, p. 419.

8. 5. 1. La Guerra del Vietnam, p. 419.

8. 5. 2. La Guerra Nuclear, p. 421.

ANEXO I, p. 441.

ANEXO II, p. 449.

9. CONCLUSIÓN, p. 465.

10. BIBLIOGRAFÍA, p. 485.

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. EL CONCEPTO DE CÓMIC Y SUS ORÍGENES.

El cómic es un soporte artístico y comunicativo que tiene su origen en los periódicos norteamericanos de finales del siglo XIX. Con el término “cómic” nos referimos a una secuencia de viñetas o representaciones gráficas lineales que reproduce una historia de un personaje en distintas situaciones. En este sentido son muchos los personajes de cómic que forman parte de nuestro acervo cultural. El cómic es un medio de comunicación que tiende a perdurar en el tiempo y que cuenta con un lenguaje artístico que lo diferencia de otras artes, incluidas el cine, la pintura o la propia literatura. Will Eisner, teórico y creador de cómics, bautizó el lenguaje del cómic como un arte secuencial (EISNER, 2002: 7).

Desde el punto de vista literario, el cómic constituye una modalidad narrativa expresada mediante un soporte gráfico, normalmente acompañado de texto verbal en el que se reproducen las ideas, los sentimientos y los diálogos de los personajes. En ocasiones interviene la voz del narrador (o voz en off), cuyo texto – situado al margen de los diálogos- se encuadra dentro o fuera de la viñeta y recibe el nombre de “cartela” (GASCA & GUBERN, 1988: 562) y tiene forma rectangular.

En cuanto al origen del cómic, Thierry Smolderen lo remonta al siglo XVIII, aunque por medio de grabados, no estando vinculado a ninguna distribución regular en la prensa u otros medios. No obstante, cabe destacar que, tal y como concebimos en nuestros días el arte gráfico, no es hasta finales del siglo XIX o principios del XX cuando tiene lugar el nacimiento del cómic como género narrativo

¹. Los críticos sitúan su origen en Estados Unidos cuando aparece, por primera vez, en el diario *The New York World* los rasgos esenciales de este género, que son:

- 1º) Aparición de un personaje como eje narrativo.
- 2º) Textos inscritos en un globo o en las ropas de un personaje.
- 3º) Una publicación regular en la prensa.

¹ Sobre el origen del cómic, remitimos al estudio de Thierry Smolderen (SMOLDEREN, 2009).

Los estudiosos del cómic consideran a *The Yellow Kid*, del dibujante Richard F. Outcault, como la primera historieta contada a través de viñetas (VVAA., 2007: 29-35). Apareció en los periódicos estadounidenses en 1895 como una tira cómica. Son los denominados “*funnies*” (divertidos), que eran caricaturas políticas que aparecían en periódicos y revistas satíricas. En su fase más primitiva, las tiras de prensa tienen carácter cómico y su finalidad, aparte de entretener al lector, es reflejar un juicio crítico.

A propósito del origen del cómic a finales del siglo XIX, Antoni Guiral en un artículo suyo afirma que:

La industria del comic, nacida a raíz de su implantación en la prensa diaria norteamericana, ha buscado acercarse a un público mayoritario, pasando por toda clase de censuras y complacencias con tal de lograr su objetivo: vender sus series al máximo de periódicos posibles (GUIRAL, 1989: 51).

Aunque el cómic es originariamente de carácter humorístico, a finales de los años 20 y principios de los 30 tienen su origen los relatos de aventuras. Los personajes más célebres de la época son *Tarzán* –en sus inicios dibujado por H. Foster (1929)-, *Dick Tracy* de Chester Gould (1931) y *El Príncipe Valiente* (1937) de Harold Foster.

Hay que destacar la labor emprendida por los *syndicates*, que son agencias que se ocupan del proceso de creación y distribución de los cómics en los periódicos norteamericanos. Uno de los más importantes de principios del siglo XX es el *King Features Syndicate*, creado por el magnate de prensa William Randolph Hearst. Muchos cómics se distribuían a través de periódicos tan importantes como *Chicago Tribune* o *New York Daily News*. Otros periódicos crearon en 1931 el *United Feature Syndicate* y, posteriormente, fueron apareciendo nuevos *syndicates*.

El origen del cómic hay que situarlo, por lo tanto, en los periódicos estadounidenses de finales del siglo XIX y principios del XX. En ellos se reproducían cuatro viñetas en forma de tiras². Cada tira cómica formaba una estructura de cuatro viñetas cuyas historietas, siempre inconclusas, tenían continuidad en el siguiente periódico. Este formato tan simple recibe el nombre de

² SMOLDEREN, Thierry (2002). <<AB FROST: First Stories and the Photographic Revolution>>, en www.nwe.ufl.edu/ronan/ThierryS.html. (25-marzo-2010).

<<*daily strip*>> o tira diaria, porque cada día se publicaba una tira en blanco y negro mientras que los domingos se dedicaba una página entera a todo color; es lo que se denomina <<*sunday page*>> o plancha dominical en formato de tabloide. Durante la primera década del siglo XX se reservan en los periódicos algunas páginas en color dedicadas al cómic. Con la finalidad de aumentar su venta, se entregan estos suplementos semanales gratuitos en la prensa estadounidense.

De este modo, junto a las clásicas tiras cómicas de apariciones diarias y formadas por varias viñetas, aparecen historietas con continuidad en el interior de los suplementos. El lector, intrigado, se siente ante la necesidad de comprar el siguiente número. Se sigue un sistema concomitante con respecto a las novelas por entregas o de folletín del siglo XIX.

1. 2. LOS ORÍGENES DEL CÓMIC DE AVENTURAS.

En 1929 Estados Unidos entró en una época de crisis económica. Aparece en estos años la denominada “*cultura de la depresión*” que tuvo, a su vez, dos versiones de enfocar la realidad. Antoni Guiral, estudioso del cómic, explica que “esta cultura de la depresión está implícita en la literatura, la prensa, el teatro, el cine, la radio y los cómics de los años 30” (GUIRAL, 2005: 2-3). En la línea de la cultura del escapismo, debemos situar el origen del cómic de superhéroes como un fenómeno ligado a la cultura del ocio de la época. Como otros géneros, los superhéroes se hallan en un tipo de lectura destinada al entretenimiento: en ellos encontramos fantasía, aventuras, rasgos del género policiaco y humor. Como bien señala este autor, “la historieta nunca es ajena a su entorno” (GUIRAL, 2005: 2-3). Los acontecimientos políticos, sociales y económicos han influido de forma decisiva en los cómics, especialmente en los de superhéroes.

Desde el punto de vista gráfico, existen dos estilos diferentes de hacer cómics: el caricaturesco y el realista.

El propósito del caricaturesco es hacer reír al lector porque se muestra una crítica política y social mediante trazos deformantes. Hasta 1920 aproximadamente, lo que primaba era el grafismo caricaturesco y la anécdota autoconclusiva, que eran los motores básicos de la narración gráfica o cómic. En

sus inicios, las historietas tenían principio y fin en cada entrega. No obstante, hubo algún intento de crear cómics serializados mediante la continuidad de lo narrado en entregas sucesivas. Sin embargo, la verdadera serialización comenzó con el productor Joseph Medill Patterson, que pretendía imponer una estructura narrativa por entregas cuando canalizó diversas series del *Chicago Tribune* y *New York Syndicate*. De esta forma Patterson implantó este sistema para que los cómics evolucionasen hacia extensas narraciones. Javier Coma explica que en los años treinta el productor Joseph Patterson era un referente para que las tiras diarias y entregas dominicales de un mismo serial se unieran en una misma línea narrativa (COMA, 1991: 14-15). Surgieron así *Little Orphan Annie* en 1931 y *Dick Tracy* en 1932, que siguen un grafismo realista. Estamos en los antecedentes más inmediatos del *comic book* de superhéroes, género que se empezará a desarrollar a finales de esa misma década.

Por otra parte, está el grafismo realista, que se empieza a imponer conforme avanza la tercera década del siglo XX. Es otra forma más de enfocar el arte secuencial y que difiere del caricaturesco.

Javier Coma (COMA, 1991: 14-15) hace referencia al estilo de los cómics en la prensa estadounidense a comienzos del siglo XX:

Durante las dos primeras décadas del siglo predominaron en los cómics de la prensa americana el trazo caricaturesco y la anécdota autoconclusiva. En los años veinte se inició una evolución hacia horizontes estilísticos y narrativos más amplios que se traduciría en incorporaciones del dibujo naturalista, del realismo temático, y de los relatos extensos mediante la estrategia del serial. Así se produjo una vastísima gama de enfoques, géneros y tratamientos gráfico-narrativos, destinado a nutrir espectacularmente el período que, tras cubrir tres décadas, fue considerado la Edad de Oro de los cómics (COMA, 1991: 11).

El grafismo realista exige una serialización narrativa por entregas y son, por tanto, historias no necesariamente autoconclusivas. Su finalidad es retratar la realidad de forma fiel, aunque sin olvidar que estamos en un medio donde predomina la imaginación y la fantasía. Surge así el cómic de aventuras, cuyos seriales se caracterizan por sus finales en donde el héroe termina enfrentándose a un villano u otro peligro mortal. De esta manera se mantienen el suspense y la tensión hasta el siguiente episodio mediante la palabra “continuará”.

Estos relatos extensos de aventuras, que comenzaron a desarrollarse en los años 30, dieron lugar a la llamada «Golden age» o Edad de Oro del cómic norteamericano. La evolución hacia series extensas propició la aparición del guionista como colaborador del dibujante, porque la tendencia era crear series cada vez más complejas. Hasta entonces el dibujante escribía también los textos porque se limitaban a anécdotas breves.

1. 3. EL COMIC BOOK Y EL GÉNERO DE SUPERHÉROES.

A finales de los años veinte del pasado siglo XX, justo cuando se empezó a desarrollar el cine sonoro, nace el grafismo realista. De esta manera, en las tiras de prensa y páginas dominicales de los periódicos comienzan a aparecer nuevos géneros del cómic, como el de aventuras, el de ciencia ficción y el policiaco. Podemos afirmar que de la confluencia de estos tres géneros se origina a finales de los años treinta el género de superhéroes. En ellos, un héroe debe enfrentarse a elementos adversos. Estos seriales que aparecieron en la prensa norteamericana en formato de tiras diarias y de planchas dominicales, popularizaron el tratamiento realista de ciertos géneros –entre ellos el de superhéroes- y marcaron las pautas de futuros creadores.

Ya en 1905 Winsor McCay creó *Little Nemo in Slumberland* dentro de la línea realista, aunque moviéndose entre la fantasía y lo onírico. Otro de los pilares básicos del género de aventuras y del grafismo realista es Roy Crane, que en 1924 creó *Wash Tubbs*, una serie de largas narraciones por entregas donde se mezcla el humor con la aventura. En 1929 dibujó *Captain Easy*, cuyas aventuras se centran en un personaje intrépido. Posteriormente, el personaje obtuvo serie propia en 1933 con el título de *Captain Easy, soldier of fortune*.

Por lo tanto, el punto de arranque de la historieta realista se debe a estos autores y al desarrollo del género de aventuras y de acción en el cine y en el propio cómic. No obstante, en este punto de la historia aún no han surgido los primeros *comic books*, formato tradicional al que se adscriben los superhéroes.

En agosto de 1928 comienza a publicarse *Tim Tyler's Luck*. Son aventuras exóticas creadas por Lyman Young y que en los años treinta trabajaría Alex Raymond. Se centra en la temática de la selva, cuyo éxito llevaría en 1929 a la adaptación al cómic de la novela de Edgar Rice Burroughs *Tarzan of the apes* por el *syndicate* de Joseph Patterson, con guión e ilustración de Harold Foster.

Durante la década de 1930 los periódicos norteamericanos ofrecieron una vastísima gama de cómics que diferían en cuanto a temas, estilos gráficos y estructuras narrativas. Entre ellos destacan *Jungle Jim* (1934) con guiones de Don Moore y dibujos de Alex Raymond. Posteriormente se publican series como *Flash Gordon*, *Secret Agent X-9*, *Mandrake the Magician*, etcétera. Esta tendencia se vio seriamente afectada en la posguerra porque se redujeron las colecciones, en parte debido a la competencia implacable de la televisión, que puso fin a la Edad de Oro del cómic norteamericano.

El género de superhéroes recibe clara influencia del cómic de ciencia ficción. En enero de 1929 se publica *Buck Rogers*, que está considerada la primera tira de prensa de ciencia ficción. El guión es de Philip Nowlan y los dibujos de Dick Calkins. La serie está ambientada en el mundo del siglo XXV. Su éxito fue inmediato y en 1934 la agencia *King Features Syndicate* encargó a Alex Raymond las tiras de prensa de *Flash Gordon*. En ellas, los personajes Flash, Dale Arden y Harkov viajan hasta el planeta Mongo. En esta obra se funde la ciencia ficción con los problemas del mundo contemporáneo, elemento que servirá como marco para introducir la figura del villano. De esta manera, el protagonista y héroe Flash Gordon emprende una lucha contra los resistentes del planeta Mongo, dirigidos por el tiránico Ming, el villano de la serie. Similarmente, los Estados Unidos sostenían un combate antifascista en el mundo, por lo que los problemas de la sociedad sirvieron como ejemplo para crear villanos.

El género aventuresco hunde sus raíces en marzo de 1930 con la serie *Scorchy Smith*, inicialmente dibujada por John Ferry. Se trata de una historieta protagonizada por un aviador. En 1936, previo a la aparición de Superman, se publica *The Phantom*, personaje creado por Lee Falk y distribuido por el *King Feature Syndicate*. Podemos considerarlo como uno de los antecedentes más

inmediatos al género de superhéroes (DE LA CALLE, 2007). Se trata de aventuras de un justiciero enmascarado cuyas peripecias se desarrollan en escenarios exóticos de la selva africana. Al igual que ocurriera con Batman, Phantom tuvo que contemplar cómo su padre era asesinado por unos piratas chinos con motivo de un abordaje en aguas del golfo de Bengala. Esta experiencia traumática en la juventud del protagonista provocó el juramento del enmascarado que consagra su vida a combatir la delincuencia en un país remoto. No obstante, tanto The Phantom como Batman son personajes enmascarados que deben combatir contra los villanos. Sin embargo, Phantom no entra dentro de la tipología de superhéroes por ser anterior a Superman. En cambio Batman sí lo es por ser posterior (HERNANDO, 2010: 24). Se considera a Superman como el personaje que establece la línea divisoria entre el héroe y el superhéroe. Es, por tanto, el primer superhéroe de la historia por ser el personaje que reúne las cualidades que permiten encuadrarlo dentro de esta tipología: fuerza física y poderes superiores a los de cualquier ser humano. En su caso, la capacidad de volar, un superoído, su fuerza descomunal y/o el hecho de ver objetos detrás de un cuerpo opaco son algunas de las cualidades que lo elevan a la categoría de superhombre. Consecuentemente, Superman nos servirá como punto de referencia tanto para diferenciar héroes/superhéroes como villanos/supervillanos. Tras él surge Batman, quien a pesar de no tener superpoderes, se le sitúa en esta tipología por ser un hombre que emplea su poder limitado y su astucia al servicio de la justicia.

Otra de las influencias que reciben los superhéroes procede del cómic policiaco, género que irrumpe con fuerza en 1931 en las tiras de prensa de los periódicos. Chester Gould escribió los guiones y también se ocupó de los dibujos de la serie *Dick Tracy* (ROBERTS, 1993: 19), un detective de policía muy duro y que es un precedente claro de Batman. Por su parte, la agencia *King Features* publica en 1934 *Secret Agent X-9* con guiones de Dashiell Hammett y dibujos de Alex Raymond.

En suma, al fusionarse tanto elementos fantásticos como de ciencia ficción, es cuando tiene lugar el nacimiento del <<superhéroe>> en el cómic de los años treinta. A su vez, la llegada del género de superhéroes está relacionada con el nacimiento del *comic book* como nuevo formato. Los primeros *comic books*

estaban destinados principalmente a un público joven y su aparición solía ser mensual. En ellos se desarrolla una historieta con final cerrado. Tiene la particularidad de que el personaje no evoluciona psicológicamente; ni siquiera a lo largo del tiempo, ya que en el mundo de los superhéroes los personajes no envejecen. La aparición de *Flash Gordon*, de Alex Raymond en 1934 se considera una de las mayores influencias del género de superhéroes. La obra apareció en color en los suplementos dominicales de la prensa norteamericana desde 1934 hasta 1944. Javier Coma, en un artículo publicado en 1988 para la revista "*Flash Gordon*", se refiere al género de ciencia ficción afirmando que:

...no se materializó como una obra de ciencia-ficción pura sino como una ópera espacial, un relato de aventuras tan teñido de futurismos como de arcaísmos, donde la invención gráfica prevalecía, de antemano, sobre el rigor de lo narrado. Desde este punto de vista, *Flash Gordon* aparece hoy a modo de un gigantesco laboratorio de experimentos visuales, elaborados con fuerzas y constancia titánicas, en un poderoso esfuerzo por abrir rutas expresivas al idioma de los cómics (COMA, 1988: 35).

La importancia de este personaje es tal que lo podemos considerar como uno de los antecedentes inmediatos de superhéroes. El villano al que *Flash Gordon* se enfrenta en múltiples ocasiones es el cruel emperador Ming [Fig. 1], que se apodera del héroe en múltiples ocasiones. Es una de las más genuinas encarnaciones del mal dentro del mundo del cómic por ser un personaje rencoroso, despreciable y vengativo que establece un régimen de tiranía en el planeta Mongo. *Flash Gordon* es el héroe cuya función consiste en luchar contra la tiranía de ese planeta enfrentándose a muchos peligros.

[Fig. 1] Sunday Page de Flash Gordon, publicada el 11 de febrero de 1934 y distribuida por King Features Syndicate.
 Guión y dibujo: Alex Raymond.
 Viñeta en la que aparece el emperador Ming, villano por excelencia de Flash Gordon.

Pero, indudablemente, el personaje de cómic más célebre de todos los tiempos es *Superman* (1938), al que se considera, además, el primer superhéroe de la historia del cómic. Sus creadores son el guionista Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster. Para Michael E. Uslan la aparición de Superman supuso el inicio de la Edad de Oro en la industria del cómic (USLAN, 2011: 181). Este personaje se puede considerar como el prototipo de superhéroe, cuyo molde se estandarizaría posteriormente en otros dibujantes y guionistas. Superman, el hombre de acero, se caracteriza por poseer una fuerza extraordinaria, sobrepasar los límites humanos, lucir un uniforme vistoso y defender a ultranza el modo de vida norteamericano frente a cualquier enemigo. El personaje fue utilizado, como la mayoría de los personajes de los cómics estadounidenses de la época, como instrumento de propaganda patriótica durante la Segunda Guerra Mundial.

El éxito alcanzado por Superman en la colección *Action Comics* impulsó a los editores de la *DC Comics* a crear nuevos superhéroes. Desde esta perspectiva, el carácter prepotente del superhéroe, cuya invención surge en Estados Unidos, se repite constantemente a medida que van surgiendo nuevos personajes. De este modo, Bob Kane creó un personaje llamado *The Bat-Man* (1939). En ese mismo año la editorial Lev Gleason Publications publicó *Silver Streak Comics*. En esta serie, en formato de *comic book*, aparece *The Claw*, realizado por Jack Cole. Se trata de uno de los primeros villanos protagonistas.

Es en la década de los cuarenta cuando surge la editorial *Marvel Comics*, la cual aprovecha el éxito de los grandes superhéroes de la *DC* para crear sus propios personajes como la Antorcha Humana, Namor, el Capitán América o

Plastic Man. También en esta década surge la *Justice society of America*, que se convierte en el primer equipo de superhéroes bajo el sello editorial de *DC Comics*.

La figura del superhéroe fue aprovechada en el cómic para difundir ideales propagandísticos, como la supremacía de los Estados Unidos frente a otros ideales políticos. Se puede ver claramente en el personaje del *Capitán América*, creado para la *Marvel Comics* en marzo de 1941. En la portada de sus primeros números, el superhéroe aparece golpeando a Adolf Hitler poco antes de que Estados Unidos entrara en guerra contra Alemania, como mostramos en la figura 2. Este personaje fue creado por Jack Kirby y Joe Simon con la idea de combatir el nazismo y todo lo que representase Hitler. Fue uno de los más populares de la década de los cuarenta aunque, tras la Segunda Guerra Mundial, cayó en el olvido. Hubo intentos de rescatarlo en la década de los cincuenta y fue contemplado como héroe anti-comunista. Finalmente, reapareció exitosamente en 1964 para formar parte de Los Vengadores, un nuevo equipo de superhéroes, y se convirtió, de esta manera, en uno de los personajes más importantes de la Marvel. Actualmente podemos apreciar una evolución psicológica en el personaje, cuyos valores humanos se sitúan ahora por encima de gobiernos e ideologías políticas. Es el exponente del perfecto superhéroe que antepone la seguridad del ciudadano a la suya propia; y es capaz de rebelarse contra su propio gobierno si fuera en contra de los ideales de libertad e igualdad. El alter ego del Capitán América es Roger Stern quien, tras morir en acto de servicio como mariner estadounidense, los científicos logran transformarlo en un supersoldado a favor del ejército de su país.

[Fig. 2] Cubierta de *Captain America* # 2 (abril, 1941).

Dibujo: Joe Simon.

La cubierta muestra a Hitler como un villano que aspira a conquistar Estados Unidos.

Una vez acabada la Segunda Guerra Mundial hubo un declive del género de superhéroes cuya consecuencia fue la desaparición de muchos de ellos. Los tres grandes de la DC seguían siendo *Superman* (1938), *Batman* (1939) y *Wonder Woman*, personaje creado por William Moulton Marston en 1941. Se trata de la primera superheroína en la historia del *comic book*. Fue un símbolo de feminismo muy considerable para la época. Está inspirada en las mujeres Amazonas y en la mitología clásica. La novedad de la serie está en que reivindicaba la igualdad de la mujer frente al hombre y que, frente a los superhéroes tradicionales, se proponía ejercer una reinserción social en los villanos que capturaba. Como Superman y Batman, también ella era un modelo a seguir porque aunaba tres rasgos: fuerza, inteligencia y belleza.

El año 1954 es clave en el mundo de los superhéroes. Por aquel entonces, Frederic Wertham, un prestigioso psiquiatra del que nos ocuparemos en otro apartado, condenaba la lectura de los *comic books*. Alegó que su lectura incitaba a los jóvenes a la delincuencia (USLAN, 2011: 41-45). En esta época se crearon unas reglas mediante un código³ que consistieron en no criticar explícitamente a los políticos, se suprimieron las escenas de sexo, se prohibió tratar el tema de las

³ En la cubierta de los cómics norteamericanos era obligatorio la publicación de un sello donde explícitamente aparecía <<Aproved by the comics code authority>>.

drogas y se eliminaron las heridas causadas por un arma. En definitiva, se crea una autocensura que delimitaba mucho la creación de las historietas⁴.

Aunque la *Marvel Comics* se remonta a los años cuarenta, es en la década de los sesenta cuando esta editorial alcanza su edad dorada. La cabeza pensante de esta editorial es Stan Lee. Como contrapartida, este escritor confiere al superhéroe nuevos rasgos que lo diferencian de los predecesores de la *DC* o de la propia *Marvel*. La novedad que plantea Stan Lee es que los superhéroes evolucionen y que tengan vida propia; lo que significó reflejar los típicos problemas cotidianos en los personajes. En definitiva, humanizó a los superhéroes. Progresivamente, se van incorporando nuevas series como *La liga de la justicia*, *Los Cuatro Fantásticos*, *El Increíble Hulk*, *Los Vengadores*, *Ironman*, *Daredevil*, *Spiderman*, etcétera hasta llegar a *Watchmen* a mediados de la década de los ochenta del siglo XX, que cerraría la etapa de mayor esplendor de los superhéroes.

En la construcción de un *comic book* intervienen varios creadores: guionistas, dibujantes, entintadores y coloristas. Uno de los grandes inconvenientes a los que se enfrentan los *comic books* es conciliar la calidad del dibujante con la del guionista. La imaginación creativa es una de las cualidades más importantes que el artista debe tener. Estas historias deben ser imaginativas, por lo que los guionistas intentan crear algo nuevo y emocionante. La finalidad que buscan es sorprender al lector con algo que nunca haya visto, pero tomando como punto de partida la realidad del mundo que le rodea.

Los creadores de cómics se ocupan de modificar la realidad mediante dosis de fantasía. Erich Auerbach, uno de los más prestigiosos investigadores de la cultura Occidental, refiriéndose a la *Odisea* de Homero, señala que:

El reproche que a menudo se le ha hecho a Homero, de ser mentiroso, no rebaja en nada su eficiencia; no tiene necesidad de copiar la verdad histórica, pues su realidad es lo bastante fuerte para envolvernos y captarnos por entero. Este mundo real, que existe por sí mismo, dentro del cual somos mágicamente introducidos... (AUERBACH, 1950).

Este análisis de la literatura clásica puede ser aplicado al mundo de los superhéroes. De hecho, las epopeyas de la literatura clásica trascienden al mundo

⁴ Para un estudio más detallado remitimos a los estudios de Bart Beaty (BEATY, 2005) y de Amy Kiste Nyberg (NYBERG, 1998).

real para mostrarnos un mundo de fantasía, como hacen hoy día los autores de superhéroes.

Los cómics de superhéroes están plagados de elementos fantásticos. Estos se perciben tanto en el plano narrativo como en el gráfico. Si partimos de la base de que lo fantástico no es real, se infiere que lo que el lector advierte como fantástico lo es en la medida en que se escapa de lo que conocemos como realidad (ROAS, 2001). Se deduce entonces que el hecho mitológico se inmiscuye en el terreno de lo fantástico, aunque conserva una serie de rasgos explícitos de realidad suficiente, que permiten el funcionamiento del sistema de identificación del que se generará el tono épico. Los elementos mitológicos se perciben en un cómic de superhéroes a través de tres elementos interrelacionados: fantasía en el relato, fantasía en las ilustraciones y el tono épico de la narración.

Es característica la fuerte economía lingüística en el relato, lo que supone que la imagen, en definitiva, esté condicionada al texto. Puesto que los cómics siempre han contado con un escaso número de viñetas (caso de las *daily strips*) o de páginas (caso de los *comic book*), se ha de prescindir al máximo de los elementos redundantes. De ahí que el guionista se vea en la obligación de condensar el texto y el dibujante tenga como tarea dotar a los personajes de gran expresividad (la posición de sus cuerpos, sus gestos, la vestimenta) y simplificar los decorados.

El cómic como medio de contar una historia ha evolucionado mucho desde sus orígenes hasta nuestros días. La forma habitual de contar una historia consistía en la disposición de tres tiras con dos o tres viñetas por tira para tener un total de seis o siete viñetas que daba lugar a una página póster. En los años setenta del siglo XX, con la llegada de la contracultura, se comienzan a hacer cosas más dinámicas en la ilustración mediante anuncios publicitarios, folletos informativos, etc. Los artistas de cómics cambian la disposición de la página; ya no hay tres tiras siguiendo una lectura de izquierda a derecha sino que puede haber tres viñetas seguidas de arriba a abajo o viñetas en ángulo. En la actualidad, el espacio de la viñeta escapa al marco en el que ésta se inserta. Así, hay viñetas que se reflejan en el pomo de una puerta o escenas en las que un edificio se ve reflejado en unas gafas. Hoy en día los niños y los adultos son más agudos porque han crecido en una cultura donde se muestra la cruda realidad en medios distintos como los

periódicos, el cine, la televisión, los videojuegos... Y en los cómics también se refleja esto porque el lector forma parte de la sociedad.

En cuanto al guionista, además de creador de la historieta, se ocupa de la correcta distribución de las viñetas en la página, cuyo resultado final es dinámico y sugerente. La estrategia fundamental llevada a cabo por el guionista es la de retardar el clímax o momento de máxima tensión. Se suele esperar hasta la lectura de la última viñeta de la página derecha, porque es en ese momento cuando el lector debe pasar la página para continuar con el relato⁵.

1. 3. 1. FORMATOS DE CÓMICS.

Un aspecto relevante dentro del mundo del cómic es su formato, es decir, el tamaño impreso o estructura formal en que se reproducen las historietas. Gran parte de la producción del arte secuencial de nuestros días se desarrolla en forma de tiras diarias en los periódicos y en *comic books* (LEFÉVRE, 2000). Desde las formas más sencillas de las “tiras” o “strips”, el formato ha ido variando y experimentando una notable evolución hasta alcanzar las “novelas gráficas” (GARCÍA, 2007: 23-37), en las que se desarrolla una historia completa.

En cuanto al origen del *comic book*, fue un invento que se remonta a los años treinta cuando a un editor se le ocurrió recopilar varias tiras en un cuadernillo de formato vertical. A propósito del origen de la industria del *comic book* norteamericano, el escritor Michael E. Uslan explica que:

La industria del comic book nació oficialmente en 1933 cuando M.C. (Max) Gaines, que trabajaba con Harry Wildenberg en Eastern Color, dobló una sección de un periódico varias veces y pensó que se podía cortar, grapar y vender como un librito de tiras cómicas. Cuando empezó a venderlos por 10 centavos la pieza en las grandes cadenas de tiendas y en los kioscos, Estados Unidos consiguió el comic book (USLAN, 2011: 181).

⁵ Conferencia a cargo de Pepo Pérez y Santiago García, “Formatos y tradiciones en el arte secuencial”. León, 8 de julio de 2009.

Dick Sprang en su Prefacio al volumen IV de *Los archivos de Batman* (SPRANG, 2005: 5) considera que los años cuarenta del siglo XX fue la primera década del *comic book*. Lo define como un nuevo medio en el que, por medio de viñetas, se narran historias largas que finalizan en aventuras unificadas y completas. De este modo, el lector podía seguir el principio y el final de una aventura dentro del mismo número. Este formato novedoso se distanciaba de las tiras diarias o de la página dominical distribuida en periódicos en donde los lectores debían seguir a diario o semanalmente las historietas.

El *comic book* tiene su origen en Estados Unidos y es el formato clásico del género de superhéroes. Es un soporte distinto a la tradicional tira diaria porque permite desarrollar una historia completa. Los guionistas y dibujantes cuentan con veintidós páginas frente a las tres o cuatro viñetas consecutivas de las tiras diarias. Además, otra de sus ventajas es que el lector puede seguir la lectura sin esperar al número siguiente para comprobar cómo sigue. Aunque el género de superhéroes siempre ha estado asociado a los *comic books*, lo cierto es que también aparece en otros géneros como el crimen, terror, bélico, romántico, aventuras, etc. En líneas generales los *comic book* se caracterizan por asumir un tono dramático y humano en el desarrollo de sus historietas (HARVEY, 1996).

Los primeros superhéroes, y consecuentemente los supervillanos, se inscriben en este formato. Sin embargo, con la finalidad de poder contar una historia con mayor número de páginas, han ido surgiendo nuevos formatos que exceden en número de páginas al tradicional *comic book*. Nos referimos a los *King Size* o *Giant Size*, las *limited series*, las *sagas* y las *novelas gráficas*, así como otros medios como los *cross overs* o los *fill-in*, cuya finalidad es profundizar en sus personajes principales o secundarios.

Es frecuente en el *comic book* de superhéroes publicar periódicamente números especiales con mayor número de páginas. Reciben el nombre de «*King Size*» o «*Giant Size*»; aunque actualmente se les conoce como «*Annals*». Las aventuras que complementan los especiales no suelen continuar la numeración de la colección original porque obligaría al lector a comprar el especial, ya que de otra forma perdería el hilo de la narración. Por otro lado, esas aventuras de complemento suelen estar, a veces, adelantadas a la colección original porque se busca un episodio más o menos autoconclusivo. Como en muchas ocasiones las

aventuras se desarrollan a través de varios números, no siempre se encuentra un episodio cercano al que se publica en el número del mes.

Por otro lado, también surgieron las denominadas <<*limited series*>> que, como su nombre indica, son series o colecciones de números limitados. Es decir, el número de ejemplares de que consta ya está decidido, pensado o limitado desde un principio. Pueden ser cuatro, seis, nueve episodios... la extensión no importa siempre que su limitación esté concertada. Dependiendo del número de ejemplares reciben el nombre de miniseries o maxiseries. Por ejemplo, la serie *Watchmen*, creada por el escritor Alan Moore y el dibujante Dave Gibbons, apareció originalmente en este formato y tuvo una extensión de 12 números. Por otro lado, la historia del traje simbiote de Spider-Man puede considerarse una miniserie, cuyo desenlace final desembocó en un episodio especial.

En cambio, las colecciones “estándares” aparecen sin límites de aventuras o de tiempo y es la falta de lectores la que decide el final de una colección por su volumen de ventas.

Asimismo, en el cómic de superhéroes surgen, dentro de una misma colección, relatos que ocupan arcos argumentales extensos, de varios números. Estas narraciones reciben el nombre de sagas porque siguen el estilo de las prolongadas narraciones clásicas mitológicas que parecían interminables; con muchos personajes, incidentes, argumentos, etc. Por ejemplo, la saga del clon de Spider-Man.

Derivado de las *limited series*, surge otra modalidad que recibe el nombre de <<*crossovers*>>. La editorial *Marvel Comics* lanzó una maxiserie titulada *Secret Wars*, donde se veían involucrados todos los superhéroes de la *Marvel* y se daba sensación de una estructura coherente. Por su parte, *DC Comics* también creó una colección llamada *Crisis en las Infinitas Tierras*, siguiendo el modelo de *Secret Wars*, que es la contrapartida seguida por *DC Comics* a *Marvel*. Es una maxiserie de 12 episodios. Literalmente existían infinitas tierras con infinitos superhéroes y supervillanos. Eliminaron muchos superhéroes y todo quedó más coherente y manejable. En los denominados *crossovers* y, por extensión, en los *comic book* de superhéroes, deben darse unas condiciones básicas, que son:

1º) La presencia de un supervillano que, junto con el superhéroe, son los pilares básicos sobre los que se sustenta la historia.

2º) La resolución de alguna trama de fondo. El villano capta la atención del héroe quien, incapaz de resistirse, acude al enfrentamiento con éste.

3º) Tener continuidad habitual de las series regulares. El superhéroe y, especialmente el supervillano, son elementos recursivos en el sentido de que no desaparecen tras la resolución del conflicto sino que son materiales aprovechables para futuras tramas. Esto es uno de los principales motivos de por qué los villanos no mueren o al menos no lo hacen para siempre.

También están los denominados <<fill-in>>, que son aventuras de relleno que se incluyen en el número de una determinada colección. Funciona como interludio en el que un episodio apenas tiene que ver con la narración que se está siguiendo.

A partir de 1977 aparece un nuevo formato para el cómic. Se trata de la <<novela gráfica>>, cuya primera aparición es *Contrato con Dios*, de Will Eisner. Este autor está considerado por muchos como un revolucionario dentro del mundo del cómic. La principal característica –explica Santiago García– es que la historieta no está condicionada al número de páginas sino que el guionista tiene plena libertad para contar su historia en un número de páginas ilimitado (GARCÍA, 2010: 33-35). Además, el personaje está más elaborado, evoluciona psicológicamente, lo que permite que la historia se enriquezca mucho más. Frente a los personajes de los superhéroes y del *comic book* en general, en las novelas gráficas los personajes evolucionan psicológicamente, envejecen. También se puede apreciar un cambio en el lenguaje, cuyo destinatario se centra, sobre todo, en el público adulto.

En sus inicios las aventuras de superhéroes eran más simples y existía una mayor concreción en todos los aspectos tanto gráficos como narrativos. El lector al que iban dirigidas esas historietas era preferentemente infantil y adolescente. Es evidente que, acorde con los tiempos, los argumentos se han hecho más sutiles, más complicados e, incluso, más rebuscados. Todos los grandes héroes y, por extensión, los villanos han conocido auténticas revoluciones gráficas y se adaptan constantemente a su época, pero manteniendo siempre su esencia original. En todos los campos ha ido sucediendo lo mismo.

1.4. LOS PERSONAJES DEL CÓMIC DE SUPERHÉROES.

En el género de superhéroes aparecen diversos personajes: el superhéroe propiamente dicho, supervillanos, y personajes secundarios.

Ciertos superhéroes y supervillanos se pueden calificar como personajes intemporales porque siempre mantienen una buena aceptación entre los lectores. Los ejemplos más notables son Superman, Batman y Spider-Man, que tienen en común su obsesión casi esquizofrénica por salvar el mundo de supervillanos como Lex Luthor, el Joker o el Doctor Octopus. Sin embargo, los métodos y la moralidad de los justicieros son, a veces, cuestionables. A lo largo de la historia del cómic, la responsabilidad del superhéroe siempre ha estado presente en sus actos, junto con un relativo respeto hacia las normas establecidas. Ante todo, el superhéroe muestra un respeto por la vida humana frente al desprecio de la misma por el supervillano. De la lectura desprendida de la narración es importante entender cuál es la perspectiva de un personaje, ya que estos pueden inspirar amor, ira o miedo.

No se deben confundir los conceptos de héroe y justiciero. Mientras que el héroe es el personaje que no se toma la justicia por su mano, el justiciero, en cambio, sí. En la configuración de los rasgos de un personaje de cómic, los guionistas y dibujantes se guían por unas líneas convencionales que son muy difíciles de modificar. De hecho, en los sucesivos tratamientos del héroe y/o villano en cuestión, no se defiende el inmovilismo del personaje y su entorno; al contrario, el guionista está a favor de su evolución siempre y cuando ésta sea lógica y esté en función de los acontecimientos. En el mundo real, puede que el criminal no sea castigado apropiadamente por el sistema judicial pero, para el lector, es mucho más válida la actuación del superhéroe que la de un juez, aunque resulte menos contundente.

En este género, los protagonistas son superhéroes llenos de energía e idealismo. Del mundo en el que se mueven los personajes destacan una serie de dicotomías, como los eternos enfrentamientos entre el bien y el mal, el orden y el caos, la luz y la oscuridad, etc. La dualidad representada por estas fuerzas primordiales está presente en el interior de todos y cada uno de los héroes. A veces en el cómic se plantea cómo superar la oscuridad para volver a la luz.

Una de las convenciones de la historieta es hacer que los villanos vuelvan a ser derrotados cada vez que se enfrentan al héroe. Sin embargo, lo que enriquece

al personaje es su nuevo tratamiento por el dibujante o guionista. Precisamente, uno de los alicientes de una colección de *comic book* es que aúna muchos autores, personajes y situaciones distintas.

Ya nos hemos referido a los orígenes literarios de Superman en 1938. Posteriormente, surgieron otros como *Batman* (1939), *La Antorcha Humana* (1939), *Namor* (1939), *Wonder woman* (1941), o el *Capitán América* (1941). A propósito del superhéroe, para la dibujante Ann Nocenti:

Un personaje disfrazado es otra herramienta más para contar una historia en la que se reflejan los mitos que han conformado los cánones de la literatura y el arte Occidental, ubicando dicha naturaleza en un entorno realista y combinando así en una misma historia lo fantástico con lo cotidiano (LÓPEZ, 2007: 104).

El lugar escénico en donde tienen lugar las aventuras de los superhéroes oscila entre ciudades inventadas como Metrópolis o Gotham City y ciudades reales, como la ciudad de Nueva York. Esta última está considerada como la mayor urbe del mundo y la máxima expresión de todo lo bueno y lo malo de nuestra civilización; pero parece estar a punto de ser consumida por su lado oscuro. Los superhéroes se ocupan de hacer frente a las nuevas amenazas que vayan surgiendo a medida que la sociedad avance.

Los personajes del cómic de superhéroes se mueven en un mundo violento por lo que se busca causar un impulso moral o afectivo en el ánimo del lector. En definitiva, son representaciones extremadamente expresivas debido fundamentalmente al sentimiento de miedo y temor que infunde el supervillano cuando entra en escena, o a la simpatía que despierta el superhéroe. Es habitual exagerar las reacciones de la gente en situaciones extremas, las facciones y el lenguaje corporal. Por tanto, quizá más que en ningún otro medio narrativo, el género de superhéroes aporta dimensiones emotivas y elementos visuales de combate.

Podemos observar paralelismos entre el género de superhéroes y los cuentos populares que atañen tanto a la estructura narrativa como a los personajes. En ambos casos son relatos simples y con pocos personajes, que representan un código de oposiciones entre “buenos” y “malos”.

Nuestro objeto de estudio se centra en el análisis del supervillano y su evolución en el cómic de superhéroes. El papel temático que desempeña consiste en ser el antagonista del superhéroe. En la tradición de los cuentos populares, el personaje que encarna la maldad recibe diversos nombres. Así, Propp lo denomina malhechor o agresor (PROPP, 2011) y Greimas oponente (GREIMAS, 1987). En el cómic de superhéroes aparecen al menos un superhéroe, protagonista del relato, y un supervillano, personaje que causa la atención del primero. Normalmente en los *comic books*, al ser relatos cortos, el supervillano suele aparecer al menos dos veces en escena, elemento que a su vez conecta con los cuentos populares y con algunas novelas de Sherlock Holmes, en las que debe enfrentarse contra Moriarty, su oponente.

El supervillano es un personaje exclusivo del género de superhéroes que se caracteriza por la reaparición en diversos números de una colección. Como el superhéroe, el supervillano no muere. El guionista Alan Grant afirma que “en los cómics, los personajes solo se mantienen muertos hasta que razones comerciales o exigencias de los fans provocan su resurrección” (GRANT, 2008: 5). De esta manera se ofrece continuidad a la serie. Como los personajes malvados de los cuentos maravillosos, también cuenta con superpoderes, lo que lo acerca al superhéroe, pero son utilizados para hacer el mal, causar víctimas, aniquilar, etc. En la literatura ha habido, con anterioridad al supervillano, ejemplos de gánsters, ladrones, malhechores; pero no reaparecían. Es el caso de villanos como Mister Hyde en *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson, Drácula de Bram Stoker o Robur en *Dueño del Mundo* de Julio Verne.

Desde el punto de vista narrativo, una constante en este género es el combate cuerpo a cuerpo entre el superhéroe y el supervillano. Las escenas de acción son impactantes y uno de sus mayores atractivos. Cada nuevo autor o dibujante aporta un matiz diferente de sus personajes, tanto heroicos como villanos. Los guionistas no alteran su comportamiento si no es digno de ellos.

Los personajes creados para una determinada colección son propiedad de una compañía. Esto supone que el guionista o el dibujante desarrollen una historieta de un superhéroe, pero siempre bajo las condiciones de la editorial. En la industria del cómic es frecuente que un equipo creativo trabaje un tiempo en los personajes y cree sus aventuras, pero luego se despiden de ellos dando paso a otros nuevos para que la serie evolucione. Al fin y al cabo, el cómic es un negocio

que debe mantener el interés del lector. La fórmula empleada por quienes trabajan en esta industria consiste en ofrecer material nuevo a los lectores. La inquietud del lector de cómics -y en general de cualquier otro género- es leer algo diferente a lo ya publicado. Si el lector intuye lo que se puede esperar en la siguiente entrega, entonces podría abandonar la serie. Ésta es una de las razones por las que se renueva la plantilla de guionistas y dibujantes que se dedican al mundo del cómic. Ambos aportan una variación del personaje y la historia en sí puede ser contada desde otro punto de vista. Esto explica el hecho de que a un guionista se le ocurra matar a un determinado personaje y que otro, años más tarde, decida renacerlo o transformarlo, con el propósito de motivar al lector. Éste es el motor de la industria del cómic como negocio.

El supervillano es, en definitiva, un elemento clave para entender el género de superhéroes. Es el personaje que se contrapone al superhéroe desde un punto de vista psicológico, moral, ético... Son personajes interesantes porque son los responsables de llamar la atención del superhéroe. En la configuración de un villano, estos inspiran odio y/o miedo hacia otros personajes o, incluso, generan este tipo de sentimientos en el lector.

Los superhéroes son los personajes que mejor representan el código de honor. En cambio, el supervillano es capaz de traicionarlo y de saltarse cualquier barrera con tal de incumplir las normas establecidas.

Si los superhéroes simbolizan lo moralmente correcto, el modelo a seguir; los villanos -por su parte- son personajes entregados al mal. Son personajes amorales, aborrecibles y repudiados por la sociedad. Un villano es la representación de lo que no se debe hacer porque atenta contra las normas éticas y morales de la sociedad. Son seres, por tanto, despreciados por los ciudadanos de una comunidad porque su función es crear caos, inseguridad, incertidumbre, devastación, aniquilación, etc. La prueba del superhéroe consiste en superar sus obstáculos para devolver la armonía a la comunidad.

Al igual que los superhéroes, los villanos causan emociones y siempre se reinventan o modifican. Normalmente el supervillano ha sido creado como rival de un determinado personaje o grupo, aunque terminan siempre enfrentados a otros superhéroes. Los supervillanos, por tanto, constituyen ejemplos de recursividad porque reaparecen constantemente en una colección o junto a otros superhéroes, para los que inicialmente no se había diseñado ningún enfrentamiento. Por citar un

ejemplo, lo habitual es que el supervillano Doctor Muerte se enfrente al grupo de Los Cuatro Fantásticos; no obstante, también ha tenido varios encuentros con Spider-Man.

El dibujante Travis Charest considera que los cómics han dejado de ser simplistas y que la violencia se retrata en la actualidad de manera más realista; aunque a veces ésta se muestra de manera gratuita. Este artista lanza una crítica al considerar que algunos ilustradores de cómics dibujan escenas extremadamente violentas y a continuación los personajes se comportan como si no se dieran cuenta de lo que ha pasado:

Todo el mundo está insensibilizado de cuanto pasa alrededor o están cubiertos de sangre y a nadie le molesta. Quizá si los personajes fueran más conscientes de la brutalidad de su mundo no sería tan extraño ver esa violencia⁶.

El *comic book* de superhéroes presenta una estructura simple que, por lo general, obedece a la siguiente fórmula: una introducción, en la que un supervillano comete una fechoría, el desarrollo, donde el superhéroe sale al encuentro del malhechor, produciéndose la lucha entre ambos y, por último, la parte final, que incluye el vencimiento del superhéroe y todo vuelve a la situación anterior a la fechoría del supervillano.

Vladimir Propp en su *Morfología del cuento* (PROPP, 2011) realiza un estudio minucioso de los cuentos populares. Este autor plantea que sistemáticamente en los cuentos maravillosos hay valores variables, como los personajes, y valores constantes, como las acciones o funciones de estos. Si aplicamos esto a los *comic books* de superhéroes observamos que los personajes suelen realizar las mismas funciones en los relatos. Por ejemplo, los supervillanos rompen la armonía social mientras que el cometido de los superhéroes es reestablecer el orden perdido.

A pesar de que los personajes son muy distintos entre sí, las acciones que desarrollan son muy semejantes. Desde este punto de vista, observamos que las funciones de los personajes en un cómic adquieren valores constantes. Según Propp las partes constitutivas del cuento están representadas por las funciones de los personajes. También en los cómics de superhéroes, entendido como

⁶ Entrevista al dibujante Travis Charest para el documental *Héroes del cómic*, dirigido por Michael Viotte en 2001. Fue emitido por TVE2 en el programa *La Noche Temática* el 22 de abril de 2009.

narraciones populares, los personajes son diversos pero sus funciones se repiten de forma sistemática. El orden de las funciones en el relato es siempre la misma; por ejemplo, el castigo de un supervillano nunca es anterior a su fechoría.

En definitiva, para realizar un estudio del supervillano debemos atender a diversos factores, como las funciones que desempeña, su motivación, la forma de entrar en escena, el combate con el superhéroe, así como sus elementos de conexión.

2. EL CONCEPTO DE SUPERVILLANO COMO CONTRAPOSICIÓN DEL SUPERHÉROE.

En la narración literaria el personaje protagonista o héroe es el representante del bien y del orden en el mundo, destino hacia el cual camina. Para lograr este propósito, es capaz de enfrentarse a cualquier peligro. Por eso debe luchar contra su oponente, simbolizado, muchas veces, por demonios, genios o seres sobrenaturales. Rodolfo Gil define a estos personajes de la siguiente manera:

El héroe en general tiene una contrafigura, tiene un negativo, otro <<yo>>. Es su enemigo. Los enemigos del héroe pueden ser muchos y de hecho lo son dentro del cuento, empezando por algunas de las figuras extrahumanas que participan en él, y siguiendo por diversos seres humanos o animales, etc. Sin embargo, aquí no nos referimos a estos enemigos de segundo orden en cuanto a la enemistad, sino a los que podríamos llamar *antihéroes*, sombras del héroe, que le siguen por todas partes y que, en un momento determinado, deciden atacarle y sustituirle.

Este enemigo del héroe no es, habitualmente, sino un héroe frustrado. En su origen y en su vocación heroica es, por lo general, tan perfecto y tan entusiasta como el héroe mismo; procede de los mismos ambientes –sean cuales fueren-, tiene las mismas condiciones y ambiciones, e incluso los mismos puntos de vista. A veces ha sido héroe, o ha estado a punto de llegar a serlo (GIL, 1982: 46).

De igual modo, el superhéroe necesita enfrentarse a su oponente, que recibe el nombre de supervillano. Aunque transformados, los hechos narrados y los personajes de los relatos maravillosos, especialmente los sobrenaturales, continúan perpetuándose en los cómics de superhéroes.

En sus inicios las aventuras de superhéroes eran más simples y existía una mayor concreción en todos los aspectos tanto gráficos como narrativos. El lector al que iban dirigidas esas historietas era preferentemente infantil y adolescente. Es evidente que, acorde con los tiempos, los argumentos se han hecho más sutiles, más complicados e, incluso, más rebuscados. Todos los grandes héroes y, por extensión, los villanos han conocido auténticas revoluciones gráficas adaptándose constantemente a su época, pero manteniendo siempre su esencia original. En todos los campos ha ido sucediendo lo mismo.

2.1. DEFINICIÓN.

El supervillano es un personaje literario exclusivo del género de superhéroes que se caracteriza por la reaparición en diversos números de una colección. Como el superhéroe, el villano no muere. De esta manera ofrece continuidad a la serie. También cuenta con superpoderes, lo que lo acerca al superhéroe, pero son utilizados para hacer el mal, causar víctimas, aniquilar, etc.

Desde el punto de vista narratológico, los *comic books* son historias cargadas de acción y de dibujos de calidad, pero ante todo son aventuras de corte fantástico. Una constante en este género es el combate cuerpo a cuerpo entre el superhéroe y el supervillano. Las escenas de acción son impactantes y uno de sus mayores atractivos. Es evidente que los superhéroes más célebres del *comic book*: Superman, Batman y Spider-Man responden a arquetipos tan sólidos que soportan todo tipo de tratamientos radicales o difíciles. Cada nuevo autor o dibujante aporta un matiz diferente de sus personajes, tanto heroicos como villanos. En el cómic de superhéroes los personajes actúan como si tuvieran existencia propia y los guionistas no alteran su comportamiento si no es digno de ellos.

En cuanto al negocio del cómic, ya nos hemos referido a la tendencia de guionistas y dibujantes de crear personajes con el fin de renovar constantemente una colección. Un ejemplo claro son las distintas versiones que se han ido sucediendo del Duende Verde, uno de los supervillanos más malignos a los que se ha enfrentado Spider-Man. Las viñetas que aparecen a continuación [figuras 3, 4 y 5] muestran una evolución del mismo supervillano a través de distintos dibujantes: Steve Ditko, John Romita y Ron Frenz.

[Fig. 3] *The Amazing Spider-Man* # 14, p. 2.
 Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.
 Primera aparición de El Duende Verde.

[Fig. 4] *The Amazing Spider-Man* # 39, p. 2.
 Guión: Stan Lee. Dibujo: John Romita.
 Nueva versión de El Duende Verde.

[Fig. 5] *The Amazing Spider-Man* # 276, página 17.
 Guión: Tom DeFalco. Dibujo: Ron Frenz.
 Diseño de un nuevo Duende.

El supervillano es, en definitiva, un elemento clave en el género de superhéroes. Es el personaje que se contrapone al héroe desde un punto de vista psicológico, moral, ético... Son personajes interesantes porque son los responsables de llamar la atención del superhéroe. En la configuración de un villano, estos inspiran odio y/o miedo hacia otros personajes o, incluso, generan este tipo de sentimientos en el lector.

Los superhéroes son los personajes que mejor representan el código de honor. En cambio, el supervillano es capaz de traicionarlo y de saltarse cualquier barrera con tal de incumplir las normas establecidas.

Si los superhéroes simbolizan lo moralmente correcto, el modelo a seguir; los villanos -por su parte- son personajes entregados al mal. Son amorales, aborrecibles y repudiados por la sociedad. Un villano es la representación de lo que no se debe hacer porque atenta contra las normas éticas y morales dadas en sociedad. Son seres, por tanto, despreciados por los ciudadanos de una

comunidad porque su función es crear caos, inseguridad, incertidumbre, devastación, aniquilación, etc. Como ya hemos señalado, la prueba del superhéroe consiste en superar sus obstáculos para devolver la armonía.

Por lo tanto, podemos establecer una serie de dicotomías que contraponen a superhéroe y supervillano como elementos contrapuestos.

También hemos de tener en cuenta la contraposición del rasgo de la belleza del superhéroe frente a la fealdad del supervillano. No obstante, en Batman queda difuso, ya que la frontera entre ambos extremos es muy estrecha desde el punto de vista físico. Este justiciero está concebido para infundir terror entre sus adversarios.

Normalmente, en el proceso de creación de un supervillano intervienen un guionista, que concibe las características literarias del personaje, y un dibujante, que se ocupa de diseñar la parte gráfica del personaje o matizar el boceto presentado por el guionista. Por ejemplo, Galactus es un supervillano creado por el guionista Stan Lee para la serie *Los Cuatro Fantásticos*. Cuando presentó el diseño al dibujante Jack Kirby, este añadió a Silver Surfer (Estela Plateada), otro supervillano que actúa a las órdenes del primero. Por lo general, la fórmula empleada por un guionista suele ser la siguiente:

1º) Introducción: Un superhéroe encuentra al supervillano, que por múltiples causas está acosando a una víctima o una población entera.

[Fig. 6] *The Amazing Spider-Man* # 44, página 13 (enero, 1967).
Guión: Stan Lee. Dibujo: John Romita.
El superhéroe encuentra al supervillano y se inicia el combate.

2º) Desarrollo: Lucha entra ambos. Es la parte de mayor acción y tensión dramática porque solo uno de ellos puede vencer.

[Fig. 7] *The Amazing Spider-Man* # 44, página 14 (enero, 1967).
Guión: Stan Lee. Dibujo: John. Romita.
Combate entre el superhéroe y su oponente.

3º) Triunfo del superhéroe, donde demuestra su hegemonía sobre el supervillano. Todo parece volver a la normalidad, restaurándose la paz y la justicia.

[Fig. 8] *The Amazing Spider-Man* # 45, página 16 (Febrero, 1967).
Guión: Stan Lee. Dibujo: John. Romita.
Esta secuencia muestra el triunfo del superhéroe sobre su oponente.

Esta estructura simple guarda relación con la transmisión oral del cuento maravilloso, quien a su vez procede de las narraciones mitológicas. Rodolfo Gil lo explica de la siguiente manera:

A través de la narrativa oral se enseñaban los mitos sobre la creación del mundo y del hombre [...]. En muchas de estas narraciones intervenía no solamente el hombre, sino también una serie de personajes extrahumanos, íntimamente ligados al hombre y a su mundo, creadores, en ocasiones, del uno y del otro, unas veces amigos y otras enemigos. Estos personajes podían ser dioses, animales totémicos, héroes civilizadores, demonios y demás. Poco a poco el carácter primero de esta narrativa oral se fue perdiendo o difuminando, porque los tiempos cambiaban y, con ello, las costumbres, la religión y la necesidad de transmitir una determinada enseñanza.

Pero los hechos narrados y, muchas veces, los personajes, no se perdieron. Se transformaron. Pasaron a ser el sujeto de unas narraciones más intrascendentes, con menos carga didáctica y sagrada; más <<folklorizadas>>, en suma. Así, en cierto modo, surge el género de la *narración maravillosa*: los llamados <<cuentos de hadas>> de nuestra infancia (GIL, 1982: 6).

Los relatos maravillosos y, en la actualidad los cómics de superhéroes, proceden de la simplificación de las narraciones míticas ya que comparten alguno de sus contenidos, y todos ellos engloban personajes sobrenaturales. Sin embargo, es en el nivel cultural donde se diferencian. Para este autor “lo que ha sido un relato mítico para un determinado nivel cultural en una época concreta, queda como relato maravilloso para un nivel cultural diferente en una época posterior. Pero el relato es siempre –o casi- y su carga interna idéntica” (GIL, 1982: 6).

El siguiente organigrama muestra la procedencia del cómic de superhéroes a partir de los cuentos populares y maravillosos:

Como en la narración maravillosa confluyen seres humanos, seres sobrenaturales (dioses, demonios, genios, hadas...) y seres del reino animal, podemos afirmar que con el surgimiento del *comic book* estos elementos, especialmente los seres sobrenaturales, se transformaron en superhéroes y/o supervillanos.

Llegados a este punto, hemos de hacer referencia al estudio realizado por Vladimir Propp en su *Morfología del cuento* (PROPP, 2011); obra que abre nuevos caminos en el estudio de las narraciones populares. Este autor realiza un análisis minucioso de las formas, estructuras y leyes que rigen los cuentos populares o folklóricos. Propp plantea que sistemáticamente en todos los cuentos maravillosos hay valores variables y valores constantes. Entre los primeros se hallan los nombres de los personajes y sus atributos, mientras que serían valores constantes las acciones o funciones de los personajes.

Si aplicamos esto a los *comic books* de superhéroes observamos que los personajes suelen realizar las mismas funciones en los relatos:

La ruptura del orden es una función propia del supervillano que puede deberse a factores diversos: secuestro de inocentes, fechorías, extorsiones, amenazas, etc.

A pesar de que los personajes son muy distintos entre sí, las acciones que desarrollan son muy semejantes. Desde este punto de vista, observamos que las funciones de los personajes en un cómic adquieren valores constantes. Según Propp las funciones representan las partes constitutivas del cuento. Define la función como “la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga” (PROPP, 2011: 32). En el mundo de los superhéroes, entendido como narraciones populares, se aprecia que los personajes que van surgiendo son innumerables, pero sus funciones se repiten de forma sistemática. Para definir una función, Propp la designa mediante un sustantivo que exprese acción, como “prohibición”, “interrogatorio”, “combate”, etc. y, por otra parte, considera que cada acción está relacionada con la situación del relato. En cuanto al orden de las funciones en el relato, la sucesión es siempre idéntica; por ejemplo, la victoria de un superhéroe no puede producirse antes que la fechoría de un supervillano.

Podemos afirmar entonces que existe una conexión entre el cuento maravilloso tradicional y el género de superhéroes. Por lo tanto, en el estudio de un cómic de superhéroes debemos observar las funciones de los personajes porque son las partes constitutivas del relato. Se deben tener en cuenta sus elementos de conexión y las motivaciones, así como las formas de aparición en escena de los

personajes (por ejemplo el Joker, supervillano de Batman, suele irrumpir en una viñeta robando un banco), el encuentro del villano con el héroe, el combate, etc. que ocupan un lugar particular en el cómic. Cobran también importancia los elementos atributivos, como la batseñal, la kryptonita (elemento que destruye a Superman), el sentido araña de Spider-Man, etc. que forman la idiosincrasia de cada personaje.

En definitiva, para comprender la estructura de un *comic book* en su conjunto hay que atender a cinco categorías: funciones de los personajes, forma de entrar en escena, elementos de conexión, motivaciones y los atributos. La propiedad estructural fundamental de un cómic queda definida según la presencia o ausencia de algún elemento.

Con el fin de realizar un esquema estructural de los *comic books* y compararlo con otros, asignaremos a cada función un signo convencional tal como hiciera Propp en su análisis morfológico de los cuentos maravillosos.

2.2. FUNCIONES NARRATIVAS.

El cómic de superhéroes es muy frecuente que comience con la exposición de una situación inicial (designada por Propp como α). En ella se presenta al héroe o al personaje que va a cometer un acto vandálico. Tras esta situación inicial que sirve de marco narrativo, se desarrollan una serie de funciones:

-Alejamiento. El superhéroe parte hacia una aventura. Lo designamos mediante: β . Si observamos detenidamente los orígenes de muchos superhéroes, pongamos por caso Superman (Clark Kent), Batman (Bruce Wayne) y Spider-Man (Peter Parker), el alejamiento viene motivado por la muerte de algún personaje cercano (sus padres).

-Prohibición. El superhéroe es objeto de una prohibición. Lo designamos mediante: γ . Puede consistir en impedir que el supervillano ataque un banco, que fallezcan víctimas, etc. La prohibición en un malhechor consiste en no violar los derechos de los demás, no matar, no robar, etc.

-Información. Signo: ζ. El malhechor o supervillano recibe inmediatamente una respuesta a su pregunta. Para ello recurre a la violencia como medio para imponerse a sus víctimas.

[Fig. 11] *Action Comics* # 31, página 9 (diciembre, 1940).

Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Jack Burnley.

La viñeta muestra la intención de un matón por obtener información de su víctima, el profesor Hunter. El objeto deseado es una fórmula de gas anestésico.

-Engaño. Signo: η. Es frecuente que el supervillano se transforme en otro personaje para engañar al propio superhéroe u otras víctimas. Su fin es apoderarse de ellos o de alguno de sus bienes. En esta función, el malhechor actúa mediante la persuasión, el engaño, la violencia o algún medio mágico que, en el caso del cómic de superhéroes se traduce en “superpoderes” o tecnología científica.

[Fig. 12] *The Amazing Spider-Man* # 1, página 20 (marzo, 1963).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

El Camaleón es capaz de asumir cualquier personalidad para engañar a sus víctimas.

-Complicidad. Signo: θ . El superhéroe o la víctima acepta obligatoriamente las propuestas engañosas del supervillano. Frente a esto, la función de la prohibición es siempre transgredida. En otras palabras, el personaje que transgrede una prohibición, lo realiza de forma voluntaria mientras que la complicidad se impone forzosamente.

-Fechoría. Signo: A. El supervillano origina un grave perjuicio a una víctima o a la sociedad. En palabras de V. Propp:

Esta función es extremadamente importante, puesto que es justamente la que da al cuento su propio movimiento. El alejamiento, la ruptura de la prohibición, la información, el engaño conseguido, preparan esta función, la hacen posible o simplemente la facilitan (PROPP, 2011: 44).

[Fig. 13] *The Amazing-Spider-Man* # 88, página 6 (septiembre, 1970).

Guión: Stan Lee. Dibujo: John Romita.

El superhéroe se ve obligado a sostener una pared demolida por un supervillano si quiere salvar a las víctimas.

La parte preparatoria del relato consta de siete funciones: alejamiento, prohibición, transgresión, interrogatorio, información, engaño y complicidad. A partir de la fechoría es cuando da comienzo la parte de la intriga del relato. Es, probablemente, una de las funciones más variadas porque existen múltiples formas de fechorías: robo, rapto, extorsión a una víctima, orden de matar a alguien, llevar a cabo una sustitución (por ejemplo, el supervillano se hace pasar por alguien), cometer un asesinato, encerrar o encarcelar a alguien, etc.

En el género de superhéroes, el personaje que asume el papel temático de supervillano parte de una situación de carencia o de penuria. Por ejemplo, el robo o el rapto cometido por un supervillano son el resultado de un estado de carencia. Esta situación es la que determina el momento siguiente de la intriga. Cuando el Joker, pongamos por caso, roba un banco o comete un rapto; en el primer caso, se

lleva a cabo una acción, como consecuencia de una carencia, que da lugar a una búsqueda. En el segundo caso, nos encontramos con una carencia que existe y que también da lugar a una búsqueda. Por otra parte, Greimas afirma que:

Las acciones del antagonista o del propio héroe (como la complicidad o la transgresión de una prohibición) que conducen a la fechoría o a la carencia, pueden interpretarse convencionalmente como una especie de prueba designada por signo contrario (Ē) (PROPP, 2011: 265).

-Mediación. Signo: B. La noticia de una fechoría o de la carencia es divulgada. Esta función es el detonante de la partida del héroe. Puede estar cometida por un personaje que ordene, pida o lance una llamada de socorro al superhéroe. La iniciativa de la partida del superhéroe puede venir de él mismo o bien por señales externas como los periódicos, la televisión, la radio... En Batman, el comisario Gordon activa la batseñal, que es una llamada de alerta para los ciudadanos de Gotham y también un aviso para Batman y Robin.

[Fig. 14] *Detective Comics* # 119, página 3 (enero, 1947).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Dick Sprang. Tinta: Gene McDonald.

La batseñal funciona como una señal de aviso para los superhéroes.

-Principio de la acción contraria. Signo: C. Esta función atañe al superhéroe, que acepta la misión que se le encomienda.

[Fig. 15] *The Amazing Spider-Man* # 6, página 2 (noviembre, 1963).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

La noticia llega al superhéroe mediante la lectura de un periódico y este acepta la propuesta de enfrentarse al supervillano.

-Partida. Signo: ↑. Esta función es la que motiva que el superhéroe abandone su lugar de residencia para salir a reparar la fechoría del supervillano. No obstante, su partida no consiste en emprender un viaje épico como Jasón o Eneas, sino que, en el caso de los superhéroes, su desplazamiento es corto, por la ciudad. La diferencia con respecto a las epopeyas es radical, pues en ellas los héroes emprenden viajes muy costosos y duraderos que ocupan buena parte del relato. En el cómic, la redacción del Daily Star en Superman, la Batcueva en Batman o la casa familiar de Peter Parker (Spider-Man) suelen ser lugares habituales donde se inicia la partida del superhéroe hacia lugares próximos dentro de la metrópoli. En el comic book, al ser un formato tan reducido, el equipo creativo dedica pocas viñetas a esta función.

Por consiguiente, los elementos de los que consta el nudo de la intriga son ABC↑; lo que incluye las siguientes funciones: fechoría del supervillano, mediación (la fechoría es puesta en conocimiento del superhéroe), aceptación de la aventura y partida del superhéroe con el objeto de remediar la fechoría inicial.

-Primera función del donante. Signo: D. Entra en escena un nuevo personaje al que Propp llama donante o proveedor. Su función en el relato es encontrarse con el superhéroe y ofrecerle un objeto o elemento mágico con el que reparar el daño sufrido.

-Reacción del héroe. Signo: E. El superhéroe reacciona a las acciones del donante. Puede superar o no la prueba que se le encomienda: liberar al prisionero, impedir un asesinato, vencer al agresor, etc.

-Recepción del objeto mágico. Signo: F. El superhéroe recibe un objeto con el que podría vencer al villano. Por ejemplo, un antídoto para derrotar al Lagarto, supervillano de Spider-Man, y así hacerle regresar a su estado humano.

-Desplazamiento del superhéroe. Signo: G. El superhéroe debe desplazarse hasta el lugar donde se halla el objeto que busca: el dinero, un rehén, el supervillano, etc. A veces, el desplazamiento del superhéroe y su encuentro con el oponente es meramente casual; lo que origina que se desencadene una acción violenta.

[Fig. 16] *Detective Comics* # 58, página 5 (noviembre, 1941).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

Los malhechores son sorprendidos por el desplazamiento del superhéroe.

-Combate. Signo: H. Esta función es clave en el cómic de superhéroes. El héroe y el supervillano se enfrentan en un combate en donde se espera que el bien triunfe sobre el mal. Aunque la función tiene carácter constante, los personajes –en este caso los villanos- son entidades variables. Incluso es variable el enfoque que cada guionista o dibujante aportan a cada supervillano, haciéndole más temible si cabe cada vez que éste reaparece.

-Marca. Signo: I. Con frecuencia el superhéroe y/o el supervillano recibe heridas o marcas en su cuerpo. De esta manera se simboliza que los superhéroes son personajes que sufren en su tarea de justicieros.

-Victoria. Signo: J. El supervillano termina siendo vencido por el superhéroe porque, finalmente, este encuentra una estratagema con la que derrotarlo.

-Reparación. Signo: K. El daño o fechoría inicial es reparada. Esta parte marca el punto culminante del cómic. Puede consistir en la liberación de una víctima, en la recuperación de un botín (dinero, joyas...), en que un personaje vuelva a su estado inicial (por ejemplo, el supervillano conocido como El Lagarto se transforma de nuevo en el doctor Connors), etc.

-Regreso. Signo: ↓. Una vez que el superhéroe ha restaurado la fechoría del supervillano, se vuelve a la situación inicial. Después, el superhéroe retorna a su punto de origen: su casa, la redacción del periódico, su residencia habitual, etc.

-Tarea difícil. Signo: M. Uno de los alicientes del cómic de superhéroes consiste en proponer al héroe una tarea compleja que ha de resolver. Entrarían dentro de este campo acciones como vencer a su contrincante, resolver adivinanzas complicadas, pruebas de fuerza o habilidad, etc. Por ejemplo, el supervillano Acertijo somete a Batman a resolver adivinanzas para evitar desastres humanos o materiales.

[Fig. 17] *Detective Comics* # 140, página 11 (octubre, 1948).

Guión: Charles Paris. Dibujo: Desconocido.

El villano El Acertijo reta a Batman y a Robin a resolver una tarea complicada.

En los relatos épicos, las pruebas tienen la función de demostrar la valía del héroe. En cambio, en el *comic book* de superhéroes, el lector ya conoce su valor.

-Tarea cumplida. Signo: N. Esta función se cumple cuando el superhéroe ha superado la prueba impuesta por su contrincante.

-Reconocimiento. Signo: Q. Una vez superada una tarea difícil el superhéroe es reconocido por haber resuelto un conflicto. No obstante, en el mundo de los superhéroes no siempre es reconocida su labor por actuar al margen de la ley. Pensemos, por ejemplo, en Spider-Man y la campaña de desprestigio emprendida por su oponente J. J. Jameson desde el inicio de la colección *The Amazing Spider-Man* #1 (marzo, 1963).

-Descubrimiento. Signo: X. El fracaso del supervillano tiene como resultado en el relato su desenmascaramiento. Esta función causa en el lector un efecto sorpresa por tratarse de un personaje que pasa desapercibido en el relato. El descubrimiento suele ocupar una viñeta de la última página del relato. Otras veces no se desvela la identidad del supervillano y se crea, de este modo, una tensión en el lector. Por ejemplo, la identidad del Duende Verde no se revelaría hasta el número 38 de *The Amazing Spider-Man*, guionizado por Stan Lee y dibujado por John Romita. Finalmente, se descubre que se trata de un personaje cercano al círculo social del superhéroe.

[Fig. 18] *Detective Comics* # 147, página 12 (mayo, 1949).
 Guión: Desconocido. Tinta: Charles Paris.
 El villano es desenmascarado al final del *comic book*.

-Transfiguración. Signo: T. Un superhéroe o supervillano cambian de apariencia. Por ejemplo: el villano Dos caras o el cambio de identidad civil a superhéroe/supervillano cuando se visten como tales; como la transformación del empresario Norman Osborn en el supervillano conocido como Duende Verde.

-Castigo. Signo: V. El supervillano recibe finalmente su castigo: es encarcelado o muere en un enfrentamiento a manos del superhéroe. Es una forma de mostrar que el mal no puede prevalecer sobre el bien.

[Fig. 19] *Detective Comics* # 60, página 13 (enero, 1942).
 Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
 El Joker acaba en prisión.

[Fig. 20] *Action Comics* # 33, página 13 (febrero, 1941).
 Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.
 El villano, a veces, es víctima de sus propias fechorías.

-Boda. Signo: W. El superhéroe se casa. Esta función es un signo indicativo de que los personajes de cómic también evolucionan. Sin embargo, a diferencia de los cuentos populares, la boda no obedece a la recompensa por haber causado un bien en la comunidad sino que se debe a motivos civiles.

Por todo ello, podemos comprobar que existe una similitud entre los cuentos populares –estudiados por Propp- y los *comic books* de superhéroes. En ambos casos las funciones representan los elementos fundamentales que constituyen la acción. De modo que la acción de los cómics de superhéroes se desarrollará dentro de un corpus limitado de 31 funciones; aunque, como ya señaló Propp, no es necesario que se cumplan todas. Según este autor, las funciones no se excluyen entre sí sino que pertenecen a un mismo eje. No obstante, hemos de valorar que algunas de ellas pueden agruparse por parejas. Las funciones más recursivas en el género de superhéroes son:

Las funciones quedan agrupadas según sus contenidos semánticos contrarios, de manera que la función de la partida del superhéroe contrasta con su regreso, o bien el combate frente a la victoria.

2.3. PERSONAJES.

Otro aspecto relevante es la motivación del personaje. Es decir, estos realizan una determinada acción según la finalidad que deseen lograr. Por ejemplo, Lex Luthor, el mayor villano de Superman pretende dominar la Tierra. De igual modo, El Lagarto, supervillano frecuente de Spider-Man ansía crear un ejército de reptiles para someter a la humanidad. Otros supervillanos están motivados por el dinero, como el Pingüino en Batman. A veces es el orgullo de vencer al superhéroe lo que motiva al supervillano a realizar acciones criminales. En esta escala situaríamos al Joker, al Duende Verde o a Veneno.

Propp diferencia un total de siete personajes en los cuentos maravillosos: héroe, falso héroe, princesa, mandatario, donante, auxiliar y agresor o malvado del cuento. Si lo trasladamos al mundo del cómic de superhéroes, podemos comprobar que la mayoría de ellos están patentes en el relato. Por lo tanto, podemos establecer las siguientes equivalencias:

Héroe → es el superhéroe del cómic (Superman, Batman, Spider-Man, etc.). Al ser una serie constituida por numerosos episodios, normalmente se reserva el primer número para crear un marco o situación inicial. Suele presentarse el origen del superhéroe, que constituye uno de los elementos más importantes del cómic. Podemos observar además que los objetos mágicos del cuento popular han sido sustituidos por superpoderes. Por consiguiente, en el marco inicial de un *comic book* de superhéroes, el personaje principal se transforma en superhéroe y se explica su superioridad con respecto al resto de personajes. Sin embargo, se muestra una situación idílica en contraste con la desgracia que va a suceder a manos de un villano. Por ejemplo, la situación familiar de los personajes antes de convertirse en superhéroes es agradable. Sin embargo, todos sufrirán una desgracia que los convertirá en seres atormentados y consagrarán sus vidas a combatir contra los supervillanos:

-Superman: La destrucción del planeta Krypton por el mal uso tecnológico. Se inicia el viaje del héroe al planeta Tierra.

-Batman: El asesinato de sus padres cuando este era tan solo un niño. Consecuentemente, decide convertirse en un justiciero.

-Spider-Man: Es huérfano en su situación inicial. Aún así, convive en un marco de felicidad con sus tíos hasta el asesinato de su tío Ben Parker.

Agresor → En la tradición de los cuentos populares, este personaje recibe diversos nombres. Así, Propp lo denomina malhechor, Greimas oponente y en el cómic de superhéroes recibe el nombre de supervillano. El papel temático que desempeña consiste en ser el antagonista del superhéroe. A veces, puede formar parte de la situación inicial junto con el donante y el auxiliar. Algunos de los supervillanos más importantes del *comic book* son Lex Luthor, el Joker y el Duende Verde.

Mandatario → Es el personaje encargado de mandar o enviar al superhéroe hacia una misión. En series de superhéroes puede ser el editor de un periódico, el comisario Gordon, J. J. Jameson, etc.

La princesa → es sustituida en el género de superhéroes por personajes femeninos de gran relevancia, como por ejemplo Lois Lane (novia de Superman), Catwoman (villana con ansias de enamorar a Batman) o Mary Jane Watson (novia de Peter Parker, alter ego de Spider-Man). Cumplen, a veces, la función de ser los personajes buscados (rescatados) por el héroe. También guardan cierta conexión con el supervillano porque son objeto de rapto. La intriga, en este caso, gira en torno a su rescate y salvación.

[Fig. 21] *Detective Comics* # 53, página 3 (junio, 1941).
Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
Batman acaba de rescatar del mar a una mujer.

El elemento femenino juega un papel bastante importante en el mundo del cómic, llegando a compartir en todos los géneros los mismos arquetipos. José Joaquín Rodríguez establece tres tipos de mujeres en el *comic book* de superhéroes hasta los años sesenta: la heroína, la novia en apuros y la villana (RODRÍGUEZ, 2012: 182-188).

1º) La heroína sigue el mismo patrón de comportamiento que el superhéroe. De hecho, la primera superheroína del cómic fue Wonder Woman, que es una versión femenina de Superman.

2º) Por otro lado está la novia decente, que representa cómo debe ser una mujer ideal: romántica, obediente, casta, emocional, etc. Su aspiración en la vida es casarse con el héroe. En esta tipología se encuadra a Lois Lane, la novia de Superman.

3º) Finalmente, en el otro extremo está la mujer villana, que simboliza la sexualidad. Su objetivo es someter al héroe porque este es el único hombre que se le resiste. Realmente es una prueba más que el superhéroe debe superar. Las

villanas, puesto que son mujeres peligrosas, encarnan el papel de mujeres fatales. Para ello recurren a chantajes, mentiras, drogas o cualquier otra treta con tal de conseguirlo. En este apartado incluiríamos a Catwoman, la villana que ansía seducir a Batman. Este personaje influyó notablemente en La Gata Negra, enemiga y después amante de Spider-Man. Otras villanas eróticas son Valquiria, que apareció en *Air Fighters Comics* #2 y Madam Satán en *Pep Comics* #18.

J. Joaquín Rodríguez considera que las villanas del cómic son ese tipo de mujeres temidas por los hombres de la época porque son dominados por ellas; mientras que las novias representan el tipo de mujer que les gustaría tener en su vida, ya sea como esposas, hijas o hermanas.

Con la llegada de la era Marvel, inicialmente se seguirán estos arquetipos, pero Stan Lee también propone una ruptura con lo anterior. De modo que la mujer no siempre está dispuesta a enamorarse del héroe, como sucede en Spider-Man, ni las villanas necesitan un hombre que las lleve por el buen camino. Las situaciones dramáticas son más creíbles a medida que los personajes están menos estereotipados.

Producto de la sociedad de la época es el divorcio entre Henry Pym y Janet Van Dyne, dos superhéroes que pertenecen al grupo de los Vengadores. El héroe se convierte en villano en su matrimonio cuando Henry Pym golpea a Janet, reflejando de esta manera la cruda realidad que padecían muchas mujeres norteamericanas.

El donante y el auxiliar → el donante es el personaje secundario que ayuda al superhéroe a superar las pruebas. Robin, compañero de Batman, sería un claro ejemplo de donante. El supervillano puede contar, a su vez, con personajes donantes que le ayudan en sus fechorías. Por ejemplo, los sicarios del Joker, los mafiosos aliados de Kingpin, los soldados de Octopus, etc.

El auxiliar suele ser un objeto mágico que le permite al superhéroe vencer a sus enemigos. Por ejemplo, la facultad de volar de Superman o la capacidad de adherirse a las paredes de Spider-Man son aliados mágicos transformados en milagros de la ciencia moderna.

El falso héroe → estaría formado por aquellos personajes que juegan un papel negativo en el relato. Es el caso de las personalidades civiles de los supervillanos o J. Jonah Jameson, personaje principal de Spider-Man, cuya función es desbaratar al superhéroe mediante falacias, engaños, fraudes, etc. Es, a su vez, otro obstáculo con el que el héroe tiene que lidiar.

[Fig. 22] *Detective Comics* # 57, página 13 (octubre, 1941).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

El falso héroe es desenmascarado por el descubrimiento de Batman.

En el cómic de superhéroes aparecen al menos el superhéroe, protagonista del relato, y el supervillano, personaje que causa la atención del primero. Cobran especial importancia el mandatario y el donante o auxiliar. Cada personaje está asociado a una función concreta. Dicho de otro modo, los personajes, que son variables en el acto narrativo, suelen desempeñar las mismas funciones. Estas, a su vez, se agrupan en esferas de acción.

Así, al superhéroe le concierne en el relato una esfera de acción que comprende varias funciones: el principio de la acción contraria, en la que el héroe acepta la misión; su partida, el desplazamiento y su regreso. También puede recibir una marca ocasionada por el malhechor durante el combate. Por último, el argumento finaliza normalmente con la victoria del héroe, o bien se pospone hasta un nuevo encuentro con el villano en el número siguiente, o quizá varios números posteriores.

Por lo que respecta a la esfera de acción del supervillano, entendido como el agresor o malvado del arte secuencial, comprende la transgresión de la prohibición,

el engaño, la fechoría, la persecución, el combate y otras acciones derivadas de éste, como el castigo.

Normalmente en los *comic books*, al ser relatos cortos, el supervillano suele aparecer al menos dos veces en escena, elemento que a su vez conecta con los cuentos populares. La primera vez se presenta al malhechor y su fechoría, mientras que la segunda vez es presentado como el personaje buscado por el superhéroe. En la partida del superhéroe y su posterior búsqueda es cuando encuentra casualmente al donante o auxiliar.

Otra función relevante en el relato es la mediación o momento de la transición, que se halla en la esfera de acción del mandatario. La función de este personaje, clave para entender la narración, consiste en enviar al superhéroe hasta el malhechor. Podemos considerarlo como el puente de unión entre el héroe y el malhechor. A veces el mandatario no es un personaje físico, sino una señal luminosa captada por el superhéroe. Por lo tanto, la denominada *Batseñal* en Batman o una señal sensorial, como el sentido araña de Spider-Man (dibujado con líneas sinuosas alrededor de su cabeza) también son claros ejemplos de mandatarios porque cumplen la función de anunciar la proximidad de un peligro inminente. El superhéroe, al descodificar la señal, acude en busca del supervillano.

Tanto el mandatario como el superhéroe forman parte de la situación inicial. Otros personajes, como el donante o, si no lo hubiese, el auxiliar entran en la trama porque son encontrados por casualidad por el superhéroe. Su función es la de servir de ayuda o proveer al superhéroe de algún objeto válido: un antídoto, información valiosa, ayudar en la tarea difícil, etc.

Por consiguiente, cada personaje tiene su modo peculiar de entrar en escena. Junto a él, es interesante analizar otras cualidades externas que denominamos atributos. En este apartado, hay que tener en cuenta el nombre del personaje y su aspecto, cómo entra en escena y su entorno. Por ejemplo, en lo relativo al Joker, supervillano de Batman, hay que atender a los siguientes factores:

Nomenclatura	Aspecto	Cómo entra en escena	Entorno
Joker	Arlequín enloquecido	Robando bancos	Hampa

A su vez, Greimas, influido por Propp, estudia los personajes de los cuentos populares y elabora un modelo actancial mítico (GREIMAS, 1987: 276). Partiendo de un análisis estructural de personajes, a los que denomina actantes, propone el siguiente esquema:

Este modelo parte del “objeto” del deseo perseguido por un sujeto. En la relación entre sujeto y objeto, el deseo se transforma en “búsqueda”. El deseo del sujeto se halla modulado por las acciones del ayudante y del oponente. Greimas propone dos esferas de actividad y a cada una de ellas le corresponden funciones totalmente diferentes:

1º) Una esfera de actividad cuya función consiste en favorecer el deseo del sujeto. Esta función facilita el nivel de la comunicación y pertenece al actante denominado “adyuvante”.

2º) Otra esfera de actividad cuya función, por el contrario, se centra en crear obstáculos mediante la negación de la comunicación, el impedimento del deseo del sujeto, etc. El deseo es susceptible de transformación negativa. Esta función recae en el actante llamado “oponente”.

En una secuencia de superhéroes, el modelo actancial mítico se correspondería con los siguientes personajes:

Sujeto ----- Superhéroe.
 Objeto ----- Reestablecer el orden, impartir justicia...
 Destinador ----- La sociedad, “alguien” necesitado (remitente).
 Destinatario ----- La humanidad.
 Oponente ----- Supervillano.
 Adyuvante ----- Un personaje que ayude al héroe.

Para Greimas “un actante se construye a partir de un haz de funciones, y un modelo actancial se obtiene gracias a la estructuración paradigmática del inventario de los actantes” (GREIMAS, 1987: 289). Con anterioridad, Propp estableció una relación entre funciones y actantes. Las funciones se agrupan en esferas de acción. Siguiendo la terminología de este autor, recordemos, al oponente se le denomina villano (malhechor o traidor) y el adyuvante asume dos personajes: el ayudante y el donante. De modo que, tanto en el modelo presentado por Propp como en el de Greimas, apreciamos que los personajes o actantes representan fuerzas bienhechoras o malhechoras.

ACTANTE SUPERHÉROE			ACTANTE SUPERVILLANO		
Símbolo	Semema	semas	semas	semema	símbolo
H1	luz	claridad transparencia	oscuridad opacidad	tinieblas	No H1
H2	humildad	moderación llaneza respeto	rebeldía vanidad desconsideración	soberbia	No H2
H3	moral	honesto honrado	Deshonesto indecente	inmoral	No H3
No V1	amor	amistad fraternidad	desprecio avaricia	odio	V1
No V2	vida	existencia fuerza	ocaso debilidad	muerte	V2
No V3	felicidad	bienestar prosperidad	desgracia dolor	sufrimiento	V3

En primer lugar, la figura del remitente o destinador sería equivalente a la del mandatario de Propp, es decir, el personaje que envía al superhéroe hacia una aventura. En segundo lugar, el ayudante quedaría equiparado a las funciones del auxiliar y del donante. El sujeto del cuento es el héroe, que puede confundirse con el destinatario. Por otro lado, el objeto es la princesa o el elemento que ha de recuperarse: dinero, joyas, personajes en peligro, etc. Sin embargo, para Greimas, tanto el ayudante como el oponente forman parte de los personajes secundarios.

Una de las grandes aportaciones de Greimas es la presentación de las funciones unidas por una correlación semántica de parejas negativas frente a parejas positivas. Así, podemos observar que en la parte inicial del cómic se hallan las funciones con valor negativo, es decir, la sucesión de desgracias: engaño, fechoría, combate; mientras que al final del relato está la serie positiva de funciones, como son la victoria, la reparación de la fechoría, el reconocimiento del superhéroe y el castigo del supervillano. Por lo tanto, hay un juego de oposiciones semánticas que lo representamos de la siguiente manera:

De esta manera, al sema que denominamos falta le corresponde el sema liquidación de la falta. Es decir, en la sucesión lineal del relato, el sema negativo tenderá a hallar su sema positivo. Dicho de otro modo, la destrucción de un término negativo implica la aparición de otro positivo. En la lucha aparecen dos actantes enfrentados: el adyuvante (término positivo) y el oponente (término negativo). Cada función presenta, por tanto, dos términos. Así, en la lucha tenemos un enfrentamiento seguido de un logro, cuyo significado es la victoria del adyuvante sobre el oponente.

En cuanto a las parejas funcionales podemos señalar:

- decepción vs sumisión;
- revelación del traidor vs revelación del héroe.

Asimismo, el plano de la decepción incluye simulación y engaño.

De igual manera, en el *comic book* de superhéroes hay una jerarquía organizada en bloques, donde el último de ellos, el que cierra el relato, está

asociado a un signo positivo. Tanto los valores negativos como los positivos, seguirán un orden ascendente hasta alcanzar su clímax en la oposición de violencia vs no violencia. Es decir, tras la extorsión de la información le sucede el engaño y éste, a su vez, es seguido por una traición. La traición se puede presentar de diferentes formas: robo, rapto, violencia...

También las relaciones entre superhéroe y supervillano se construyen sobre un sistema de oposiciones que se proyecta en planos diversos:

1º) El superhéroe actúa en beneficio de la comunidad frente al supervillano que lo hace para sí mismo.

2º) El hábitat en el que viven uno y otro son diferentes: la casa del superhéroe frente a la guarida del supervillano; la defensa de la ciudad del superhéroe frente al ataque del supervillano.

3º) También difieren en el plano familiar: el superhéroe o su alter ego mantiene un equilibrio basado en el amor, el respeto, la comprensión... mientras que apenas conocemos datos de la familia del supervillano. Los pocos que conocemos nos muestran un desequilibrio derivado del odio, el miedo, la incompreensión hacia los demás, etc.

Por otra parte, a cada supervillano le corresponde un tipo de agresión en función de su tipología. Así, Lex Luthor, representativo de los científicos locos, está obsesionado con matar a Superman, a quien considera un obstáculo para dominar la ciudad de Metrópolis y el mundo entero. El Joker, como ejemplo más llamativo de asesinos psicópatas, actúa de forma maníaca sin importarle la vida de los demás ni la suya propia. Su deseo es asesinar a Batman. Otros villanos, como The Kingpin, oponente de Spider-Man, no pretenden aniquilar a la humanidad, aunque sí aspiran a controlar el crimen de la ciudad de Nueva York.

Para Greimas, lo que conduce a la desgracia es la ruptura de un contrato, que abarca el nudo y el desenlace. A continuación, tiene lugar la reparación del contrato. Entre la ruptura del contrato y su reparación, el superhéroe tiene como función recuperar el contrato mediante la superación de una serie de pruebas, lo que implica un enfrentamiento con el supervillano.

A la pareja de actantes formada por el remitente-destinatario le corresponde la dimensión de la comunicación (contrato). La dimensión del combate se halla en el eje del supervillano. El resultado de la prueba tiene como consecuencia la obtención del objeto deseado por el sujeto.

Esquemáticamente:

ACTUANTES	FUNCIÓN	PERSONAJES CÓMIC SUPERHÉROES
Remitente-destinatario	Comunicativa (contrato)	Mandatario
Ayudante-oponente	Combate (Ruptura contrato)	Supervillano
Sujeto-objeto	Recuperar objeto (Reparación contrato)	Superhéroe

Según Greimas, la introducción de un relato está constituida por tres parejas de funciones: 1) investigación vs información; 2) decepción vs sumisión y 3) traición vs falta (GREIMAS, 1987: 304). En un *comic book* de superhéroes, esta parte queda representada por una serie negativa porque su significado es la violación del orden establecido seguido de una serie de desgracias. La primera pareja de funciones, investigación vs información se inscriben en el cuadro de la comunicación lingüística. En este cuadro, siguiendo el principio de simetría, quedarían incluidas dos parejas de funciones:

-Un acto de comunicación negativo: pregunta vs respuesta.

-Un acto de comunicación positivo: emisión de un signo vs recepción de un signo. O lo que Propp denominaba marca vs reconocimiento.

En el mundo de los superhéroes podemos comprobar que a la comunicación negativa le sigue el engaño y después la traición, donde el objeto (dinero, joyas, víctima...) cambia de manos y se produce un trasvase de un personaje representativo del Bien al supervillano. La pareja funcional constituida por la traición vs falta representa un intercambio negativo porque a la traición le sucede el combate con el supervillano, y la falta es liquidada en el momento de la victoria del superhéroe.

El relato suele finalizar con la función del reconocimiento del superhéroe y después el desenmascaramiento del supervillano, que es donde se revela su auténtica naturaleza. Superhéroe y supervillano entran en un juego de oposiciones semánticas con valores positivos y negativos respectivamente. Ambos suelen ser portadores de máscaras. La pareja de funciones relacionado con el desenmascaramiento del supervillano es decepción vs revelación del traidor. Siguiendo la hipótesis de Greimas, las funciones iniciales negativas se desarrollan paralelamente a las funciones terminales positivas (GREIMAS, 1987: 306). Así, al inicio del relato los dos personajes están enmascarados y, en su fase terminal, descubrimos quién se esconde tras la máscara. Sin embargo, algunos supervillanos no son revelados durante la secuencia (El Duende Verde, por ejemplo) sino que su verdadera naturaleza se manifiesta pasados varios números, con el fin de crear intriga en el lector.

Normalmente, en un *comic book*, el superhéroe se enfrenta al supervillano en dos ocasiones. En la primera de ellas, comprende la decepción causada por el objeto que cambia de manos. Su resultado es la aparición del adyuvante. En su último encuentro, es donde observamos una correspondencia entre las funciones y los actantes. Greimas contempla la lucha como una prueba cuyo significado es la transformación de los esquemas sintagmáticos negativos, y su consecuente sustitución por elementos positivos.

En el mundo de los superhéroes, las fuerzas mágicas han sido sustituidas por superpoderes. En Spider-Man la araña radioactiva cumple la función de donante, en el sentido de que proporciona al futuro superhéroe el objeto mágico o superpoderes, que le garantizarán el éxito en el combate. No obstante, por encima del objeto mágico, está la conducta correcta que da lugar a la buena voluntad (del superhéroe) o a la mala voluntad (del supervillano o falso héroe).

Según Greimas, existen unas reglas de conducta que forman parte de un sistema semántico. Las funciones mantienen relaciones lógicas, de manera que “cada estímulo implica una reacción determinada” (PROPP, 2011: 266). Por ejemplo, ante una catástrofe provocada por un supervillano, el superhéroe debe aceptar su desafío, también deberá responder a una pregunta formulada, acudir a una cita, etc. Todos estos estímulos se integran en un sistema de conducta cuyo punto inicial es la transgresión de una prohibición, función que origina el nudo de la intriga.

Decía Propp que “al héroe provisto de cualidades mágicas le corresponden falsos héroes provistos también de cualidades mágicas” (PROPP, 2011: 268). Sin embargo, hemos de señalar que el supervillano no es un falso héroe sino un agresor. Por eso, en la evolución de los superhéroes se impusieron guiones en los que el supervillano tuviera fuerzas similares a estos.

□ **Definición de cómic de superhéroes.** Propp señaló que el cuento maravilloso procede de las antiguas religiones, aunque la religión contemporánea no procede de los cuentos. También observó la relación entre el cuento popular y la mitología (PROPP, 2011: 189). El autor considera el cuento maravilloso como mítico porque, según él, el origen del cuento se halla en el mito. También Levi-Strauss concibe el cuento como un mito. Por su parte, Dundes sostiene que lo que distingue esencialmente el mito del cuento reside en la oposición colectivo/individual (PROPP, 2011: 189).

Por nuestra parte, consideramos que, a su vez, existen conexiones entre la mitología, el cuento maravilloso y el cómic de superhéroes. De hecho, los creadores de cómics de este género reciben influencias de ambas fuentes.

Podemos definir el cómic de superhéroes como un relato fantástico construido según la sucesión regular de una serie de funciones. Al igual que planteara Propp con los cuentos maravillosos, en el caso de los *comic books* tampoco son necesarios el desarrollo sistemático de las 31 funciones. De hecho, la función boda (W) entendida como la recompensa obtenida por el superhéroe tras derrotar al supervillano no se contempla en el *comic book*. Ahora bien, las personalidades civiles de los superhéroes han llegado a casarse, como es el caso de Peter Parker y su novia Mary Jane Watson, por ejemplo que tiene lugar en *The Amazing Spider-Man Annual #21*, guionizado por David Michelinie y dibujado por Paul Ryan. Sin embargo, ya hemos apuntado que obedece al desarrollo de sus vidas civiles y no a una recompensa por haber derrotado a un supervillano. Por otra parte, tampoco es precisa la aparición de los siete personajes básicos. No obstante, son necesarios, al menos, la presencia de un superhéroe (personaje protagonista del cómic) y supervillano (que hace la función de agresor o malhechor) y un mandatario (que encomienda al superhéroe la tarea de remediar la fechoría del agresor). El resto de personajes (donante, auxiliar, princesa y falso héroe) no siempre aparecen en el relato de un *comic book*.

2.4. TIPOLOGÍA DE SUPERVILLANOS.

En la configuración de un personaje toman relevancia tanto los aspectos físicos como los psicológicos. El supervillano debe tener una motivación lo suficientemente fuerte como para atraer la atención de un superhéroe o varios. Son diversos los factores que entran en juego en el diseño de un supervillano: el superhéroe contra el que lucha, el motivo por el que se enfrentan, el trasfondo (político, bélico, científico, filosófico...).

Siguiendo la terminología acuñada por V. Propp en su *Morfología del cuento popular*, a continuación mostramos una tabla en la que se representan las funciones narrativas del supervillano en contraste con las del superhéroe:

FUNCIONES DEL SUPERVILLANO	FUNCIONES DEL SUPERHÉROE
-Transgresión.	-Alejamiento.
-Interrogatorio.	-Prohibición.
-Información.	-Complicidad.
-Engaño del supervillano.	-Principio de la acción contraria.
-Fechoría del supervillano.	-Partida/regreso del superhéroe.
-Combate.	-Reacción del superhéroe.
-Marca.	-Recepción del objeto mágico.
-Derrota del supervillano.	-Desplazamiento del superhéroe.
-Tarea difícil.	-Combate.
-Descubrimiento.	-Marca.
-Transfiguración.	-Victoria.
-Castigo del supervillano.	-Reparación de la fechoría.
	-Tarea cumplida.
	-Reconocimiento.

No obstante, no todas las funciones del supervillano reaparecen en un mismo *comic book*; aunque la fechoría, el combate y su consecuente derrota forman parte de la estructura narrativa de manera sistemática. Hay que señalar además que el final de un *comic book* de superhéroes suele ser impactante porque es el momento en que el superhéroe restaura el orden, o bien queda aplazado para el siguiente número. En el *comic book*, las historias buenas e interesantes son aquellas que hacen mantener la atención del lector sobre una determinada serie. El lector no espera que Superman, por ejemplo, derrote al enemigo de turno de un puñetazo sino que sea una hazaña costosa para el héroe. Cuanto mayor sea el esfuerzo del superhéroe más interesante será el relato. El escritor Dennis O'Neil explica que "como todo el mundo sabe, la calidad de un héroe se mide por la calidad de sus villanos. Cuanto más fuerte es el enemigo, más noble es el héroe capaz de vencer a ese enemigo" (HERNANDO, 2010: 117).

Aunque inicialmente eran historietas autoconclusivas, posteriormente se evolucionó hacia finales poco definitivos. Los enemigos tradicionales reaparecen continuamente en la colección de un superhéroe, y los dibujantes y guionistas no recurren siempre a los mismos villanos con el fin de no enclaustrar al personaje. Cuando se produce el regreso de un supervillano en los guiones nuevos, el escritor o dibujante no lo hacen de la misma manera que en su última aparición. Quizá radique ahí el encanto del personaje, en la versión propia que cada autor es capaz de ofrecer sobre un villano o una situación. Si las cosas fueran previsibles, es decir, que siempre ganase el superhéroe utilizando la misma táctica, las aventuras tendrían menor interés. Por eso *Marvel Comics* se desmarca del estereotipo de superhéroe y supervillano tradicional y apuesta por un tratamiento nuevo de los personajes a partir de los años sesenta. Incluso el supervillano evoluciona dentro de una misma serie con el paso del tiempo. Por ejemplo, al inicio de la colección de *The Amazing Spider-Man*, su telaraña era prácticamente irrompible, sin embargo, a medida que avanza la serie cada vez hay más supervillanos capaces de romperla, desgarrarla o destrozarla. Precisamente sus contrincantes tienden a ser cada vez más poderosos con el fin de crear tensiones dramáticas y evitar la obviedad. En líneas generales, se puede afirmar que la tendencia actual es crear personajes oscuros, torturados, violentos, sedientos de sangre... En definitiva, lo que el público demanda en la actualidad son villanos violentos, aunque siempre ajustándose a los tiempos.

Podemos establecer la siguiente tipología de supervillanos:

- **Malhechores:** En este grupo quedarían incluidos carteristas, ladrones, delincuentes comunes, violadores, estafadores... Son los casos de maldad más inmediata que tenemos pero que en muchos casos escapan a la justicia. Aunque son villanos, no entran dentro de la categoría de “supervillanos”. Emplean su fuerza física o algún arma para intimidar a sus víctimas. Entran dentro de este campo el ladrón que mató al tío de Peter Parker o Luke Cage –un matón a sueldo.

[Fig. 23] *Amazing Fantasy* #15 (agosto, 1962).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

Primer combate entre Spider-Man y un malhechor: el ladrón que asesinó a su tío Ben Parker.

- **Gángsters:** Lo forman el mundo del hampa y las bandas del crimen organizado. Son una realidad que el cómic pretende reflejar. Sirve de inspiración el reflejo de la sociedad americana de los años veinte y treinta. Aparecen los casinos, salones de baile, restaurantes... El ejemplo más claro de este prototipo de villano es Kingpin, enemigo de Daredevil y de Spider-Man. Otro personaje que sigue estos mismos cauces es Lápida, un matón que atormentó a Robertson, el redactor del *Daily Bugle*, periódico para el que trabaja Peter Parker.

[Fig. 24] DC Comics # 29, página 4 (julio, 1939).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

La viñeta muestra a dos gángsters intentando sorprender a Batman en casa del Doctor Muerte.

- Brujos: recurren a la hipnosis para realizar las funciones del engaño y del combate contra el superhéroe, o como objeto mágico mediante el uso de fuerzas extrasensoriales, como el villano Medini en *Action Comics* #25 (junio, 1940). Estos villanos proceden de los cuentos maravillosos, que persiguen al héroe y tratan de matarlo.

[Fig. 25] Action Comics # 25, página 8 (junio, 1940).

Guión: Joe Shuster. Dibujo: Jerry Siegel.

El villano Medini recurre al poder de la hipnosis para atacar a Superman.

Rodolfo Gil explica que con la magia, el brujo o mago de los cuentos maravillosos influye y transforma su entorno (GIL, 1982: 12-13). En los cómics de superhéroes, el brujo suele ser un malhechor que emplea la magia para causar catástrofes. Para ello acude a energías, como las expresadas por los demonios mitológicos. Como en los cuentos maravillosos, muchos supervillanos son personajes extrahumanos y como tales, pueden trasladarse a gran velocidad gracias a sus poderes mágicos.

- Científicos locos: El ansia de conocimiento ha provocado un trastorno en el científico que le conduce a conquistar el mundo, destruirlo o dominarlo. Constituyen una tradición desde los orígenes de la novela de ciencia ficción. Algún villano de renombre lo encontramos en *Veinte mil leguas de viaje submarino*, de Julio Verne, donde el Capitán Nemo pretende, mediante sus conocimientos científicos, dominar la civilización. En otra de sus obras se presenta a Robur, que es otro villano cuyas pretensiones son también dominar el mundo mediante la imposición de una férrea dictadura. Aparece en títulos como *Dueño del mundo* y *Robur, el conquistador*, del mismo autor. En el cómic entran dentro de esta tipología personajes como Lex Luthor, el archienemigo de Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster; o el Doctor Octopus, creado por Stan Lee y Steve Ditko. Estos personajes, sirviéndose de sus conocimientos científicos, buscan generar terror.

[Fig. 26] *Action Comics* # 31, página 11 (diciembre, 1940).
 Guion: Jerry Siegel. Dibujo: Jack Burnley.
 El villano Munsdorf intenta destruir a Superman con un rayo láser.

- Supervillanos por accidente: algunos villanos adquieren sus poderes debido a un accidente casual. Es el caso de Electro o de El Hombre de Arena, también creados por Stan Lee y Steve Ditko. Adquieren sus poderes de forma fortuita. Normalmente son víctimas de un accidente por encontrarse próximos a un área de acceso prohibido. Desde esta perspectiva, la adquisición casual de superpoderes los asemeja a los superhéroes. Surgen en plena época de la Guerra Fría cuando se están desarrollando continuas pruebas experimentales con la energía atómica. Estos personajes constituyen una duplicación de los superhéroes ya que no dejan de ser una versión deformada de los mismos.

[Fig. 27] *The Amazing Spider-Man* # 4, página 4 (noviembre, 1963).
 Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.
 Primer enfrentamiento entre Spider-Man y El Hombre de Arena.

- Otros supervillanos adquieren sus poderes ingiriendo productos que alteran su metabolismo, como el Duende Verde o mediante artilugios que inventan y con los que potencian su fuerza, por ejemplo El Buitre o Misterio.

[Fig. 28] *The Amazing Spider-Man* # 2, página 2 (mayo, 1963).
 Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.
 Primera aparición de El Buitre, cuyo poder se basa en la tecnología.

- Alienígenas diversos: Siempre se ha temido la invasión de una civilización tecnológicamente más avanzada y que pueda hostigar a los seres humanos. El punto de arranque es la novela de ciencia ficción *La guerra de los mundos* de H. G. Wells. Este relato plantea el dilema de qué pasaría si una civilización extraterrestre dominase a los humanos. Más cercano a nuestro objeto de estudio está la saga de Veneno y de Matanza, dos supervillanos de finales de los ochenta que adquieren su poder de un alienígena.

Ambos personajes son de origen extraterrestre. Proceden del uniforme nuevo de Spider-Man, que resultó ser un simbiote alienígena que se incrustó en la piel de Peter Parker en la saga *Secret Wars*. Una vez se halla en el cuerpo del

superhéroe, el simbionte actúa como parásito, obedece sus órdenes y se convierte, a voluntad, en su traje de superhéroe. Sin embargo, cuanto más tiempo pasaba con el simbionte más le costaba separarse de él.

El primero de ellos, Veneno, apareció en *The Amazing Spider-Man* # 299 (abril, 1989, página 21). Su guionista es David Michelinie y los dibujos son de Todd Mc Farlane. Posteriormente, aparece Cletus Kasady, alter ego del villano Matanza. Es un asesino en serie que comparte celda con Eddie Brock, alter ego de Venero. Tuvo su primera aparición en *The Amazing Spider-Man* # 344 (febrero de 1991), página 12. Su guionista es David Michelinie y el dibujo es de Erik Larsen. Sin embargo, el primer encuentro entre Matanza y Spider-Man no aparece hasta el número 361 (abril de 1992), página 14. Su guionista es David Michelinie y la parte gráfica corresponde a Mark Bagley.

[Fig. 29] *The Amazing Spider-Man* # 299, página 21 (abril, 1989).
Guión: David Michelinie. Dibujo: Todd Mc Farlane.
Primera aparición de Veneno.

[Fig. 30] *The Amazing Spider-Man* #344, página 12 (febrero, 1991).

Guión: David Michelinie. Dibujo: Erik Larsen.

Viñeta superior: primera aparición de Cletus Kasady, Matanza. Obsérvese el parecido físico con el Joker.

- **Psicópatas:** son representativos del asesino loco. El móvil de sus crímenes no es económico o político, sino que simplemente se ampara en la maldad como búsqueda de placer inmediato. El ejemplo más célebre es el villano The Joker, considerado como el enemigo más mortífero de Batman. Como veremos en el apartado dedicado a Batman, este villano está inspirado en la novela histórica *El hombre que ríe* (1869) de Víctor Hugo. En ella, uno de los personajes principales es Gwynplaine, que fue vendido a la edad de dos años a la banda de los “compraniños”. Posteriormente, Hardquanonne le practicó una operación que le desfiguró su rostro para siempre y quedó marcado con una sonrisa forzada. Después sufriría maltratos por la banda de los *compraniños*, que le apodaron con el nombre de “el hombre que ríe”. Le deformaron las articulaciones, le tiñeron el pelo y lo educaron para ser un saltimbanqui. Es un personaje que cuestiona el orden social, es reflexivo, introvertido y temeroso. La novela tuvo una excelente adaptación cinematográfica en 1928. Los fotogramas del actor Conrad Veidt, que interpretaba a Gwynplaine, fueron entregados al guionista de cómics Bill Finger, quien a su vez se las cedió a los dibujantes Bob Kane y Jerry Robinson. Fueron la fuente de inspiración para crear la apariencia física del Joker.

[Fig. 31] Viñeta de El Joker en *La broma asesina*, p. 32 (septiembre, 1986).
Guión: Allan Moore. Dibujo: Brian Bolland.
El villano encarna la locura y se convierte en un asesino sin escrúpulos.

- Asociaciones del mal: entrarían en esta apartado grupos terroristas y bandas organizadas que se apropian de la tecnología para crear terror: armamento, productos químicos, terroristas informáticos...

Una vez que se relaja la censura en los cómics, estos dan cabida a temas hasta entonces considerados tabú. Entre ellos cabe citar el mundo de las drogas: aunque estaba prohibido reflejar este tema en el cómic, aparece en la conocida “trilogía de las drogas” en *The Amazing Spider-Man* números 97, 98 y 99. Es una llamada a los jóvenes para que no caigan en este mundo o, en caso de haberlo hecho, que lo abandonen. Se refleja el daño físico/psíquico que provoca el consumo de LSD en Harry Osborn, así como su soledad a consecuencia de la droga. Es un personaje secundario que se convierte en el nuevo Duende Verde debido a las drogas y a la depresión en que se halla sumido por la muerte de su padre, el primer Duende Verde.

- Los enemigos políticos de Estados Unidos: el *comic book* es un medio que desde la participación de este país en la Segunda Guerra Mundial no ha dejado de explotarse como recurso temático. Se muestra la supremacía de este país, cuyos aliados son los superhéroes, frente a enemigos como el nazismo, el comunismo y más actualizado, el terrorismo islámico. Así se muestran en el cómic a agentes nazis, al mismo Hitler, o se refleja el espionaje soviético de la KGB, que son vistos como una amenaza para Norteamérica y la paz mundial. Los supervillanos más célebres son Cráneo Rojo -el enemigo del Capitán América y El Doctor Muerte, que lo es de Los Cuatro Fantásticos.

[Fig. 32] *The Amazing Spider-Man Annual* # 14, página 7 (1980).

Guión: Denny O'Neil. Dibujo: Frank Miller.

La viñeta reproduce a Hitler como fuente de inspiración para el supervillano Doctor Muerte, que ansía dominar la Tierra.

Por lo tanto, los creadores de cómics cuentan con una tipología muy variada de supervillanos que ha ido evolucionando en la historieta, no solo desde el punto de vista gráfico sino también en cuanto a la trama argumental.

2. 5. ESTRUCTURA NARRATIVA.

Desde el punto de vista morfológico llamamos cómic de superhéroes a todo desarrollo narrativo que parte de un daño o de una carencia (A) motivada por la presencia de un villano o supervillano; y en el que después se suceden una serie de funciones intermedias, para concluir en otras funciones utilizadas como desenlace, como la resolución de un conflicto gracias a la intervención de un personaje con poderes superiores llamado superhéroe. Aunque no es obligatoria la aparición de todas las funciones, sí lo es el orden en que se presentan durante el desarrollo de la acción secuencial.

La función terminal del cómic de superhéroes consiste en la reparación de un daño, la recuperación de un objeto buscado, la salvación de una víctima, etc. Al desarrollo de esta estructura la denominamos secuencia, de modo que cada nuevo daño, carencia o perjuicio origina una nueva secuencia. Debido a la brevedad del *comic book*, su estructura normalmente se reduce a una sola secuencia. No obstante, las secuencias se suceden inmediatamente de un número a otro, o bien se prolongan en el siguiente número. En otras ocasiones, las secuencias llegan a entrelazarse, lo que obliga a que la intriga se detenga para intercalarse una nueva secuencia.

El *comic book*, entendido como un discurso narrativo, presenta una estructura similar a una oración gramatical en el sentido de que aparecen elementos que están interrelacionados. Así, el predicado es la estructura del cómic y los complementos serían el sujeto. A cada acción le corresponde una función, y esto constituye un sintagma narrativo o fragmento del texto.

La sucesión de funciones sigue un orden lineal en la estructura narrativa, de modo que una función arrastra a la otra. A veces, una función no aparece pero podría quedar implícita. El principio y el final de un *comic book* forman – habitualmente- una secuencia.

Esquemáticamente, la extensión desde A hasta B ocuparía una secuencia, lo que comúnmente equivale a un *comic book* clásico en donde se narra una historieta autoconclusiva:

I. A |-----| B..... A' |-----| B'

(Estructura secuencial de un *comic book*: $A \rightarrow B$).

II. En otros casos, comienza una nueva secuencia antes de que concluya la anterior. En este caso la acción se interrumpe para intercalar otra secuencia.

A |-----| B..... D |-----| E
C |-----| D

III. Por último, las secuencias pueden interrumpirse. En este caso se obtiene una estructura más compleja que abarca varios números. Es decir, el arco argumental se extiende durante varios *comic books* o, incluso, es necesario acudir a otras series; en este último caso, recordemos, recibe el término de crossover⁷.

A |-----| B D |-----| E.....F |-----| G
C |-----| D.....E |-----| F...-... H |-----| I

En este sentido, el esquema planteado por Propp demuestra que, desde el punto de vista narrativo, existen multitud de coincidencias entre los cuentos populares y los *comic books*. Al compararlo con los actuales *comic books*, observamos que la estructura permanece inalterable a lo largo de los siglos. Además, como sucede con los cuentos maravillosos, el discurso narrativo del *comic book* recurre a fórmulas de entrada y de salida. Por citar un ejemplo, en los primeros episodios de la serie *Action Comics*, la primera viñeta de Superman tiene un tamaño superior al resto y va acompañada de un cartucho en donde el guionista J. Siegel, emplea la siguiente fórmula de entrada:

⁷ Por ejemplo la adquisición del traje nuevo de Spider-Man constituye en sí mismo un crossover ya que su arco argumental atraviesa varias colecciones a la vez: *The Amazing Spider-Man*, *Peter Parker*, *The Spectacular Spider-Man*, *Web of Spider-Man* y *Secret Wars*.

Superman es amigo de los indefensos y oprimidos. ¡Es un hombre que posee la fuerza de una docena de sansones! Levanta y lanza pesos gigantescos, salta por encima de rascacielos, corre como una bala, posee una piel impenetrable incluso para el acero. ¡Estas son sus cualidades físicas, que usa en su batalla contra el mal y la injusticia!

Esta fórmula sirve de presentación del personaje y se irá modificando conforme la serie avance. Lo mismo ocurre con los *comic books* de la Marvel, en donde Stan Lee explica brevemente las cualidades del superhéroe de turno. Concretamente, en la primera aparición de Spider-Man la fórmula de entrada simula los cuentos populares:

“Érase una vez, allá por el año 1962, en una pequeña ciudad norteamericana, durante la primavera, cuando los jóvenes estudiantes de la Escuela Superior desarrollan una intensa vida social... Justo allí y entonces una serie de acontecimientos casuales dieron lugar... al nacimiento del más asombroso de los superhéroes... ¡Spider-Man!”⁸.

El efecto que se consigue es mantener la atención del lector porque espera un acontecimiento insólito.

Dentro de las fórmulas de salida, la última viñeta del cómic suele finalizar con una anécdota simpática de Clark Kent en la redacción del periódico Daily Star⁹, mofándose de alguien o aclarando una situación con algún otro personaje secundario. Con esta fórmula se cierra por completo la narración.

⁸ Este texto se incluye en la página 1 del cómic *Amazing Fantasy* #15 (agosto, 1962), guionizado por Stan Lee y dibujado por Steve Ditko.

⁹ Hemos de recordar que el periódico Daily Star pasó a denominarse posteriormente Daily Planet, nombre con el que se le conoce desde *Action Comics* # 23, publicado en abril de 1940.

2. 5. 1. ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE UN *COMIC BOOK* DE SUPERHÉROES.

El *comic book*, por lo general, presenta una estructura sencilla. Su desarrollo pasa por la acción de una fechoría y su restauración. Entre ambas funciones cabe el combate entre el superhéroe y el supervillano, y la victoria del primero.

- Situación inicial (α).
- Prohibición (γ).
- Se motiva la transgresión de la prohibición (Motivación).
- Transgresión de la prohibición (ζ).
- Fechoría: robo (A^1), rapto (A^2), engaño (A^3), etc.
- Anuncio de la fechoría (B).
- El héroe sale de su casa y comienza la búsqueda ($C\uparrow$).
- Entrada en escena del donante (D).
- Breve diálogo con el donante y puesta a prueba.
- Combate con el supervillano (H).
- Victoria del superhéroe (J).
- Resolución de la fechoría (K).
- Regreso del superhéroe; aunque muchas veces no se menciona y queda implícito. ($C\downarrow$).
- Reconocimiento del superhéroe (Q).
- Castigo del supervillano (V).

Un esquema que se repite con bastante asiduidad es el siguiente:

$\alpha \gamma \zeta A^1 B C\uparrow H J K C\downarrow Q V$

CUADRO I.

- Situación inicial.

CUADRO II.

- Parte preparatoria.

· Prohibición		
Personaje que cumple la función	Contenido y forma de la prohibición	Motivo de la prohibición
El supervillano	Robar, extorsionar, asesinar, espiar...	Obtener algo de lo que carece de forma ilícita.
· Alejamiento		
Personaje que cumple la función	Forma del alejamiento	Motivo de la prohibición
Superhéroe	Volando, trepando...	Impedir que el malhechor robe, asesine, rapte...

· Transgresión de la prohibición		
Personaje que cumple la función	Contenido y forma de la prohibición	Motivo de la prohibición
Supervillano	Causar daños a víctimas.	Obtener dinero, aterrorizar...
· Primera entrada en escena del agresor (por ejemplo Norman Osborn)		
Nomenclatura	Forma de entrar en acción	Particularidades externas de su entrada en escena
El Duende Verde	Violentamente hasta sus víctimas o botín	Llega volando en su aerodeslizador
· Engaño del agresor		
Por la persuasión	Por la utilización de medios mágicos	Otras formas de engaño
Convencer a sus víctimas mediante el diálogo	Poder mental, hipnosis...	Disfraz, mentir, embaucar...

Fechoría: el agresor provoca la desgracia. Función ligada con el engaño.

Reacción del superhéroe: ante la persuasión del malhechor por la utilización de medios mágicos (sus poderes) o frente a sus demás actos, el superhéroe siente la llamada de la aventura.

CUADRO III.

- El nudo de la intriga.

-Fechorías:

Personaje que cumple la función (un supervillano).

Forma de la fechoría o designación de la carencia.

Objeto de la acción del agresor (objeto de la carencia: dinero, rapto...).

Personaje que se ha dado cuenta de la carencia.

Motivo y finalidad del daño.

Forma de la desaparición del agresor.

Partida del superhéroe.

Objeto del superhéroe: la finalidad de la acción puede ser: encontrar el objeto/dinero, liberar a una víctima, etc.

CUADRO IV.

- El donante.

· El donante					
Nomenclatura	Modo de inclusión en el cuento	Entrada en escena	Diálogo con el héroe	Peticiones	Reacción del superhéroe
Robin, compañero de Batman	Junto al superhéroe	Cooperando con el héroe	Aporta ideas, pistas...	Resolver un caso, ayudar al héroe...	Coopera con el donante

CUADRO V.

- El auxiliar.

· El auxiliar					
Nomenclatura	Modo de inclusión en el cómic	Entrada en escena	Diálogo con el héroe	Peticiones	Reacción del superhéroe
El comisario Gordon	En su despacho de comisaría	Dialogando con el superhéroe	Informar del caso	Detener al malhechor, restaurar la paz	Cooperar con el auxiliar

Segunda entrada en escena del agresor, su apariencia, séquito; particularidades de su entrada en escena, diálogo con el héroe, combate contra el superhéroe, vencimiento del supervillano, reparación de la fechoría, regreso del superhéroe, castigo del supervillano.

En cada secuencia se somete al superhéroe a una nueva desgracia. De modo que, con frecuencia, en el siguiente número reaparece su agresor u otro supervillano nuevo. En otras palabras, el principio de otro relato genera la aparición de otra fechoría, dando lugar a una nueva intriga. La fechoría puede repetirse por un nuevo villano o por el mismo, bajo forma diferente. En cada *comic book* se presenta una secuencia, que es a su vez la prolongación del desarrollo de la historia de un superhéroe.

En síntesis, una secuencia lineal de un *comic book* de superhéroes presenta esta estructura:

S. Serebriany considera que el cuento popular puede dividirse en tres momentos fundamentales (PROPP, 2011: 263):

- 1º) La fechoría inicial, que crea el nudo.
- 2º) Las acciones del héroe como respuesta a la fechoría.
- 3º) Feliz desenlace: restablecimiento del orden de las cosas.

Entre cada uno de los momentos que conforman esta estructura tripartita se insertan los desplazamientos del héroe.

[Fig. 33] *Detective Comics* # 52, página 1 (junio, 1941).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

Planteamiento de una acción: un objeto (colección de jade) es deseado por un sujeto (Sr. Potter).

2. 6. ESTRATEGIAS EN EL PROCESO CREATIVO.

En el cómic, tarea que ahora nos ocupa, vemos cómo la sociedad ha ido cambiando sus gustos a lo largo de las décadas, y el género debe adaptarse a las demandas de los lectores. Si atendemos a las primeras historietas de Superman a finales de los años treinta, comprobamos que los relatos estaban destinados al público infantil y adolescente. Eso explica que los argumentos, las tramas y el vocabulario sean sencillos. Estos elementos también afectan a la violencia, que se manifestó de forma tenue en los primeros años de los superhéroes. Sin embargo, a medida que avanzan las décadas, se incrementan las acciones sangrientas, el morbo y la violencia extrema con personajes amorales y de gatillo fácil.

Frecuentemente, en el proceso de creación de una historieta intervienen tanto el guionista como el dibujante. Cuando se crea un supervillano, también es obra de estas dos personalidades: el dibujante se ocupa de la parte gráfica y el guionista de contar una buena historia. Por ejemplo, el Duende Verde, uno de los villanos más mortíferos de Spider-Man fue creado por Stan Lee y Steve Ditko. Cuando la coherencia entre ambas partes es positiva el resultado es excelente.

Junto a la figura del superhéroe se sitúa la del supervillano, entendida como el personaje que se enfrenta a éste. Las cualidades de uno y de otro son producto de sus creadores, que se ocupan de planificar cuidadosamente sus rasgos. Por otra parte, tanto el superhéroe como el supervillano son fruto de una época y del apoyo de sus seguidores, los lectores.

En definitiva, la supervivencia de un personaje depende de sus seguidores. Si Superman, Batman o Spider-Man continúan existiendo hoy día es debido, en gran parte, al carisma que sus equipos creativos han sabido tratar al personaje. Lo mismo sucede con la galería de supervillanos que, aunque sean representativos de la maldad, también pueden despertar el interés en el lector. Si el superhéroe es un personaje que representa la benevolencia, la representación de la maldad está encarnada por el supervillano. Ambos elementos no se corresponden con conceptos reales o físicos sino que es una cuestión moral. A veces, es el propio contexto el que nos ayuda a discernir quién es quién. Así, cabe preguntarse si Tony Stark, conocido como Iron Man (El Hombre de Hierro), defendió el bien cuando luchó contra los vietnamitas; o si los Cuatro Fantásticos actúan correctamente cuando evitan que Galactus destruya la Tierra. Desde nuestro punto de vista, defienden la continuidad de la raza humana, pero Galactus no se mueve en funciones de bien o mal sino de pura supervivencia porque necesita alimentarse de mundos para vivir.

2. 6. 1. RASGOS FÍSICOS.

Desde el punto de vista físico, tanto el superhéroe como el supervillano comparten rasgos en común, como la vestimenta llamativa que ambos lucen y el hecho de emplear superpoderes que superan a los de cualquier ser humano. No obstante, el supervillano es el personaje que encarna la maldad. Precisamente en el aprovechamiento de sus poderes es donde se separa del superhéroe, pues frente a este, que los emplea para emprender acciones clementes, el malhechor los utiliza para crear perjuicios. Físicamente, el supervillano tradicional se caracteriza por tener una superfuerza y un rostro alejado de los cánones de belleza occidentales. Hay que tener en cuenta que antes de 1960 no existían superhéroes de raza distinta a la blanca. Si había personajes negros o mestizos, estos estaban

relegados a ser personajes secundarios o villanos. Es evidente que los tiempos han cambiado, especialmente en los medios de comunicación: la televisión, el cine, la literatura y el propio cómic han estado sometidos a constantes transformaciones que nos demuestran que ha habido una evolución. Asociado con el aspecto grotesco del supervillano, hemos de referirnos a su deformación. Se asimila usualmente a la categoría de monstruo. A lo largo de la historia de la estética se ha comparado lo malvado con lo monstruoso (ECO, 2007).

2. 6. 2. RASGOS PSICOLÓGICOS.

Los rasgos psicológicos del supervillano no obedecen a principios morales y éticos, representados por el superhéroe; sino que se corresponden con síntomas de deshumanización e incluso, en algunos casos, de locura.

Al igual que el superhéroe, también el supervillano ha experimentado una evolución paralela, que parte de delincuentes comunes hasta llegar al supervillano, con una naturaleza mucho más compleja que aquellos.

Desarrollo argumental. Trascendiendo el límite que un *comic book* tiene para contar una historia, cada vez es más frecuente que el arco argumental abarque varios episodios. De esta manera, surgen las denominadas sagas, cuya extensión, al ser superior al del *comic book* tradicional, permite a sus creadores profundizar más acerca de la psicología de los personajes. Por otro lado, también se desarrolla una historia más compleja que, por cuestiones de espacio, no sería posible en su formato habitual. El supervillano se convierte en nexo entre los personajes de una serie y los lectores.

No cabe duda de que un “buen” villano asegura historias interesantes para el disfrute de la lectura y ocasiona aventuras cargadas de acción. De este modo, su aparición contribuye al éxito o fracaso de una determinada serie. Un supervillano puede hacer despertar en el lector cierta simpatía por cómo se desenvuelve en el episodio. El número de ventas de las colecciones varía en función de la historieta; y la aparición de un supervillano es clave en este sentido. Ahora bien, si tomamos como ejemplo las distintas colecciones de *Spider-Man*, unos títulos no son mejores

que otros por el número de ventas alcanzado, sino que depende más de la historia que se narre.

Temas. El cómic es, en líneas generales, un medio de comunicación que narra los problemas del mundo, especialmente el género de superhéroes, donde se refleja la fragilidad de la vida humana. Para ello, se recurre a personajes y símbolos de representación de los males del mundo. Precisamente, el supervillano es el personaje clave para entender el género de los superhéroes y, en general, otros géneros como el de aventuras, suspense, terror, bélicos, etc. Forman también parte de esta galería los tradicionales delincuentes armados, los atracadores y los secuestradores, que emplean métodos como la extorsión, las amenazas de muerte, torturas, empleo de bombas, etc. El tema de la violencia es, por lo tanto, el eje sobre el que se sustenta la acción del género de superhéroes.

En el género de superhéroes, aparte del supervillano clásico, aparecen numerosos elementos que reflejan que vivimos en una sociedad violenta. Desde este punto de vista, se visualiza, por ejemplo, el sufrimiento de la sociedad a través de problemas como el bullying o acoso en la escuela, la anorexia, las drogas, las protestas estudiantiles, las guerras, el terrorismo, etc.

[Fig. 34] *The Amazing Spider-Man* # 4, página 20 (noviembre, 1963).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

La viñeta muestra el acoso escolar que sufre Peter Parker a manos de Flash Thompson.

El lector siempre se ha sentido atraído por el tema de la violencia, aunque en épocas pasadas ha sido censurado y reprimido en todos los órdenes, desde el paterno al institucional. Ya desde el inicio de la serie *Spider-Man* se muestra cómo Peter Parker, alter ego de Spider-Man, sufre acoso escolar por parte de Flash

Thompson, enemigo acérrimo del débil Peter, pero obstinado amante de Spider-Man, sin saber que son la misma persona. El tema de la bulimia y la anorexia aparecen en la sobrina de Mary Jane Watson, novia de Peter Parker. Es una llamada de atención a la juventud estadounidense donde se pretende denunciar este mal que padecen muchos adolescentes. En definitiva, se induce al lector a pensar que la violencia sólo conduce a más violencia.

La corrupción policial es otro tema recurrente en los superhéroes. La influencia de la novela negra en el *comic book* ha sido aprovechada para reflejar el mundo del hampa, los gánsters y la mafia en supervillanos como el Joker, Kingpin, Lápidas, La Rosa... a través de ciudades imaginarias como Metrópolis o Gotham City, o reales como Nueva York. Relacionado con ellos están las pandillas de delincuentes y el crimen organizado, como es el caso del grupo de villanos Los Forzadores, enemigos de Spider-Man.

Final de un supervillano. En ocasiones, el final de un supervillano está ligado a un fatal destino; es el caso del Duende Verde o del Hombre Ígneo. En general, un supervillano nunca es absolutamente "malo"; también tienen sentimientos y emociones que lo humanizan, como Lex Luthor, el Joker o El Lagarto. Especialmente, en la época de la Silver Age, también el supervillano ha sufrido un cambio sustancial porque se reflejan aspectos de la vida íntima y cómo sufren por la vida de sus seres queridos. Por ejemplo, el Duende Verde sufre por su hijo Norman Osborn porque ha caído en el mundo de las drogas; o Vanesa, la esposa de Kingpin, el señor del Crimen, no puede redimir a su marido de su mala vida porque ella está en coma. El villano sufre por su mujer y se lamenta de que su hijo pueda descubrir que se ha hecho rico gracias al crimen.

Reaparición de un supervillano. En el mundo de los superhéroes ningún enfrentamiento con el villano es definitivo. Cuando se crea un villano nuevo se rentabiliza hasta que deja de ser productivo y, cuando ha caído en el olvido, se rescata dándole un toque más moderno y mortífero. De hecho, es un tópico en el género de los superhéroes que siempre vuelve a la historieta más letal que en su última aparición.

Otro tema recurrente es el misterio de la identidad del supervillano, objeto que sirve para crear un clima de suspense en la serie. El rostro del villano y su

personalidad civil se mantienen ocultos al lector y/o al resto de personajes de la colección. Es el caso de La Rosa, villano que controla toda la mafia de la ciudad de Nueva York. Tras varios números, finalmente se revela al lector que se trata del hijo de Kingpin, el señor del Crimen. La Rosa detesta a su propio padre y se convierte en un villano más para destruirlo.

3. INFLUENCIAS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL SUPERVILLANO.

3.1. ELEMENTOS MITOLÓGICOS EN EL CÓMIC DE SUPERHÉROES.

Los mitos dan cuenta de la creación del mundo, los prodigios de la naturaleza, los celos, guerras, amoríos y desventuras de un amplio catálogo de dioses, diosas, héroes y heroínas. Algunos elementos básicos de los mitos, como la trama, los personajes y los escenarios resultan ser prácticamente los mismos. Joseph Campbell en *The hero with a Thousand Faces* considera que “la función principal de la mitología es aportar los símbolos que hagan avanzar el espíritu humano, contrarrestando aquellas otras fantasías con las que tendemos a refrenarlo (CAMPBELL, 1972: 14-15).

Es indudable la herencia que la mitología clásica ha dejado en el género de superhéroes. Son muchos los elementos mitológicos que se ven reflejados en ellos: el tema del bien frente al mal, el viaje del héroe, el empleo de máscaras, los personajes heroicos, etc. Cuando surgen los superhéroes a partir de Superman, los mitos antiguos parecen no tener mucha relevancia en la cultura moderna.

En el siglo XX surge una cultura popular centrada en nuevas historias que tratan sobre las preocupaciones modernas y que, como la mitología clásica, son relatos atemporales. Los cómics de superhéroes están plagados de aventuras de acción ambientadas en un Universo exclusivo. En ellos se combinan los viajes de los superhéroes con temas e imágenes de nuestro tiempo, a la vez que se dramatiza la eterna batalla del bien contra el mal.

El psiquiatra Carl Jung elaboró la <<teoría de los arquetipos>>, según la cual, un cierto tipo de impulsos e instintos psicológicos se manifiestan a través de fantasías y revelan su presencia mediante temas simbólicos. Estas formas e imágenes se dan prácticamente en todo el mundo como constituyentes de mitos. A medida que los mitos emergen de la mente inconsciente en sueños, aparecen los arquetipos en forma de personajes: caballeros, princesas, dragones, hechiceros, locos, etc. que ayudan u obstaculizan al héroe en su camino hacia la verdad, la justicia y la ilustración. En otros casos, se mostrarán como imágenes arquetípicas mediante una secuencia de hechos, un determinado tipo de paraje o un talismán.

La herencia de la mitología grecolatina ha servido como fuente de inspiración para la creación de algunos supervillanos. Así, Hidroman, cuyo poder

se centra en el dominio del agua, tiene concomitancias con Neptuno. Otro es el Hombre Ígneo, que tiene la facultad de dominar el fuego debido a un accidente de laboratorio. Este supervillano guarda paralelismo con Vulcano, el dios griego del fuego. Es la fuente de inspiración de dos personajes de la Marvel: la Antorcha Humana, un superhéroe clásico y el Hombre ígneo, un supervillano. También está Cabello de Plata, cuyo alter ego es Silvio Manfredi, un anciano de ochenta años que busca la fuente de la eterna juventud. Finalmente la halla en un cuerpo cibernético, pero convirtiéndose en un supervillano. Cabe citar así mismo a Max Dillon, supervillano que se convierte en Electro tras recibir el impacto de un rayo. A partir de ahí obtuvo la capacidad de dominar la electricidad. Su principal arma es su facultad para lanzar rayos como Thor, el dios del Trueno de la mitología nórdica.

Otra influencia mitológica se halla en El Buitre. Su alter ego es Adrian Toomes, un hombre mayor que, ayudado por un arnés electromagnético que él mismo diseñó, se convierte en un temido supervillano con capacidad para volar. Guarda paralelismo con Ícaro.

A continuación se muestra un cuadro donde se establece una correlación entre personajes mitológicos y supervillanos:

PERSONAJES MITOLÓGICOS	SUPERVILLANOS	CUALIDADES
Neptuno	Hidromán	Dominar la fuerza del agua.
Vulcano	Hombre Ígneo	Dominar el fuego.
Tántalo	Cabello de Plata	Búsqueda de la eterna juventud.
Zeus	Electro	Lanzar rayos.
Ícaro	El Buitre	Dominar el vuelo.
Afrodita	Hiedra Venenosa	Someter a los humanos a su deseo amoroso.
Tritón	Namor	Dominio de las profundidades subacuáticas.
Loki	Loki	Encarnación del mal. Dios de la mentira y engaño.
Eolo	Ciclón	Dominar la fuerza del viento.

Al igual que los mitos, en los cómics de superhéroes se repiten una serie de hechos, como las aventuras en las que participa el superhéroe contra los villanos, los lugares que visita o las actividades que realiza. La trama del relato encierra un conflicto central entre dos polos opuestos: el bien contra el mal (o la luz frente a las tinieblas o, incluso, varón contra fémina –como por ejemplo Batman frente a supervillanas como Catwoman o Hiedra Venenosa).

Algunos estudiosos de los cuentos, entre los que citamos a V. Propp o Campbell han señalado que, en la mayoría de los mitos, existe una típica secuencia de acciones que el héroe debe realizar:

1º) El héroe se debe separar del mundo real u ordinario en el que habita. En términos narrativos, esto supone el marco inicial de la historia. Personajes del cómic como Superman, Batman o Spider-Man, antes de convertirse en

superhéroes, reciben un encuentro fatídico con un malhechor que hará modificar sus vidas para luchar contra el crimen.

2º) En el nuevo mundo, donde el periplo o viaje tiene lugar, el héroe deberá superar una serie de pruebas y sortear muchos obstáculos, en orden a conseguir una “iniciación” en disciplinas extraordinarias que hasta ese momento le eran desconocidas. El héroe debe dejar atrás la infancia que representan la inocencia y la dependencia, y regresar como un adulto pleno y responsable. Si observamos los orígenes de los superhéroes anteriormente mencionados, los tres pierden de forma traumática a sus seres queridos. El asesinato de un familiar supone la transición de la inocencia a la responsabilidad.

3º) Finalmente, el héroe regresará para compartir con sus semejantes aquello que haya aprendido. En el género de superhéroes, cada *comic book* representa el encuentro del protagonista con algún supervillano. Cada aventura es una lección moral que el superhéroe aprende.

Este patrón puede encontrarse tanto en la mitología clásica como en los superhéroes. Los personajes sufren una evolución que les transforman de adolescentes rebeldes e impacientes, ávidos de aventuras, a héroes adultos, capaces de afrontar sus virtudes y poderes con sus defectos y debilidades. Los superhéroes terminan encontrando finalmente el poder para salvar al mundo de los supervillanos.

Por tanto, los cómics de superhéroes cumplen con la función básica del mito: introducir al lector en una dimensión misteriosa y guiarle en el viaje del héroe.

3.1.1. LA REALIZACIÓN DEL VIAJE.

En primer lugar cabe señalar la realización de un viaje como uno de los motivos del cómic de superhéroes que más influencia ha recibido de la mitología. Como la lucha contra el villano, emprender un viaje también significa la superación de una prueba que, de salir airoso, dignificará al héroe. La comunidad lo reconocerá y lo ennoblecerá, elevándolo hacia la fama. Michael E. Uslan concibe los superhéroes como una moderna mitología que forma parte del folklore norteamericano:

Las aventuras de los superhéroes alcanzan proporciones épicas enraizadas en las búsquedas de guerreros y dioses de la mitología clásica. Todo el mundo, desde Hércules a Wonder Woman, ha emprendido una variación de las doce pruebas. Todo el mundo, desde Ulises al Capitán Marvel ha experimentado su odisea repleta de desafíos (USLAN, 2011: 232).

Así, la superación de un viaje y el vencimiento de un supervillano suponen un enorme prestigio para el héroe. Cuanto más costoso sea el viaje o su enfrentamiento al villano, mayor tensión cobrará el relato pero mayor también su nobleza. Los grandes personajes mitológicos desde Ulises a los superhéroes actuales han experimentado una odisea repleta de desafíos. Por ejemplo, el viaje inicial de Superman desde su planeta natal Krypton hasta su llegada a la Tierra, constituye el punto de partida de sus aventuras. En Thor, dios de la mitología nórdica y convertido en superhéroe por Stan Lee, se extiende un puente mágico en forma de arco iris que une Asgard, (el hogar de los dioses nórdicos) con Midgard, el planeta Tierra.

El supervillano juega un papel importante en el viaje del superhéroe, y constituye uno de los símbolos arquetípicos del periplo. La fechoría es el desencadenante del viaje del superhéroe, que da comienzo con la <<llamada de la aventura>>, primer hecho en una cadena de sucesos que separarán al personaje de su familia. En ocasiones, esa llamada se gesta en el propio interior del superhéroe debido a su propia decisión, pero lo más habitual es que el destino le tiende, a menudo enviando un emisario o persona cercana que literalmente lleva consigo un mensaje que comporta el inicio del viaje. Así, por ejemplo, el tío de Peter Parker -Ben Parker, el Comisario Gordon, el periódico Daily Bugle, etc. se convierten en emisarios del superhéroe.

La desaparición del planeta Krypton origina el viaje de Superman hacia la Tierra; y los asesinatos de los padres de Batman y del tío de Spider-Man provocan la partida del superhéroe. El camino que hay por delante está lleno de peligros y de enfrentamientos a supervillanos, que son la prueba del superhéroe.

A veces, el superhéroe intenta retirarse de la aventura¹⁰, situación que Joseph Campbell definió como “rechazando la llamada”. Muchos superhéroes rechazan, en un principio, la aventura, pero finalmente parten tras la muerte de un pariente cercano. Es el motivo suficiente para unirse a su misión de salvar vidas. Una prueba de ello es el caso de la primera aventura de Spider-Man en *Amazing Fantasy* #15. El superhéroe rechaza la llamada de la aventura y, pudiendo haber atrapado al malhechor, no lo hace; en cambio, menosprecia al policía.

¹⁰ Esta circunstancia la encontramos habitualmente en Spider-Man; por ejemplo en *The Amazing Spider-Man* #50 (julio, 1967), escrito por Stan Lee y dibujado por John Romita, el protagonista rechaza su carrera de superhéroe porque le impide ser feliz en su vida privada.

[Fig. 35] *Amazing Fantasy* # 15, página 8 (agosto, 1962).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

Spider-Man se niega a colaborar con la policía y deja escapar al malhechor.

El viaje del superhéroe, que parte de su inexperiencia, finaliza cuando trae de sus aventuras el favor y la gracia que permitirán a su sociedad vivir en paz y prosperar.

También el supervillano inicia un viaje, normalmente desde lugares recónditos u ocultos. Por ejemplo, las residencias de los señores del crimen, las bases clandestinas del Doctor Octopus, la guarida del Duende Verde, los laboratorios de científicos locos, o la prisión desde la que se fugan algunos villanos, son el punto de partida para cometer fechorías. Desde esos lugares se gestan los planes malévolos que funcionan como marco narrativo.

Las siguientes viñetas muestran el inicio y el final de una aventura. En la primera de ellas [Fig. 36], se muestra al Duende Verde en su laboratorio listo para emprender su viaje para encontrarse con el superhéroe. En la segunda, que cierra el arco argumentativo, vemos el regreso del supervillano a su escondrijo y su frustración por fracasar en la derrota del superhéroe [Fig. 37].

<p>EL DUENDE VERDE ES UN VILLANO TAN EXTRAORDINARIO QUE CUANTO ANTES LO CONOZCAMOS, MEJOR! VISITÉMOSE EN UN SILENCIOSO Y SOMBRÍO LABORATORIO SUBTERRÁNEO, DONDE ENCONTRAMOS...</p> <p>¡AJÁ! ¡POR FIN HE TERMINADO MI ESCOBA VOLADORA!! ¡AHORA ME PONDRE MI DISFRAZ Y LA PROBARÉ!</p>	<p>PERO, EMPLEANDO SU "ESCOBA VOLADORA", EL MISTERIOSO DUENDE VERDE ALCANZA LA METRÓPOLIS DEL ESTE UN PAR DE HORAS ANTES QUE SPIDERMAN, Y ATERRIZA SUAVEMENTE EN SU TÉTRICO ESCONDRIJO...</p> <p>¡LÁSTIMA QUE MI PLAN ME SALIÓ AL REVÉS! ¡UNA VEZ QUE LOS FUERZADORES ME HUBIERAN AYUDADO A DERROTAR A SPIDERMAN, PRETENDÍA ORGANIZAR UN SINDICATO DEL CRIMEN MUNDIAL CON ELLOS COMO MIS LUGARTENIENTES!</p> <p>¡NUNCA PENSÉ QUE SPIDERMAN PUDIERA DERROTARLOS A LOS TRES!</p>
<p>[Fig. 36] <i>The Amazing Spider-Man</i> # 14, página 2, julio, 1965. Guión: S. Lee. Dibujo: S. Ditko</p>	<p>[Fig. 37] <i>The Amazing Spider-Man</i> # 14, página 22, julio, 1965. Guión: S. Lee. Dibujo: S. Ditko.</p>

Es frecuente en este género que el supervillano, desde su escondite, analice su derrota y reflexione acerca de un reencuentro con el superhéroe. Después, el guionista prepara una aventura posterior en la que el supervillano es más mortífero.

-El descenso al inframundo es otro pasaje arquetípico en el viaje del superhéroe para luchar contra el supervillano. En este género se traduce en los suburbios, lugares marginados, escondidos, remotos, etc. En un sentido psicológico, Batman y Robin están dejando atrás su yo consciente y rutinario para descender hasta regiones más bajas del subconsciente, donde reinan fuerzas extrañas, maravillosas y muy peligrosas. Podemos considerar la visita a una cárcel o un manicomio como un descenso al inframundo, como en la siguiente viñeta.

[Fig. 38] DC Comics: *La broma asesina* (1986).
 Guión: Allan Moore. Dibujo: Brian Bolland.
 Batman se entrevista con el Joker en Arkham, manicomio de Gotham City.

El triángulo tradicional en las antiguas historias épicas consiste en héroe-mujer-monstruo, y el héroe debe derrotar al monstruo para rescatar a la doncella. En los cuentos populares maravillosos, el monstruo es sustituido por la bruja, la madrastra, el lobo o cualquier otro personaje que simbolice el mal (PROPP, 2011: 23). Así también, los relatos de superhéroes guardan relación con la mitología, solo que la figura del monstruo es reemplazada por un supervillano. Este personaje es la perfecta figura oscura porque es poderoso y despiadado.

Joseph Campbell, acerca del oponente del héroe, explica que:

El héroe... descubre y asimila a su opuesto (su propio e inesperado yo)... Una a una, las barreras de autoprotección elevadas en su psique y en su espíritu van derrumbándose. Deberá dejar de lado su orgullo, su virtud, belleza y vida, e inclinarse o someterse ante aquello que se le hacía absolutamente intolerable. Será entonces cuando descubrirá que él y su opuesto no son especies distintas, sino de la misma carne (CAMPBELL, 1972: 67).

Los superhéroes consiguen uno de los típicos triunfos de los cuentos maravillosos tradicionales: el niño procedente de un entorno común posee ahora poderes extraordinarios con los que enfrentarse a sus oponentes. Se ha introducido en los caminos de la heroicidad y deja atrás las ilusiones de su infancia. De esta manera, alcanza un nivel más alto de madurez y entendimiento.

En el mito, uno de los modos en que el héroe se prueba a sí mismo es a través del combate cuerpo a cuerpo con su oponente. Como en la mitología clásica, el mal tiende a resurgir. Este resurgimiento, en la mitología griega, lo

simboliza el monstruo conocido como «hidra», con su cuerpo de perro y sus múltiples y serpenteantes cabezas. Cuando una de sus cabezas es seccionada, es reemplazada por otras dos que crecen al instante. Siguiendo esta perspectiva, el supervillano representa la esencia del monstruo porque, al igual que éste, es todo ego, una forma sin sentimiento y encerrado en una fortaleza de odio y agresión.

-El uso de máscaras. Uno de los temas más recurrentes en el cómic de superhéroes es despojarse de la máscara para revelar el verdadero ser que se oculta tras ellos. La máscara del supervillano es el aspecto más visible de su diabólica personalidad. Por un lado, le da aspecto temeroso y, por otro, le está robando su identidad como ser humano. Bajo su máscara, el villano es una persona amorfa e incompleta, carente de rasgos definitorios. Este personaje no puede desarrollar su humanidad sirviendo a un sistema inhumano. Así, los supervillanos Doctor Muerte o el Duende Verde son una muestra de cómo la máscara cumple la función de atemorizar a las víctimas, y de borrar cualquier expresión humana, como se observa en la figura 40.

[Fig. 39] *The Amazing Spider-Man* # 5, página 5 (octubre, 1963).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

El supervillano Doctor Muerte se esconde tras una máscara para darle un aspecto inhumano y terrorífico.

Cuando un villano descubre la identidad oculta del héroe, aprovecha esta información para atacar su vida íntima, a sus familiares y amigos. El daño que puede generar es ilimitado. Es el caso del Duende Verde, que conoce la identidad secreta de Spider-Man y amenaza con divulgar esta noticia al mundo [Fig. 40].

[Fig. 40] *The Amazing Spider-Man* # 39, página 20 (agosto, 1966).

Guión: Stan Lee. Dibujo: John Romita.

El supervillano Duende Verde se desenmascara ante el superhéroe al final del episodio.

-La lucha del bien contra el mal. Haciendo una interpretación al nivel más básico, el género de superhéroes representa el conflicto de la luz contra las tinieblas, un antiguo precepto de los mitos indoeuropeos que se ha extendido a otras mitologías. El conflicto entre superhéroes y supervillanos, como en muchos mitos, se origina en esta oposición.

A propósito de la estructura narrativa de los mitos occidentales, Walter Burkert considera lo siguiente:

El futuro vencedor y su antagonista son opuestos en todas sus facetas: el vencedor en ciernes será brillante, atractivo, simpático, joven, quizás algo enjuto, pero fuerte y virtuoso, mientras que su adversario será oscuro, malo, repulsivo, viejo, grande y poderoso... El contraste entre la luz y la oscuridad hace que estos extremos se anulen mutuamente (BURKERT, 1979: 18).

El superhéroe es quien trae la luz; es decir, simboliza el bien y la verdad. En los cómics, los superhéroes nos revelan que el bien y el mal están en continuo conflicto. No obstante, en el cómic actual la complejidad temática no proviene únicamente de la incorporación de elementos mitológicos clásicos. También los temas contemporáneos, que forman el telón de fondo de la historia de los cómics de hoy en día, aportan otro nivel más de imágenes míticas. Los mitos no se componen únicamente de temas clásicos recurrentes, sino también del contexto específico en el que se desarrollan. En este sentido, las sagas de superhéroes narran la historia intemporal del viaje de un héroe en pos de cumplir su destino y vencer a las fuerzas del mal (terroristas, criminales, mafiosos...). Se trata inequívocamente de un mito del siglo XX. Por eso, es necesario observar qué otros

relatos se contaban en ese momento así como los relatos que la propia historia estaba en proceso de escribir cuando se crean los superhéroes a partir de 1938.

En la creación de un supervillano, guionistas y dibujantes no solo recurren a elementos mitológicos sino que también se dan cita otros temas.

□ Es importante la influencia del western; cuya moda, probablemente, se remonta al final de la Segunda Guerra Mundial. Algunos tópicos del western que se reflejan en el cómic de superhéroes son:

-La vida en la frontera. El western recrea el mundo incivilizado: los depredadores del Oeste. Vivir en la frontera era peligroso: la destrucción de la caravana, el incendio de la propiedad o el asesinato de sus vecinos proveían al héroe de motivación para un viaje en busca de venganza. Del mismo modo, Superman, Batman y Spider-Man son empujados a su viaje por la destrucción o muerte de sus familiares.

-El regreso del héroe. Este personaje vuelve para poner orden en la ciudad dominada por los villanos, donde un poderoso criminal y su banda han impuesto la ley del terror. De igual modo, el superhéroe debe saldar una cuenta personal; pero también encarna la lucha de la justicia contra la fuerza bruta en el más puro estilo del “pacificador” del Oeste. Por su lado, el género del western también había tomado prestado temas y tramas de otras historias de la cultura mitológica de los Estados Unidos contemporáneos. Hay que señalar que los filmes de gánsters de los años treinta influyeron en el tema del “pacificador”. Clásicos del western como *Dodge City* (1939) dirigida por Michael Curtiz y *La pasión de los fuertes* (1946) dirigida por John Ford se sirvieron de estos elementos del cine de gánsters, del mismo modo que los *comic books*.

□ Por otra parte, también está la influencia de la carrera espacial. El cuatro de octubre de 1957, la Unión Soviética lanzó al espacio el *Sputnik I*, el primer satélite artificial fabricado por el hombre. Al año siguiente, los Estados Unidos lanzaron el *Explorer*; comenzaba así la carrera espacial. Por tanto, la influencia de la Era espacial y el western fueron importantes porque situaban la acción en la frontera. En el cómic de superhéroes se transporta a otros espacios, como la urbe, los bajos fondos, el espacio exterior, etc. Son lugares misteriosos donde puede ocurrir cualquier acontecimiento.

Entre los temas clásicos de la ciencia ficción, relacionados con el género de superhéroes están:

-El desarrollo de poderes sobrenaturales y sus efectos sobre los humanos. Lo hallamos, por ejemplo, en Hiedra Venenosa, supervillana de Batman que usa sus conocimientos de botánica para atraer sexualmente a los hombres y luego matarlos con un beso mortífero; como en la aventura titulada “*Cuidado con Hiedra Venenosa*”, en la colección *Batman #121* (junio, 1966).

-Encuentros con mundos alienígenas y nuevas formas de vida; como por ejemplo la aventura de Superman en *Action Comics #42* (noviembre, 1941) en la que el superhéroe debe enfrentarse a un extraterrestre para salvar Metrópolis.

[Fig. 41] *The Amazing Spider-Man # 2*, página 7 (mayo, 1963).
Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.
El superhéroe debe enfrentarse a unos falsos extraterrestres.

-Los viajes en el tiempo o a universos “paralelos o alternativos”, como el viaje al pasado de Batman y Robin en *Detective Comics #116* (octubre, 1946).

-Los viajes espaciales. Con frecuencia Superman desarrolla una aventura en el espacio exterior, como en la aventura titulada *Superman... enemy of Earth!* en la colección *Superman #237* (mayo, 1971).

Es importante destacar la influencia de series en formato *daily strips* como *Buck Rogers*, creado por Philip Francis Nowlan y *Flash Gordon* de Alex Raymond. Por lo que respecta a *Buck Rogers* (1929), fue la primera serie de viñetas periódicas de ciencia ficción. Algunos elementos clásicos de la ciencia ficción que influyeron en el cómic de superhéroes fueron los viajes interplanetarios, los villanos obsesionados con conquistar el Universo, así como la aparición de aparatos y artilugios que reflejaban un ritmo vertiginoso en el desarrollo tecnológico.

En cuanto a *Flash Gordon*, empezó como una tira de cómic en 1934 para rivalizar con la anterior. Pero *Flash Gordon* incorporó estos elementos a una fantasía de la época, con grandes dosis de romance. Siguió la fórmula básica de la acción pulp de rapto, rescate y huida. En 1974, el autor de ciencia ficción Brian Aldiss definió la fantasía espacial heroica o Space Opera, como suele llamársela, de la siguiente manera:

Idealmente, la Tierra debe estar en peligro, tiene que existir también una misión heroica, y un hombre debe enfrentarse a su destino. Ese hombre tendrá que hacer frente a alienígenas y criaturas exóticas. El espacio debe fluir en la acción como el vino que se escancia de una jarra. La sangre debe manar a raudales por las escalinatas de palacio, y las naves despegar prestas hacia la insondable oscuridad. Debe haber también una mujer pía como el cielo y un villano tan oscuro como un agujero negro. Y todo debe arreglarse al final (ALDISS, 1974: 10).

Muchas historietas de superhéroes se ajustan perfectamente a este canon; como por ejemplo, el eterno conflicto entre Superman y Lex Luthor.

-Los imperios malignos son uno de los elementos más recurrentes en la narrativa de ciencia ficción y que también guardan conexión con los supervillanos. De hecho, hunden sus raíces en las fantasías del “mundo perdido” del siglo XIX, que a su vez bebían de la larga tradición de los relatos de viajeros, consistentes en historias sobre viajes a lugares ignotos, extraños o imaginarios. En las fantasías sobre mundos perdidos, una civilización oculta florece ajena al mundo exterior en una isla remota que no aparece en los mapas, en un valle profundo en el interior de un continente o en América del Sur, bajo el mar o en el centro de la Tierra. Entre esos primeros relatos están *Viaje al centro de la Tierra* (1864) de Julio Verne; *Las minas del rey Salomón* (1885) de H. Rider Haggard; *El mundo perdido* (1912) de Sir Athur Conan Doyle y *La Tierra olvidada por el tiempo* (1924) de Edgar Rice Burroughs. Estas novelas se convirtieron en iconos de la tradición de mundos ignotos e inexplorados. Habitualmente se describen mundos gobernados por hombres que ejercen un férreo control sobre sus habitantes (CLUTE, 1995: 39). Incluso, a veces, poseen poderes especiales o avanzados conocimientos científicos. Esta temática la encontramos en algunos relatos de superhéroes en los que el supervillano está motivado por su afán de dominar el mundo, como en el episodio titulado “Emperador de América” en *Action Comics #52*, guionizado por

Jerry Siegel. El villano al que se enfrenta Superman simboliza el afán imperialista del dictador Adolf Hitler.

No obstante, la naturaleza de estos invasores se suele personificar con las preocupaciones de la época en que fueron imaginados. Por ejemplo, en el tiempo en que se descubren las bacterias dañinas bajo el microscopio es cuando H. G. Wells crea a los marcianos monstruosos de *La guerra de los mundos*. En la tira de *Buck Rogers*, en el siglo XXV, los invasores que destruyen los Estados Unidos son “mestizos mongoles”, un reflejo del racismo antiasiático que recorría los Estados Unidos durante los años treinta del pasado siglo XX.

En los años cincuenta, el armamento nuclear, la Guerra Fría y el auge del comunismo contribuyeron a crear un estado de ansiedad y paranoia entre los ciudadanos. Este fenómeno se expresó a través de una gran variedad de películas de ciencia ficción y de cómics. Del miedo a la radiación atómica llegaron monstruosas mutaciones, como las hormigas gigantes de la película *La humanidad en peligro* (1954) dirigida por Gordon Douglas. Por otro lado, los extraterrestres malignos, inspirados por el terror al comunismo, podían ejercer el control mental y explorar a los humanos para sus propios planes diabólicos en *Invasores de Marte* (1953), de William Cameron Menzies. Esta película se convirtió en un alegato anticomunista. El gusto por el terror alienígena continúa en *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956), dirigida por Don Siegel. Stan Lee en los años sesenta crea a villanos relacionados con el mundo soviético y el comunismo, como Kraven el cazador y el Doctor Muerte.

Muchos villanos también han sido producto de la influencia de acontecimientos históricos reales. Varios autores de cómic nacieron antes o durante la Segunda Guerra Mundial, y crecieron bajo la sombra de sus consecuencias¹¹. Los campos de concentración nazis revelaron de forma contundente que el ser humano es capaz de infligir los peores horrores a sus semejantes. La utilización de la bomba atómica demostró que se podría destruir el mundo sin la necesidad de invasores procedentes del espacio. El cómic refleja organizaciones terroristas con una estructura similar al nazismo, incluso con el poder de fabricar un arma nuclear. Hay referencias a la Alemania nazi y a la

¹¹ Entre estos autores cabe citar a Jerry Siegel (1914-1996), Joe Shuster (1914-1992), Bob Kane (1915-1998), Bill Everett (1917-1973), Carl Burgos (1916-1984), Joe Simon (1913), etc. Para más información, véase (VVAA., 2007: 120-133).

Segunda Guerra Mundial en el cómic; como por ejemplo, el ejército del Doctor Octopus (supervillano de Spider-Man) o el de Cráneo Rojo (supervillano del Capitán América) que asumen funciones policiales y militares. Son organizaciones terribles que representan a la gestapo. Estas fuerzas son más leales al villano que al partido o al gobierno. Recuerdan a la lealtad que guardaban hacia Hitler porque los sicarios sienten obediencia ciega hacia su villano. La motivación de estos supervillanos es extender el terror por países democráticos.

Al igual que Hitler, el villano también se aísla de todo contacto real con los ciudadanos, rodeándose de su guardia personal que le ha jurado defender hasta la muerte. El supervillano, generalmente, aspira a obtener un poder absoluto.

Por lo tanto, aún más importante que la estructura política es la atmósfera de rígido control y deshumanización que caracteriza el entorno del villano. Este ambiente guarda reminiscencias con el fascismo imperante en la Alemania nazi.

La crisis de los 70. Los años 70 fueron tiempos de crisis para los Estados Unidos: el escándalo watergate y la consiguiente dimisión del presidente Richard Nixon dañaron seriamente la confianza de los estadounidenses en su gobierno y en los políticos en general.

El uso de bombas en poder de los villanos es similar al papel que jugaron las superpotencias durante la Guerra Fría. Los objetivos de estas armas son también idénticos: hacer que el enemigo se rinda al verse incapaz de enfrentarse a un oponente tan poderoso. La amenaza de una guerra nuclear fue uno de los grandes miedos del siglo XX. Los villanos son reflejo de ese miedo, especialmente cuando podrían destruir una ciudad con todos sus habitantes. El control de este tipo de armamento podría suponer a su poseedor la dominación del mundo. Sin embargo, al contrario de lo sucedido durante la Guerra Fría, los superhéroes no se obsesionan con construir su propia “bomba”; sino que se concentran en destruir el arma del villano.

-La humanidad contra la máquina. A mediados del siglo XIX, los avances científicos y tecnológicos estaban cambiando el mundo a gran velocidad. La tecnología se desarrollaba tan rápidamente que su influencia en la condición humana se pudo percibir en una sola generación; y la ficción, a menudo, echaba la vista aún más lejos. Aquellas previsiones, producto de la imaginación, fueron vitales para que se consolidara la creencia en el progreso a través de la tecnología. En estas visiones de un futuro ideal, casi todas las funciones humanas serían

asumidas por la máquina; y los principios científicos, que habían resuelto tantos problemas, serían aplicados a la política y al orden social. Sin embargo, el lado oscuro de este brillante futuro era que los humanos podían acabar convirtiéndose en meros sirvientes de su tecnología y, aún peor, que en la búsqueda de la precisión, el orden y la eficiencia, se verían forzados a transformarse ellos mismos en máquinas.

Por lo tanto, ante este panorama es cuando se desarrolla uno de los grandes conflictos míticos de nuestra era: el del “hombre contra la máquina”. La tecnología fue al mismo tiempo idealizada y demonizada durante el transcurso del siglo XX. Por un lado, se tenía confianza en que podía resolver cualquier problema; pero, por otro lado, la alta tecnología y el armamento se consideraban perniciosos para la humanidad. Este conflicto se recrudeció especialmente durante los años setenta y tuvo su propio impacto en los villanos y en los *comic books*. De este modo, el guionista Stan Lee y el dibujante Steve Ditko crean al “mataarañas”, un robot manipulado por el empresario J. J. Jameson en su afán por derrotar a Spider-Man. El robot consiste en una prótesis mecánica que simboliza hasta qué punto su espíritu ha sido consumido por la máquina.

[Fig. 42] *The Amazing Spider-Man* # 25, página 12 (junio, 1965).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

El supervillano es El Mataarañas, dirigido por J. Jonah Jameson.

En 1970 Charles Reich mostraba en su obra *The Greening of America* la formación de una creciente ola de temor y disensión. Según este autor “la tecnología incontrolada y la destrucción del medio ambiente” se encontraban entre los siete temas fundamentales que debería afrontar “la nueva Revolución norteamericana en ciernes, junto al “desorden social, la corrupción, la hipocresía, la guerra y el declive de la democracia y la libertad” (REICH, 1970: 4-7).

En el cómic se elaboran mundos imaginarios que capturan muy bien estos temores, representados en los supervillanos. Desde esta perspectiva, el Doctor Octopus, El Buitre, Electro o Lex Luthor son algunos ejemplos de supervillanos que emplean la tecnología para dominar el mundo. Son personajes perversos porque aspiran a implantar un gobierno totalitario y un orden social mecanicista, con una ciudadanía subyugada, cuyos individuos son meras cifras, mientras que la máquina es quien domina a la sociedad. Es el mundo controlado por la tecnología, donde los humanos viven en una sociedad sin alma.

Relacionado con esta problemática surge la idea de distopía que, aunque es una característica del siglo XX, hunde sus raíces en el antiguo concepto de utopía: una comunidad ideal cuyos habitantes viven en condiciones perfectas y que es presentada como modelo de civilización a seguir, aunque ese estado ideal sea en realidad inalcanzable. Si la utopía es el mundo imaginario de ensueño, entonces la distopía es una pesadilla. En una distopía o antiutopía, la creencia occidental en el progreso a través del desarrollo tecnológico ha dado como fruto el peor de los escenarios. Una sociedad racionalista ha desarrollado en paralelo a su progreso tecnológico un imperio maligno donde cualquier expresión de humanidad es reprimida.

Algunos supervillanos representan el terror de la tecnología cuando esta escapa al control humano. Así, Stan Lee y Steve Ditko presentan al Cerebro Viviente en el número 8 de *The Amazing Spider-Man* (enero, 1964). Un ingeniero ha desarrollado un robot con una inteligencia superior a la de cualquier humano. La acción se desencadena cuando dos malhechores que pretendían robarlo, lo activan involuntariamente. La máquina actúa descontroladamente hasta que Spider-Man logra desactivarlo.

[Fig. 43] *The Amazing Spider-Man* # 8, página 7 (enero, 1964).
Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.
El supervillano es Cerebro Viviente.

-El abuso de poder es un tema recurrente en la ficción distópica. El racionalismo científico cree en el orden, pero cuando es llevado a un extremo, solo puede ser obtenido a través del estado totalitario.

[Fig. 44] *The Amazing Spider-Man* # 51, página 2 (agosto, 1967).

Guión: S. Lee. Dibujo: John Romita.

La viñeta muestra la primera aparición del supervillano Kingpin, el amo del crimen. Su objetivo es dominar la ciudad de Nueva York.

Los supervillanos buscan un orden totalitario. La mayoría de los imperios malignos en las ficciones distópicas caen en la tentación del abuso de poder, con el objeto de llevar a una humanidad supuestamente errática hacia una estructura ordenada. El superhéroe es quien puede resistir su poder y deberá luchar contra fuerzas aparentemente superiores, sirviéndose únicamente de su fuerza innata.

Tomando el régimen nazi como modelo, algunos supervillanos son ejemplos de fuerza excesiva y de violencia aplicada a fines erróneos. Su finalidad es acabar con los derechos individuales y extender una psicosis en masa. Cuando una figura autoritaria promueve un régimen represivo que sólo sirve a sus propios componentes e intereses, entonces es cuando se requieren superhéroes radicales y revolucionarios para su derrocamiento.

En una distopía, el superhéroe vive en un entorno maligno y debe encontrar su vía de escape a la vez que se levanta contra el <<status quo>>. Su función consiste en adentrarse en el territorio indómito y salvaje además de un mundo controlado tecnológicamente; y así descubrir la naturaleza oscura e irracional del supervillano: el animal que habita en el interior del hombre social. El superhéroe es aquel que resiste con éxito la tentación del “sistema”. Por su parte, el villano, como plantea J. Campbell, es un burócrata que vive no por sí mismo sino por el bien de un sistema que impone. El héroe en este sentido se mantiene fiel a sus ideales pero, por otro lado, rechaza la impersonal llamada del sistema (CAMPBELL & MOYERS, 1988: 144).

Para Goldstein, la tecnología es una extensión del poder de la humanidad para controlarse y manipularse a sí misma y al mundo. En una distopía, los humanos la usan como un instrumento malévolo para pervertir el orden natural de

la vida humana y subvertir los más altos logros y valores (GOLDSTEIN, 1977: 27-28).

La tecnología tiene una parte brillante pero también tenebrosa. El superhéroe utiliza la tecnología al servicio de la vida, no de la muerte. Esto nos conduce hasta uno de los dilemas a los que los superhéroes deben enfrentarse. De hecho, el supervillano, con sus armas, mata y destruye las vidas de los inocentes. Para el superhéroe se hace difícil usar el mismo grado de fuerza y furia que se necesita para paliar el terror, sin convertirse él mismo en el mal que desea combatir.

4. OTRAS INFLUENCIAS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL SUPERVILLANO.

4. 1. LA NOVELA DE CIENCIA FICCIÓN.

El género de superhéroes recibe numerosas influencias de la novela de ciencia ficción, de la que toma diversos elementos como mundos insólitos, naves espaciales, visiones futuristas, etc. Son numerosos los ejemplos que dan testimonio de su influencia: el origen extraterrestre de Superman, las radiaciones que originaron a Hulk o a Spider-Man, la evolución de los mutantes, la aparición de supervillanos alienígenas que visitan la Tierra o los viajes espaciales.

La crítica literaria considera a Julio Verne (1828-1905) y Hervest George Wells (1866-1946) como los pioneros de la literatura de ciencia ficción porque sentaron las bases de la moderna literatura de este género. Puede considerárseles como dos de los grandes profetas del mundo gracias al legado de sus obras. Su estudio de la tecnología de vanguardia, su obsesión implacable por anticiparse al futuro y, sobre todo, sus inspiradas imágenes proporcionaron extraordinarias visiones del mundo que estaba por venir. Fueron los autores que anticiparon para la literatura de ciencia ficción conceptos como los viajes espaciales, el submarino, el carro de combate y la bomba atómica.

Por lo que respecta a J. Verne, tiene la capacidad de combinar portentosas aventuras y escenarios insólitos, con un trasfondo mítico al que se le unen hipótesis científicas y tecnológicas que luego han resultado una realidad. La fuente de inspiración de sus novelas de ciencia ficción eran la ciencia y las tecnologías de vanguardia de la época, que estaban a punto de aparecer. Sus predicciones contribuyeron a cambiar el curso de la historia y el de la literatura fantástica. Las descripciones que hacía eran tan verosímiles y minuciosas que sirvieron como fuente de inspiración a futuros escritores, artistas de cómics e incluso a científicos e ingenieros. Estamos ante el primer escritor que consagró su vida a la ciencia ficción.

Con anterioridad a J. Verne, otros escritores de ficción habían imaginado viajes espaciales pero con medios tan limitados como con un globo aerostático. Estamos ante el primer escritor que hace cálculos matemáticos para lanzar un proyectil hacia la Luna, y es el primero en diseñar naves espaciales. En definitiva,

fue quien planteó los cimientos de los viajes al espacio, que servirían de fuente de inspiración para los cómics de superhéroes. De hecho, en Superman se refleja el viaje del héroe hacia el planeta Tierra en una cápsula similar a los diseños de Verne. Sus fantásticos relatos de aventuras continúan emocionando a los lectores actuales. Introduce viajes a tierras desconocidas, al centro de la Tierra y viajes tripulados al espacio. Baste señalar algunas obras suyas como *Viaje al centro de la Tierra* (1864), *Viaje a la Luna* (1865) o *Dueño del mundo* (1904); donde se describen mundos fantásticos que servirán como inspiración a los *comic book* de los años treinta y décadas siguientes.

Ya en su primera novela *Cinco semanas en globo* (1863) alcanza un gran éxito de ventas. En ella diseña un globo futurista y nace así una nueva forma de escribir: la ciencia ficción. Sin embargo, a diferencia de la mayor parte de sus contemporáneos, escribe sobre una tecnología futurista basada en la ciencia real. Es frecuente en el cómic de superhéroes que aparezcan elementos ficticios junto a hechos reales, con el propósito de ofrecer al lector una sensación de falsa realidad: viajes al hiperespacio, armas que no existen, robots inteligentes, etc.

En *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1870), el malvado Capitán Nemo pilota el Nautilus, un extraño submarino que él mismo diseña. Estaríamos ante un villano cuya tipología entra dentro del científico loco. Su conocimiento de la ciencia y el dominio de la tecnología por encima de cualquier humano, le conducen a apoderarse del mundo mediante un régimen de tiranía. Muchos supervillanos del cómic siguen los cánones establecidos por Verne. Cabe citar algunos famosos como Lex Luthor, el Pingüino, el Doctor Octopus, el Doctor Curt Connors, etc. Otros elementos que aparecen en esta novela y otras posteriores son las criaturas extrañas; que luego aparecerán en el *comic book*. Los ventanales del submarino permiten observar calamares gigantes y otros seres fantásticos que influyen en dibujantes como Jack Kirby y Steve Ditko.

También Verne anticipa otros inventos como el avión, los trenes eléctricos y las ciudades con rascacielos, creando así un mundo futuro. Estos aspectos forman parte del mundo actual, y los superhéroes son otro elemento decorativo más que contribuyen a dar sensación de ilusión.

En cuanto a H. G. Wells, se interesa por el estudio de la ciencia para criticar la moral cristiana y las costumbres burguesas. Está también considerado el otro padre de la literatura de ciencia ficción y, al igual que Verne, algunas de sus

invenciones se han desarrollado en la vida real y en los cómics de superhéroes. En su obra defiende su ideal de libertad y su fe en el futuro de la humanidad, aunque con cierto pesimismo a causa de las guerras y la era atómica. De ahí que la finalidad de su obra sea sensibilizar al lector hacia un futuro incierto. En su obra se refleja la obsesión sobre el miedo a la extinción humana, debido a una guerra mundial o al uso de armas de destrucción masiva. Es un tema muy recurrente en el género de superhéroes, ya que éstos tienen la misión de proteger a la Tierra de las amenazas de los supervillanos.

De cara a la literatura de ciencia ficción, introduce ciertos conceptos que serán aprovechados posteriormente por otros escritores de novelas y de cómics de superhéroes. Entre estos conceptos están: los viajes en el tiempo, las invasiones de alienígenas, el hombre invisible y los viajes al espacio infinito. Su función narrativa es intentar salvar al mundo de una posible hecatombe, como consecuencia de la evolución humana, la guerra desde el aire o la detonación de una bomba atómica. Aunque hoy día son tópicos del género de superhéroes, lo cierto es que eran novedosos en su época.

Entre los títulos más importantes cabe citar *La máquina del tiempo* (1895), *La isla del doctor Moreau* (1896), *El hombre invisible* (1897) y *La guerra de los mundos* (1898). Sus primeras obras eran todas novelas de biología, ingrediente que encontramos continuamente en el cómic de superhéroes: la mutación biológica de un ser que se convierte en algo extraño, como por ejemplo la que sufre el científico Connors, supervillano que se transforma en un Lagarto humano en los cómics de la Marvel. Su característica más distintiva consiste en ser el primer escritor en explotar la educación científica. Salvo unos pocos escritores de la época, la ciencia ficción era un género inexistente en aquel entonces. Hay en él un visionario creador de toda una forma literaria.

El escritor Robert Crossley en su libro *H. G. Wells* afirma que es el primer autor en sugerir la construcción de una máquina del tiempo. Sin embargo, la diferencia con Julio Verne está en que no pretende explicar el funcionamiento de sus inventos, porque Wells no se inspira en la ciencia o la tecnología. Como luego veremos, los viajes en el tiempo son un tópico en la literatura de ciencia ficción y en los cómics de superhéroes.

En otros libros de Wells se advierte a la humanidad del desastre. Así, en *La guerra de los mundos*, analiza el futuro lejano de la humanidad. Su fuente de

inspiración se basa en un hecho real. La isla de Tasmania fue atacada por los británicos en 1803, y sus habitantes fueron tratados como animales porque eran tecnológicamente inferiores. Vivían como en la Edad de piedra, y fueron capturados y asesinados. H. G. Wells filosofa acerca de lo que pasaría si unos seres procedentes del espacio exterior trataran a la humanidad del mismo modo en que los británicos trataron a los habitantes de sus colonias. En su libro, los europeos se enfrentan a una civilización de Marte muy superior. Wells es el primer escritor en sugerir que los alienígenas podrían ser hostiles. Los novelistas anteriores a Wells, en sus relatos sobre marcianos los describían como figuras amables, benevolentes, heroicas y utópicas. En cambio, los marcianos de Wells eran muy distintos. Sus rayos incandescentes destruyen bosques, ejércitos y ciudades. Su gas venenoso diezma a la población. Según Wells, los extraterrestres consideran a la humanidad como algo insignificante, indigno de su atención. La visión que tiene de seres abominables venidos de otros planetas se reflejará en el cómic a través de supervillanos malévolos, cuya pretensión no es más que apoderarse de la Tierra. Es el caso de Galactus, un villano que se alimenta de mundos como la Tierra. El traje simbiote de Spider-Man es en realidad un extraterrestre parásito que se adueña del superhéroe (apareció por primera vez en la maxiserie titulada *Secret Wars*). Su visión sobre seres hostiles procedentes del espacio exterior también influye en el monstruo extraterrestre que explota contra la ciudad de Nueva York y causa una deflagración mundial en la novela gráfica *Watchmen* (1986), de Alan Moore y Dave Gibbons.

H. G. Wells es, además, uno de los primeros autores que se hace planteamientos profundos acerca del futuro de la evolución humana. Es una cuestión que aparece constantemente en los *comic book* de superhéroes. Por ejemplo, a los invasores de otros mundos se les retrata frecuentemente con cerebros superdotados y absolutamente dependientes de sus máquinas. Wells introduce el planteamiento de que la humanidad podría acabar como los alienígenas que él se imaginaba; dependientes de las máquinas y sin sentimientos. Es característico que el villano carezca de sentimientos y persiga de forma obsesiva la destrucción de la raza humana para construir otra a su antojo. Es el caso del Doctor Muerte, cuya pretensión es someter a los humanos para implantar una dictadura o el ascenso de poder de Adrian Veidt, Ozymandias, en *Watchmen*.

En tiempos de Julio Verne, las nuevas tecnologías mejoraron con rapidez la calidad de la vida diaria. Pero a finales del siglo XIX y principios del XX, Wells comprende que hay nuevos inventos que están transformando extraordinariamente la guerra, como la ametralladora. Enseguida, este autor vio con claridad que el lado oscuro de la tecnología sería utilizado de forma destructiva. El supervillano busca incesantemente mejorar la tecnología para emprender un ataque terrorista y así aniquilar a la población. El villano se ve tentado a usar las armas de modo abrumador.

Así mismo, Wells desarrolla predicciones sobre bombardeos aéreos y la invención de armas destructivas que luego se aplicarían en la guerra, como el carro de combate y la bomba atómica. En su libro *Los acorazados de la Tierra* (1904) imagina una guerra mediante vehículos controlados por control remoto, antes de la invención del tanque. En su otra novela *La guerra en el aire* (1908) los gobiernos, hambrientos de poder, lanzan escuadrones de aviones que siembran la devastación de la Tierra. Las ciudades estaban a su merced porque con esta tecnología podían hacer volar explosivos de la manera más letal.

Otra de sus novelas es *La liberación mundial* (1914), en la que anticipa las armas nucleares, siendo él mismo quien acuñe el término de bomba atómica. Wells, al igual que Verne, está al corriente de los últimos descubrimientos científicos. Aunque considera el uso pacífico de la energía nuclear, admite la posibilidad de una guerra nuclear en un conflicto entre potencias. Describe cómo podría ser una bomba atómica y cómo sería utilizada.

Bajo su punto de vista, observa que la especie humana no es la quintaesencia de la evolución, y que otras especies anteriores ya han desaparecido. En este sentido, sostiene que la humanidad podría desaparecer como consecuencia del mal uso de la tecnología y nadie nos echaría de menos. El miedo a la extinción humana se convirtió en la mayor pesadilla de Wells.

Este temor por la destrucción de la raza humana también se refleja en el cómic de superhéroes. Es precisamente durante la Guerra Fría cuando se barajó la posible aniquilación de las superpotencias debido a sus arsenales de misiles

atómicos. En *La liberación mundial* Wells cuenta que un pequeño fragmento sería suficiente para destruir una ciudad. Su autor describe cómo las bombas dejan inhabitables grandes zonas durante muchos años. Wells está lanzando una advertencia a los gobernantes de las naciones más avanzadas. Precisamente la destrucción de una gran ciudad con millones de víctimas es un tópico frecuente en los cómics de superhéroes.

Se necesitaría un gobierno mundial que aboliera la guerra para salvar a la humanidad de la extinción. También Wells intuye la reacción en cadena como efecto de la descomposición del átomo. La finalidad de sus novelas y también de los cómics de superhéroes, es la de convencer al mundo de que debe salvarse a sí mismo del uso irracional de la tecnología. Un gobierno hostil, una organización terrorista o un supervillano buscan, al fin y al cabo, la devastación de todo cuanto nos rodea. La función de los superhéroes es detener al villano y proteger a las víctimas civiles del mal uso de la tecnología. Desde la Segunda Guerra Mundial, no ha habido una catástrofe de tal magnitud debido al horror causado por las bombas atómicas de Japón. Ya antes Wells predijo una mutua destrucción entre países, y que las bombas serían tan espantosas que ninguna nación se atrevería a desatar una guerra nuclear porque destruiría todo el planeta.

Otra de sus grandes aportaciones literarias es su novela *El hombre invisible*. Algunos ingredientes del supervillano los encontramos en Jack Griffin, su protagonista. Es un joven investigador que experimenta sobre sí mismo un suero para hacerse invisible. Científicamente es algo revolucionario pero su nueva naturaleza, lejos de acarrearle ventajas, le empuja a grandes peligros originados por su excesivo poder. Esta novela es la fuente de inspiración para la Chica Invisible de los Cuatro Fantásticos, o de otros villanos conocidos como el Duende Verde, que recurre a las drogas para potenciar su poder, o el Joker.

[Fig. 45] Detective Comics #138, p.1.
Guion y dibujos: Desconocido.

[Fig. 46] Detective Comics #138, p.4 (agosto, 1948).

En este comic se puede apreciar la influencia de la novela *El hombre invisible* de H. G. Wells. Los héroes Batman y Robin han de enfrentarse a un Joker invisible.

En *La máquina del tiempo*, un viajero relata su encuentro con los Eloi y los Morlock, una raza degenerada y en regresión dentro de un futuro remoto. La obra invita al lector a reflexionar sobre la responsabilidad del hombre con respecto al porvenir, y los peligros que entraña un mal uso de los avances tecnológicos y militares. Por lo que respecta al cómic, resultan interesantes las aventuras en las que Batman, haciendo de detective oscuro, investiga algún misterio arraigado en el pasado. Por ejemplo, en una de sus aventuras, Bruce Wayne y su ayudante Dick Grayson, visitan al profesor Nichols, un genio inventor de una máquina del tiempo. Los héroes emprenden un viaje en el tiempo hacia el pasado para investigar el origen de la Batcueva. En otras ocasiones, como en muchos relatos de las décadas de los 50 y los 60 Batman se cruza con otro Batman del futuro debido a la influencia del cine de ciencia ficción en el cómic.

La guerra de los mundos, posiblemente sea la obra más célebre de Wells. Su novela inspiró a muchos artistas de cómic para desarrollar el tema de la posible amenaza de una raza de extraterrestres tecnológicamente más avanzada. La invasión alienígena es un tema bastante frecuente en la actualidad, y se lo debemos en parte a H. G. Wells.

A finales del siglo XIX hubo una enorme explosión literaria en Inglaterra y muchas revistas difundieron historias por entregas. De hecho, H. G. Wells publicó en un primer momento todas sus novelas en este formato. En concreto, *La guerra de los mundos* apareció en *Pearson's Magazine* y más tarde se convirtió en un

libro. Es otra de las similitudes que guarda con los *comic book* en los que, a veces, una historieta completa se desarrolla a través de varios números, formando una saga; o los doce capítulos de *Watchmen* que se editaron en *comic book* y finalmente fueron reeditados en novela gráfica de tapa dura.

Por otro lado, había un clima político que indignaba bastante a Wells, como es el colonialismo británico y otros asuntos del momento. Este fue el motivo por el que escribió la historia de la invasión alienígena, como reacción a sus desengaños con el afán imperialista británico. Estos temas están latentes en el cómic, lo que afirma la intemporalidad del material temático del que están hechas las historias.

Ya hemos visto cómo ambos autores, Verne y Wells, sentaron las bases de la literatura de ciencia ficción; y cómo el *comic book* de superhéroes recibió una gran influencia de sus obras. Contrastando el estilo, podemos afirmar que Julio Verne es un visionario que refleja una gran pasión por el mundo futuro; en cambio, H. G. Wells advierte de los problemas que la tecnología puede provocar e incita al lector a reflexionar sobre ello. Del mismo modo, los autores de cómics de superhéroes muestran un futuro tecnológico superior, pero previniendo al lector sobre posibles amenazas llevadas a cabo por algún supervillano.

4. 2. LA INFLUENCIA DE LA NOVELA DE TERROR.

El cómic busca a menudo inspiración en novelas y textos literarios. Lo habitual es que utilice versiones de clásicos, aprovechando historias y personajes muy conocidos que son adaptados al lenguaje gráfico (JIMÉNEZ, PINEDA & FERNÁNDEZ, 2003). Muchas editoriales de cómic, entre ellas DC y Marvel, tienen su apartado de versiones de clásicos de la literatura y/o el cine, generalmente a través de adaptaciones directas del original. Es el caso de las aventuras del hombre lobo, cuyos dibujantes aportan una visión moderna de una historia tan antigua como atemporal. Es el tema de la licantropía. Es frecuente en el Universo Marvel establecer lazos de unión muy fuertes entre sus personajes, con la finalidad de crear una atmósfera creíble. Uno de los personajes secundarios de la obra es John Jameson, el hijo del redactor del *Daily Bugle*, periódico para el que trabaja Peter Parker. En su vida civil es un reputado astronauta que trabaja para la NASA.

En un viaje a la Luna regresa con una piedra lunar incrustada en su garganta que hace que, en noches de luna llena, se produzca una mutación en su cuerpo que lo convierte en hombre lobo. Aparecen maldiciones, vampirismo y licantropía junto con el género de superhéroes.

José Joaquín Rodríguez señala que también es frecuente recurrir a vampiros o seres de ultratumba (RODRÍGUEZ, 2012: 115-125). Se fusionan así los géneros de superhéroes con el de terror, tan de moda durante los años 70. Incluso el personaje Drácula llegó a tener serie propia basándose en la novela de Bram Stoker.

El cómic de superhéroes también recibe influencias de la novela de terror, especialmente para la configuración de algunos villanos. Las obras más influyentes son *Frankenstein* de Mary W. Shelley (1797-1851), *Drácula* de Bram Stoker (1847-1912), y *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson (1850-1894). Por lo que respecta a la primera de las tres, el Doctor Frankenstein desafía a la naturaleza creando con distintos fragmentos humanos un ser horrible. El monstruo creado es un ser bondadoso, aunque sufre el rechazo y está condenado a la soledad. La sociedad lo condena y su carácter se torna violento. Se puede observar cómo algunos rasgos se reproducen en el villano, como por ejemplo el tema del científico loco que crea un ser que se escapa a su propio control, la fealdad del villano o la violencia. En cuanto a Drácula, destacan el halo de misterio, la fealdad y una fuerza sobrenatural que emplea para hacer el mal. Por último, la obra *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mister Hyde*, está a medio camino entre la novela psicológica y el relato policiaco y de terror. En ella, el doctor Jekyll, un honrado médico londinense, toma una droga que le convierte en un ser abominable y de físico escalofriante. Este desdoblamiento de la personalidad sirve de reflexión sobre el lado oscuro de la mente humana, y la lucha del bien contra el mal. Aunque el tema de la transformación se remonta a la mitología grecolatina, R. L. Stevenson lo actualiza con su personaje que se transforma en un ser despreciable. Nuevamente estamos ante la fealdad del monstruo como símbolo de maldad, el desdoblamiento de la personalidad, y el eterno tema del enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal que anidan en el interior del ser humano. La metamorfosis sufrida por el doctor Jekyll aparece también en numerosos superhéroes y supervillanos como el Increíble Hulk, El Lagarto o Dos Caras; este último, uno de los villanos más mortíferos de Batman.

[Fig. 47] *Detective Comics* # 150, página 8 (agosto, 1949).

Guión: Desconocido. Tinta: Charles Paris.

El villano se hace pasar por un fantasma. El género de terror influyó en los superhéroes durante la década de los 40 y 50.

Otro supervillano que entra dentro del mundo de ultratumba es Morbius, que fue curado de su maldición vampírica en *Peter Parker, the Spectacular Spider-Man* # 38, aunque aún conserva cierta propensión a la sangre humana. En esta línea se halla Man-Bat, creado por Neal Adams para *Detective Comics* #400 (junio, 1970), personaje con el que guarda paralelismo.

[Fig. 48] *The Amazing Spider-Man* # 101, página 16 (octubre, 1971).
 Guión: Roy Thomas. Dibujo: Gil Kane.
 Combate entre Morbius, de tradición vampiresca y Spider-Man.

Otros supervillanos que entran dentro de esta categoría son Dormmanmu y Mephisto, personajes místicos o mágicos.

4. 3. LA INFLUENCIA DE LA NOVELA DETECTIVESCA.

Muchos superhéroes deben resolver casos de misterio o buscar soluciones para la captura de los malhechores. Desde este punto de vista, el superhéroe se convierte en un detective que debe centrarse en investigar, observar ciertos detalles y aplicar sus aptitudes de razonamiento para descubrir al culpable, o denunciar una situación. En sus inicios, las aventuras de los superhéroes más tradicionales como Superman o Batman se centraban en la captura de criminales, siguiendo el modelo de la novela policíaca y de sus variantes como la novela negra y la detectivesca. Este tipo de relatos parten de la premisa de que el crimen es una aberración cuya consecuencia inmediata es la ruptura del orden moral y social establecido. La función del detective, como también la del superhéroe, es solucionar un problema para que todo vuelva a la normalidad. Incluso algunos superhéroes, como Batman, incorporan la figura del ayudante de detective; en este caso es Robin.

Precisamente, podemos considerar la novela detectivesca de Sir Arthur Conan Doyle como otra de las fuentes de inspiración de superhéroes contra supervillanos. En concreto, este autor crea en 1893 al personaje James Moriarty como el oponente de Sherlock Holmes. El detective necesita un digno rival que esté a su altura. Es uno de los resortes narrativos que dan lugar a las escenas de máxima acción y tensión en el relato. Con la creación de Moriarty, Conan Doyle sienta las bases para posteriores personajes literarios, cuya función narrativa es actuar de malhechores u oponentes. Aparece por primera vez en la novela *El problema final*:

Como bien sabe usted, Watson, no hay nadie en Londres que conozca tan bien como yo el mundo del crimen. Durante años no he dejado de ser consciente de que tras el malhechor existe un poder oculto, un cierto poder organizado, que actúa en la sombra sin salirse de la ley y que siempre ampara al delincuente. Una y otra vez, en los casos diferentes –casos de falsificación, robos, asesinatos- he sentido la presencia de esta fuerza y he colegido que había actuado en muchos de esos crímenes sin descubrir, en los que no fui directamente consultado. Durante todos estos años he puesto todo mi empeño en atravesar el velo que lo envuelve, y por último, me llegó el momento, y dando con el hilo lo seguí; éste me llevó, tras un sinfín de astutas vueltas y revueltas, hasta el ex profesor Moriarty, la celebridad matemática (CONAN, 2012: 162).

La importancia de este personaje es fundamental porque en él se dan varias claves que nos ayudan a comprender la figura del supervillano en el cómic. Por ejemplo, su personalidad dual. Por una parte, es un profesor matemático que ostenta un buen prestigio social, a pesar de pasar desapercibido entre los ciudadanos. Pero por otro lado, bajo esta discreción se esconde el mayor criminal de Europa del siglo XIX. El profesor Moriarty dirige de manera clandestina un complejo sindicato del crimen. Se convierte, así, en el eterno enemigo de Sherlock Holmes y su obsesión es eliminar al detective. Otro de los elementos que influyeron en los supervillanos es el hecho de que utilice todo tipo de disfraces y artilugios para llevar a cabo sus planes siniestros.

Además, Moriarty es el villano que actúa en la sombra para retar a Sherlock Holmes a resolver algunos crímenes a contrarreloj, como en la novela *El valle del terror* (1915). Amenaza al detective con matar a sus víctimas en caso de que éste se exceda del tiempo máximo previsto.

[Fig. 49] *Detective Comics* # 110, página 12 (abril, 1946).

Guión: Don Cameron. Dibujo y tinta: Win Mortimer.

La viñeta presenta a un criminal que se hacía pasar por Moriarty.

Por lo tanto, muchos supervillanos del cómic cumplen la configuración que Arthur Conan Doyle estableciera en su personaje Moriarty. Por ejemplo, el Joker, el Duende Verde o el Acertijo tienen como obsesión derrotar a sus respectivos superhéroes. También son mentes criminales que someten al superhéroe a complicadas pruebas. Son personajes que utilizan disfraces para ocultar sus personalidades civiles y utilizan artilugios como bombas, trampas o cualquier otra treta para derrotar a su contrincante.

Posteriormente, el género de detectives dio lugar a la novela policíaca. En Estados Unidos, H. L. Meneen y George Jean Nathan fundan en 1920 la revista *Black Mask*, dedicada a la literatura policíaca. Su publicación era mensual y entra dentro de lo que se conoce con el nombre de revistas “Pulp”, es decir, publicaciones hechas con papel barato y vendido a bajo precio. De igual modo, los cómics entran dentro de este sistema de producciones a bajo coste. La novela negra norteamericana o Hard-Boiled se diferenciaba del relato detectivesco precisamente por su formato, y era considerada como un género menor. Por otro lado, a finales de la década de los años veinte, Estados Unidos atravesaba una pésima situación económica que motivó la creencia entre los ciudadanos de que no existía una estabilidad en el orden social. Este tipo de relatos mostraba un mundo violento, irracional, turbulento y amoral capaz de triunfar sobre el orden establecido.

Con la finalidad de acabar con la violencia callejera, se crea el FBI, institución tan admirada como temida por los archivos que maneja y sus métodos,

no siempre legales. El escritor Tim Weiner, en su libro *Enemigos. Una historia del FBI*, señala que a las grandes ciudades de Estados Unidos llegaban oleadas de inmigrantes, algunos con ideas tan revolucionarias como imaginar la destrucción del viejo orden y el triunfo de una utopía política donde gobernarían los parias de la tierra (WEINER, 2012). Con la finalidad de refrenar la violencia en las calles se crea el FBI, pero al margen de estatutos de funcionamiento, por lo que siempre se ha movido en la frontera de la legalidad. Pueden emplear cualquier método con tal de lograr su objetivo, algo que recuerda a los superhéroes. En este sentido, podemos vincular esta forma de actuar con lo defendido por Maquiavelo en su obra *El Príncipe* (1512), donde el fin justifica los medios.

En sus inicios, recurre al poder divulgativo del cómic para que la nación se involucrara en el proyecto del FBI. Se editaron cómics en los que el propio director del FBI se veía representado para que los adolescentes quisieran convertirse en agentes especiales. La colección *Detective Comics* es un claro ejemplo en el que los protagonistas Batman y Robin actúan como agentes al margen de la ley. Los villanos se identificaban con el crimen organizado, la mafia e, incluso, el comunismo.

En suma, el *comic book* de superhéroes se caracteriza por la acción directa, la ausencia de descripciones superfluas, la violencia descarnada y un cinismo demoledor. Los rasgos que configuran al supervillano son el individualismo, la astucia y la osadía, que son factores que le ayudan a provocar un clima moral caótico.

La crítica señala al escritor estadounidense Edgar Allan Poe (1809-1849) como el pionero en la novela policial con *Los crímenes de la calle Morgue* (1841). Es un género intelectual y apartado de la realidad, donde el crimen es descubierto gracias a la inteligencia del investigador, invitando al lector a hacer lo mismo. Son importantes sus historias sobre detectives y misterio. Su personaje por excelencia es C. Auguste Dupin, detective que a su vez inspiró a Arthur Conan Doyle para la creación de Sherlock Holmes. En cambio, la novela negra, es una vertiente de la policíaca que se basa en la cruda realidad. En ellas, el lector no tiene que averiguar quién es el culpable del delito del villano, sino que da testimonio de la degradación de la sociedad que ha empujado al individuo a cometerlo. Además, hay que tener en cuenta que la novela negra y las tiras diarias de *Dick Tracy* de Chester Gould surgieron a comienzos de la década de los treinta; y ambos géneros sentaron las

bases del tono dramático de Batman, así como de algunos episodios de Superman. Habría que añadir la influencia de la novela detectivesca, ya que en muchos relatos la trama argumental gira en torno a la búsqueda de pistas que conduzcan a la detención de un villano (COMA, 1986).

5. LA “GOLDEN AGE”.

5. 1. LA APARICIÓN DEL GÉNERO DE SUPERHÉROES. EL INICIO DE LA ÉPOCA CLÁSICA.

Aunque el nacimiento del cómic se remonta a finales del siglo XIX no será hasta los años treinta cuando se desarrolle el formato del *comic book*, género al que están suscritos los superhéroes. Es en esta época cuando surge la denominada *Golden Age*¹² o edad dorada del cómic, que es el período que transcurre desde el ocaso de los años veinte hasta el estallido de la II Guerra Mundial. Algunos historiadores del cómic norteamericano consideran a Superman el primer superhéroe de la “Golden Age”. Para otros, en cambio, sería el *New Fun* de Nicholson, al tratarse del primer *comic book* con historias originales (VVAA., 2007: 11-21).

Podemos afirmar que es una etapa que transcurre paralela a la evolución del cine, teniendo como punto de partida la implantación del cine sonoro y como declive la imparable escalada de la televisión. Esta época pasará a la historia del cómic por crear personajes tan famosos que actualmente siguen estando vigentes, como Superman, Batman, Wonderwoman o el Capitán América.

Al igual que el arte cinematográfico, el cómic, como arte gráfico narrativo, adquirió una gran repercusión pública y enorme prestigio en los diarios norteamericanos. Ya en los años veinte la industria del cómic era poderosa y obtenía elevados beneficios económicos, porque contaba con un gran impacto masivo de lectores. Javier Coma afirma que “este fenómeno se basaba en un sistema de producción, distribución y exhibición análogo al cine” (COMA, 1991: 14-15).

El género de superhéroes se adscribe preferentemente al formato del *comic book*. No obstante, antes de su llegada, existían las revistas *pulp*, en las que se dieron a conocer héroes como Doc Savage, principal inspiración de Superman, o La Sombra, que lo sería de Batman.

¹² Mike Benton en su libro *The comic-book in America: an illustrated history*, Michigan University, Taylor Publication, 1989 fue el introductor del término “Golden year” para referirse al año 1940 por ser un año prolífico en cuanto a producción de cómics y porque aparecieron numerosos personajes nuevos. Sus creadores aportaron nuevos recursos al *comic book*.

Por otro lado, existían unas películas que recibían el nombre de “seriales”, cuyos héroes vivían situaciones tensas y mortales. Se proyectaba cada semana un capítulo previo a la película principal, que continuaba a la semana siguiente. Podemos establecer un paralelismo con el cómic de superhéroes donde, como en las revistas *pulp* y en los seriales, se sigue un sistema de entregas periódicas y los personajes protagonistas están expuestos a situaciones límites. Incluso antes de que surgiera la televisión se emitían por la radio programas en los que se retransmitían aventuras de héroes como La Sombra, Doc Savage, Flash Gordon, Batman o Superman.

Los responsables de la creación de las series de cómics eran unas compañías que recibían el nombre de *syndicates*. También se ocupaban de distribuir las colecciones al mayor número posible de diarios. En definitiva, controlaban todo el proceso de la publicación. Ya nos hemos referido a los *daily strip* y a los *Sunday strip*, que eran dos formatos distribuidos por entregas en los periódicos norteamericanos.

Tanto las tiras diarias como los suplementos dominicales de cómic se podían publicar simultáneamente en multitud de diarios, lo que generaba una importante cantidad de ingresos económicos. No hay que olvidar que hasta los años cincuenta la sociedad aún no estaba dominada por la influencia de la televisión.

Un elemento importante en las narraciones literarias es la figura del héroe. Podemos afirmar que los héroes siempre han estado patentes en la literatura. En el terreno del cómic, tarea que ahora nos ocupa, los superhéroes son un fenómeno de la cultura del siglo XX. No es difícil hallarlos en los mitos (con poderes divinos o mágicos) o en la literatura de diversas culturas, lo que muestra que son personajes que gozan de gran popularidad y arraigo en la sociedad. El dios Hércules sería el personaje mitológico que influiría decisivamente en personajes del cómic como Popeye (creado por E. C. Segar) y después en Superman, el Capitán Marvel y la mayoría de los superhéroes del siglo XX. Los autores de cómics han recibido influencias culturales y religiosas para llevar a cabo sus creaciones. En el caso de Superman, sus creadores reciben influencia de la ciencia ficción de su época y del género detectivesco. Otras fuentes de inspiración son el cine de Douglas Fairbanks (actor que encarnó al Zorro en 1920) y las tiras de prensa de *Flash Gordon*, de Alex Raymond. Los autores de

cómics buscan cualquier elemento significativo que pueda enriquecer sus historietas o la configuración de sus personajes. Tampoco debemos olvidar que los superhéroes pertenecen al mundo de la fantasía y que son leyendas universales que se van gestando mediante historias, cuentos o mitos que se han ido generando a lo largo de la historia. La esencia del superhéroe radica en ser un enemigo implacable de las injusticias del mundo.

El año 1938 será importante para la industria del *comic book* porque la figura del superhéroe tomará forma y se desarrollará como un individuo con superpoderes, rasgo que lo separa del ser humano, aunque con la imperfección de éste, característica que lo asemeja. Los nuevos personajes que encuadramos bajo la tipología de seres superiores luchan ante las injusticias sociales para defender a los más débiles. Desde esta perspectiva, el superhéroe se erige como valedor del concepto de democracia, aunque actúa al margen de la ley.

Los estudiosos del cómic señalan a Superman como el primer superhéroe de todos los tiempos (USLAN, 2011: 181). Su aparición en 1938 lo sitúa en el primer icono que da origen a un nuevo género, iniciándose, de este modo la denominada “Golden Age”. El año 1940 está considerado como el del boom del *comic book* norteamericano y fue para Mike Benton el más productivo de la historia, llegándose a publicar 150 colecciones. Este periodo se extiende desde los años treinta hasta el final de la Segunda Guerra Mundial. Es la época de aparición de Superman, Batman y Wonder Woman dentro del sello editorial de DC Comics. A partir de aquí, se inicia la “Silver Age” o Edad de Plata, que da lugar a nuevos superhéroes y nuevas formas de tratar al héroe. Por último, habría que referirse a una tercera etapa tras la Silver Age, conocida como “*Bronze Age*” o edad de bronce, y que se correspondería con la década de los ochenta. Para algunos estudiosos, como Santiago García, se trata de una etapa de decadencia en el género de superhéroes¹³. El cómic moderno es mucho más sofisticado porque emplea nuevos recursos técnicos, pero es constante el hecho de reflejar siempre el triunfo del bien sobre el mal. Es una tradición transmitida por la Biblia y por las enseñanzas morales de antiguas epopeyas como *Gilgamesh*.

En la década de los cuarenta, la principal editorial de la época fue National Comics, que en un futuro se convertiría en la prestigiosa DC Comics. Esta

¹³ Conferencia a cargo de Santiago García y Pepo Pérez, “*Formatos y tradiciones en el arte secuencial*”. León, 8 de julio de 2009.

editorial se ocupaba de distribuir colecciones de superhéroes, entre las que cabe citar *Adventure Comics*, *Detective Comics*, *Action Comics* (en la que aparece Superman), entre otras. Otra colección posterior fue *Batman*; que junto a *Superman*, la convirtió en líder del mercado.

Superman caló hondamente en la sociedad occidental. Recibe influencias de la literatura pulp, como Doc Savage, del que toma alguno de sus rasgos. Pero antes de los héroes de la literatura pulp, en la novela *Gladiator* (1930) del escritor Philip Gordon Wylie, se sientan las bases del superhéroe moderno. Es una novela breve distribuida por entregas. En ella, su autor presenta a Hugo Danner, un hombre invulnerable que goza de una portentosa fuerza gracias a los experimentos científicos de su padre. Sin embargo, la novela plantea en el protagonista serias dudas existenciales y que muchos superhéroes posteriores compartirían: el conflicto entre el superhéroe y la sociedad. De hecho, los poderes adquiridos por Hugo Danner, lejos de facilitarle la vida, le crean continuos problemas morales que le impiden ser plenamente feliz y disfrutar de estabilidad emocional. P. Gordon Wylie plantea que ser superpoderoso e invulnerable sirven de poco en un mundo cada vez más cruel, donde domina la locura de la guerra y donde los líderes políticos son corruptos y culpables de gran parte de los males del mundo.

Las colecciones de Superman se reestructuran con la llegada de Byrne. La que llevaba el título de *Superman* pasa a titularse *Las aventuras de Superman* y se encargará de ella el propio Byrne.

5. 2. Los primeros villanos en el *comic book* de superhéroes. El delincuente común como reflejo de la sociedad.

Para el desarrollo de las historietas de acción, y más concretamente dentro de la ficción superheroica, una figura imprescindible sin la que no tendrían sentido las aventuras del superhéroe, es la presencia de un antagonista. El papel temático que éste asume consiste en la provocación de un desequilibrio en la sociedad, sembrando en muchas ocasiones el caos y la alarma social, para satisfacerse personalmente y obtener a cambio el respeto de los ciudadanos. El personaje que

actúa en contra del héroe es el villano, que por ende tiene el carácter de ser maligno, corrupto, egoísta, dominante, manipulador... Ya en la tradición bíblica aparecen elementos perturbadores cuya finalidad es sembrar la destrucción; así, por ejemplo la serpiente, Satanás o Judas Iscariote (que personifica la traición) son considerados elementos hostiles que buscan crear maldad.

La literatura está plagada de fuerzas que podemos tildar de villanos o malhechores, siguiendo la terminología de Propp. Así, en la novela gótica tenemos ejemplos de villanos con superpoderes. Es el caso de personajes novelescos como Drácula de Bram Stoker o Frankenstein de Mary Shelly, donde se aborda el problema del científico loco cuya creación escapa a sus dominios.

Centrándonos en el mundo del cómic, los primeros supervillanos estaban influidos por el cine, la novela negra y los propios cómics como *Dick Tracy*, que reflejaban la realidad social estadounidense de los años treinta. La editorial Lev Gleason Publications adaptó el realismo en el *comic book* pero desde una perspectiva más dramática. El primer cómic que reflejó los hechos delictivos de los gánsters de forma cruel fue *Crime Does Not Pay*, en 1942. Son historietas en las que los protagonistas son delincuentes. Los dos autores que trabajaban para esta editorial fueron Bob Word y Charles Biro. Se entrevistaron con criminales reales para ambientar sus cómics. Retrataron la violencia, la tortura, el sadismo, las drogas o el sexo; en definitiva, el cómic era tratado de forma adulta.

Durante los primeros doce números de la colección de Superman en *Action Comics* no existen supervillanos tal y como hoy día se conocen. En ellos sus creadores se limitan a reflejar los problemas de la sociedad de la época; y el papel del superhéroe consiste en restablecer el orden social mediante la fuerza.

[Fig. 50] *Action Comics* # 32, página 8 (enero, 1941).
 Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Jack Burnley.
 Matones disparando al superhéroe.

El lugar escénico donde transcurren las aventuras es la gran metrópoli. Para ello sirve como inspiración la ciudad de Nueva York de la época, considerada como un espacio de grandes rascacielos, con el ajetreo de los ciudadanos, los bullicios; pero al mismo tiempo una ciudad insegura. Aunque en las historietas de cómics predomina la fantasía, especialmente en el género de superhéroes, no debemos olvidar que sus guionistas y dibujantes se inspiran en la realidad social. Por lo tanto, el cómic se convierte en un medio importante para reflejar no solamente los espacios sino también el comportamiento humano. Es en este apartado donde los creadores de cómics de superhéroes reflejan aspectos como el abuso de poder, la locura, los crímenes, la corrupción...

La dualidad del personaje Superman/Clark Kent guarda relación con su oficio: superhéroe/periodista. El personaje protagonista C. Kent trabaja como reportero en la redacción del *Daily Planet*, un medio de difusión de los problemas más importantes por los que atraviesa la gran ciudad de Metrópolis y la sociedad del momento. A través del periódico los protagonistas son testigos de la barbarie de la sociedad.

En el género de superhéroes hay que tener en cuenta que el villano es el causante de la intervención del héroe, cuya misión es la recuperación de la normalidad para que la sociedad quede a salvo de sus fechorías.

Así, en las primeras tramas de la denominada <<Golden Age>>, el detonante de la aventura eran los carteristas, los estafadores, los malos tratos, la delincuencia juvenil, el tráfico ilegal de armas, la violencia de género, etc. El lugar escénico son los barrios de la ciudad de Nueva York, los suburbios y bajos fondos donde se dan

cita la bandas organizadas de matones y de mafiosos. La realidad de la época y el miedo con el que conviven los neoyorquinos constituyen el marco narrativo.

[Fig. 51] *Action Comics* # 26, página 6 (julio, 1940).

Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.

La denuncia de una estafa es el eje narrativo de los primeros números de Superman.

En la estructura de un *comic book* se plantea un problema, después se produce la intervención del superhéroe y, por último, la resolución del conflicto; de manera que la comunidad pueda convivir tranquila. El obstáculo que amenaza la paz en los primeros números es fácil de frenar para el superhéroe, porque al principio había una descompensación de fuerzas entre superhéroe y villano. Sin embargo, de no ser por su intervención, este último podría causar un daño irreparable a la sociedad. En consecuencia, ésta necesita la ayuda del superhéroe para vivir tranquila.

5. 3. DC COMICS: Los años 40. Los primeros iconos:

5. 3. 1. El supervillano en Superman (1938).

Ya hemos visto que las primeras apariciones de Superman fueron en los *comic books* estadounidenses de finales de los años treinta. Su éxito fue tal, que posteriormente se distribuyó en formato de "*daily strips*" o tiras diarias de prensa. En ellas, se presentaban tres viñetas consecutivas con propósito de continuidad; de manera que el lector debía adquirir el siguiente periódico si quería completar la aventura. Se trata de una estrategia comercial que guarda similitudes con las novelas de folletín o por entregas de los siglos XIX y XX. Esta fórmula sigue

funcionando hoy día en la prensa americana y su éxito inmediato provocó el origen de la industria del cómic.

Sin embargo, planteaba algunos inconvenientes como la brevedad del espacio. Démonos cuenta de la limitación que supone contar una acción en tan solo tres o cuatro viñetas. Los guionistas y dibujantes necesitan más espacio para desarrollar una aventura y que el lector no pierda el hilo conductor de la historieta. Debido a esta necesidad, surge así el *comic book*, un nuevo formato que consta de veintidós páginas aproximadamente, grapadas y con una cubierta que precede a la historieta. En la estructura de una página, se considera la viñeta como la unidad mínima, y cada una forma una especie de fotograma insertado en una página, que sería la unidad mayor. De esta manera se empezaron a demandar historietas del superhéroe, que se materializarían en diversas revistas. En este formato, Superman aparece por vez primera en *Action Comics #1*, publicado en junio de 1938. Sus creadores son Jerry Siegel, responsable de la parte narrativa y Joe Shuster como dibujante. Se les considera los padres del primer superhéroe porque sentaron las bases de su configuración: superfuerza, vestimenta estrofaloria y enfrentamiento a malhechores y supervillanos. Posteriormente apareció otra colección con el título *Superman Comics*.

Es frecuente en el género de superhéroes explicar el origen de un personaje, ya sea este héroe o villano, porque ayuda a comprender su motivación. Aunque el principal ámbito de difusión de Superman es el *comic book*, sus verdaderos orígenes no se explican hasta su aparición en las tiras de prensa en 1939. Las *daily strips* o tiras diarias fueron distribuidas a partir del 16 de enero de 1939 y las entregas dominicales en color el 5 de noviembre de 1939 por el *McClure Syndicate*, agencia que anteriormente había rechazado la serie. En las ocho primeras tiras diarias del personaje, en enero de 1939, se detallan algunas pinceladas acerca de sus orígenes: en la primera viñeta alude a su planeta natal. Superman es un extraterrestre procedente del planeta Krypton, sus padres biológicos son Jor-El y Lora y el protagonista se llama Kal-El. También se narra su envío al espacio en un cohete cuando éste era un bebé para salvarlo de la destrucción de su planeta, y su posterior aterrizaje en la Tierra. Las siguientes viñetas hacen referencia a su determinación por ayudar a los débiles frente a los villanos, a medida que el niño crecía y desarrollaba superpoderes.

Resulta sorprendente el paralelismo que establece Michael E. Uslan (USLAN, 2012: 103) entre el origen de Superman y Moisés, el personaje bíblico que supondría la liberación del pueblo hebreo frente a los egipcios, considerados como oponentes. El pueblo hebreo sufría una persecución, lo mismo que los habitantes del planeta Krypton. Como los egipcios estaban matando a sus primogénitos, una pareja de hebreos intentó salvar a su hijo; lo colocó en una cesta de mimbre que quedó flotando en el río Nilo. Del mismo modo, los padres de Superman lanzaron a su hijo en una nave espacial rumbo al planeta Tierra. La Biblia cuenta que una pareja de egipcios, que encontraron la cesta, decidieron criar y educar al bebé como si fuera hijo suyo. Finalmente, el niño se convertiría en el futuro en un gran héroe para su pueblo. Algo semejante le sucede a Superman cuando al llegar a la Tierra es adoptado por unos padres en la ciudad de Metrópolis.

Un aspecto a tener en cuenta es que la colección se inicia en plena época de la Depresión, en la que había gran demanda de literatura popular y sencilla como medio de distracción. Mark Waid define a Superman como un ser simpático, inteligente, amable y cumplidor con la ley y la moral de una sociedad decente. En sus primeras apariciones se trata de un personaje que dictaba su propia ley y la defendía con los puños e, incluso, se regodeaba cuando intimidaba a sus enemigos con una sonrisa malvada (WAID, 2005: 5). Por lo tanto, el superhéroe está al margen de la ley en su lucha contra los villanos.

Paul Kupperberg en su prefacio al volumen II de *Los archivos de Superman* afirma que desde que éste aparece en el número 1 de *Action Comics* y durante el primer año de la colección, está configurado como un ser duro pero que se va suavizando con el tiempo. Afirma que “Era duro (y tenía una pésima relación con la Policía Local, que, en aquellos primeros días, no sabía si aquel loco con superpoderes luchaba a favor o en contra de la ley –la respuesta, naturalmente, es que Superman no luchaba por la ley, sino, ante todo, por la Justicia)...” (KUPPERBER, 2005: 5).

Como personaje, Superman va evolucionando progresivamente. Entre el año de la Gran Depresión (1929) y la Segunda Guerra Mundial (1939) es considerado el héroe del pueblo, capaz de liberar a la nación de los males con los que tiene que convivir.

Superman se apoya en su fuerza descomunal para restablecer el orden. Su llegada a la Tierra lo convierte en un ser con unas cualidades únicas que serán

aprovechadas para luchar contra los villanos. Sus primeros oponentes son explotadores del trabajo, compañías de seguros fraudulentas, médicos corruptos, maltratadores de mujeres... El personaje es un defensor a ultranza de cualquier peligro que amenace al ciudadano honrado. Cualquier daño o amenaza que tuviese lugar se terminaba encontrando con el superhéroe. Sus creadores recrean el mundo de los matones y gánsters trajeados de los años treinta y cuarenta del siglo XX, en parte por la influencia de la novela negra. Sus creadores, Siegel y Shuster, tenían una visión trágica de las injusticias sociales y de la opresión.

Superman es la personificación de un deseo cumplido por el hombre: ser capaz de volar por sus propios medios, sobrevivir ante cualquier ataque y poseer mayor fuerza que el resto de los mortales. Realmente es un personaje romántico por todo lo que aporta de rebeldía. Establece sus propias reglas sobre cómo debe funcionar el mundo y sus acciones lo convierten en un campeón de masas. Frente a los complicados problemas derivados de su enfrentamiento con villanos, Superman los resuelve de forma sencilla, pero haciendo uso de la fuerza bruta.

Inicialmente, todo se mueve por una relación de causa-efecto. Es un justiciero que aplica la ley del ojo por ojo de Talión. En una de sus primeras aventuras, la misión del superhéroe se centra en defender a una mujer de los malos tratos de un hombre. El oponente de Superman es un maltratador de mujeres (causa) al que debe enfrentarse violentamente para hacerle escarmentar (efecto). Si necesita que alguien confiese algo (causa) le ofrece un paseo aéreo por toda la ciudad (efecto).

La primera aventura de Superman en formato de *comic book* está en *Action Comics #1*. Se nos muestra un Superman que está al lado de la ley y el orden. En esta historieta logra salvar a una inocente condenada a morir en la silla eléctrica. La mujer es acusada de asesinato. Es el tema clásico del falso culpable, tan recurrente en las películas del director de cine Alfred Hitchcock (DUNCAN, 2011). En este relato se refleja el temor de la sociedad norteamericana porque las fuerzas del orden acusen injustamente a un ciudadano inocente. Se plantea el problema de la impotencia del acusado, que se encuentra incapacitado de demostrar su inocencia. En este número, Superman presenta ante el gobernador una declaración firmada, que es la prueba de la inocencia de la joven. El representante de la ley es, en este caso, el oponente del superhéroe.

[Fig. 52] *Action Comics* # 1, página 3 (junio, 1938).

Guion: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.

Primer enfrentamiento del superhéroe: Superman contra el sirviente del Gobernador.

Otro tema interesante, que aparece en el número 2 de *Action Comics* (julio de 1938), es el de la venta ilegal de armas. Superman descubre que está teniendo lugar una pequeña contienda armada en una República sudamericana. Allí, el villano Emil Norvell y sus matones –ayudantes de éste– están fabricando armas y al mismo tiempo se enriquecen con su venta. La táctica de Superman es

hacer escarmentar al villano haciéndole probar su propia medicina. De esta manera obliga a Norvell a enrolarse en el ejército para que vea por sí mismo los horrores de la guerra. El héroe también recurre al diálogo como medida para unir a los líderes de los bandos contrarios que habían sido manipulados.

En *Action Comics* # 3 (agosto, 1938) Superman rescata de una mina a una cuadrilla de mineros que han quedado atrapados por su desplome. Clark Kent acusa a Thornton Blakely, el empresario minero, de la falta de seguridad en la mina. Pero éste le responde que son seguras y que son los trabajadores los responsables del problema. Así, en uno de sus primeros números de la colección ha de enfrentarse con un empresario malvado, propietario de una mina (causa) al que le obliga a sufrir los mismos peligros que sus mineros sobreexplotados (efecto). Superman provoca un derrumbamiento en el interior de la mina que impide el funcionamiento de las instalaciones de seguridad. En ella, queda atrapado el empresario, que comprende que debe modificar su actitud. De esta manera, la derrota del oponente sirve como enseñanza moral.

La principal fuente de inspiración para los autores del cómic de superhéroes es, sin duda, la realidad. Por eso surge la figura del superhéroe, entendido éste como personaje que pone remedio a los conflictos que surgen en la sociedad. Sin embargo, el superhéroe es un vengador y, por tanto, al igual que el supervillano, también está fuera de la ley. Tenemos como ejemplo literario al Zorro, personaje creado por Jonhston McCulley, considerado como un justiciero y vengador.

Un tema recurrente es la delincuencia juvenil. Se denuncia a las pandillas agresivas y organizadas. Muchos jóvenes fueron condenados en Estados Unidos a cumplir condena en reformatorios juveniles. En *Action Comics* #8 (enero, 1939) se refleja la actitud detestable de Gimpy, cuya banda se dedica al pillaje. Es un malhechor que practica la corrupción de menores y les inculca que el dinero robado es fácil de conseguir. La misión de Superman es la de mostrarles el camino correcto y dar a los jóvenes la oportunidad de ser buenos y honestos. El superhéroe les recomienda que empleen sus energías en fines constructivos. Superman justifica que las condiciones de vida son las que les han llevado a la delincuencia. En este número, se reflejan las áreas más empobrecidas de Nueva York, los bajos suburbios y sus clases bajas. El superhéroe quiere subsanar el problema de los barrios pobres, porque sabe que los suburbios marginados estimulan el crimen y decide, con su fuerza, destruir el vecindario empobrecido

para que el gobierno invierta en la reconstrucción de un barrio mejor. Sin embargo, el comisario de policía lo acusa de transgredir la ley y debe pagar también por ello.

Otra de las tramas de los primeros números (*Action Comics* #11, abril de 1939) se centra en el robo y asesinato. Hay un caso de estafa. Los villanos son vendedores de acciones de petróleo que estafan a los compradores al vender unas acciones que no tienen ningún valor. Superman interviene engañándolos y haciendo creer a los villanos que sí tienen valor. Los estafadores quieren recuperarlas a toda costa. El objetivo de Superman es hacer escarmentar al enemigo, haciéndole ver que lo que hace está mal. Clark Kent revende todas las acciones a los estafadores por un millón de dólares, pero después los arruina destruyendo los pozos petrolíferos. Superman es, al principio, agresivo y se mofa de los villanos.

En muchas aventuras, la dualidad del personaje, Superman/Kent, intervienen paralelamente para resolver los casos. En *Action Comics* # 10 (marzo, 1939), un hombre denuncia haber sufrido malos tratos en una prisión. El fugitivo cuenta su historia al Daily Star, periódico para el que trabajan Clark Kent y Lois Lane como reporteros. Se describen los horrores sufridos por los prisioneros, las torturas vividas, las condiciones inhumanas a las que están sometidos, las hambrunas que padecen; en definitiva la mala calidad de vida de los presos. La prensa será el medio de difusión de este clima; es decir, la fechoría es divulgada como una noticia. Kent viaja hasta la prisión donde se producen todo este tipo de vejaciones, que son la motivación para que el superhéroe destruya ese reino de terror y brutalidad. La resolución al conflicto se resuelve gracias a que Superman logra que el superintendente (cuya función es la de oponente o villano) se confiese ante el gobernador.

Si aplicamos el modelo actancial de Greimas (GREIMAS, 1987: 273-281) observamos que Clark Kent es el adyuvante del héroe, cuya función, recordemos, es la de ofrecerle su ayuda o facilitar la comunicación entre el actante objeto y el actante superhéroe. En el polo contrario está el oponente, de modo que lo designamos mediante adyuvante vs oponente.

El tema del político chantajeado por unas fotos comprometidas es tratado en *Action Comics* #18 (noviembre de 1939). El oponente o villano, en este caso, es un periodista que trabaja para la prensa sensacionalista. Éste exige una

importante suma de dinero a cambio de que sus fotos no salgan a la luz. Superman interviene por la fuerza para poner fin al chantaje, logra desenmascarar al extorsionador y destruye las planchas de su periódico.

Por lo que respecta a la estructura de las aventuras de Superman, éstas suelen presentarse en el *comic book* en tres partes; igual que una obra clásica de teatro. Así, se puede identificar un planteamiento, un nudo de la trama y un desenlace que pone fin al cómic. En uno de los primeros números (*Action Comics* #12) se plantea el tema del conductor temerario. El planteamiento es el de un conductor imprudente que atropella y mata a un amigo de Clark Kent. Le sigue un nudo, en el que se refleja la cólera de Superman, que visita al alcalde de la ciudad. Pero éste le dice que no puede hacer nada. Por último, un violento desenlace donde Superman destroza todos los coches de la ciudad para que el alcalde recapacite y haga cumplir a rajatabla las normas de tráfico.

Con *Action Comics* # 12 concluye el primer año de las aventuras de Superman. Hemos visto que en esta etapa inicial sus creadores se limitan a reflejar los problemas de la sociedad de la época, y cómo el superhéroe pone remedio a la corrupción, las estafas, los malos tratos, etc. El papel del superhéroe consiste en restablecer el orden. Los cómics en este periodo carecen de supervillanos con los que entretener al lector.

El enfoque de la serie continúa siendo realista, y así, en el número 16 se desarrolla el tema del juego y los ludópatas. El lugar de ambientación es el casino y se refleja la corrupción de las personas por culpa del juego. La intervención de Superman sigue siendo por la fuerza. Observa un problema y lo ataja destruyendo las mesas de juego de la ciudad de Metrópolis. De esta forma también acaba con un montón de gánsters que viven del juego y que han arruinado la vida de muchas personas.

CUALIDADES DE SUPERMAN

PROSOPOGRAFÍA

Posee una fuerza descomunal

Capacidad de volar y de saltar por encima de los rascacielos

Levanta y lanza pesos gigantescos

Corre como una bala

Su piel es impenetrable

Su oído es hipersensorial

ETOPEYA

Amigo de los indefensos y oprimidos

Lucha contra el mal, la injusticia, la opresión, los abusos...

Es un restaurador del orden

Está al servicio del débil

CUALIDADES DE CLARK KENT

En la dualidad del personaje, éste se transforma en Superman. Aunque Superman es de procedencia extraterrestre, el comportamiento de Kent es la de un humano corriente. Desde el punto de vista físico, es el polo opuesto de Superman, pues es una figura enclenque, debilucha, con gafas, viste ropa de calle y ejerce el oficio de periodista para el Daily Planet. Es un antihéroe o representante del hombre medio de la calle.

Pero realmente los villanos se enfrentan, además de a la policía, a un “fuera de la ley”, ya que escapa a las normas convencionales por las que se rige la sociedad. Esto provoca que también sea perseguido por la policía. No obstante, existe un atractivo romántico, porque su éxito con los enemigos lo convierte en un modelo de verdad y de justicia. El objeto de sus aventuras consiste por un lado en entretener y emocionar al lector con sus hazañas fantásticas y, por otro, enseñar una conducta moral.

La inteligencia y la fuerza de Superman eran muy superiores a las de cualquier delincuente común o criminal. Por eso era necesario que Jerry Siegel y Joe Shuster dieran un paso más con el fin de no enclaustrar al superhéroe con villanos de poca monta. El hecho de enfrentarse a enemigos endebles puede provocar cansancio en el lector, así que guionista y dibujante deben buscar nuevas fórmulas para mantener la atención. Paul Kupperberg considera que “si se trabaja en algo durante el tiempo suficiente, es inevitable la mejora” (KUPPERBERG, 2005: 6). Desde esta perspectiva, tanto su dibujante como su guionista lograron una calidad superior en las aventuras del segundo y tercer año, con respecto a los

primeros episodios de la serie. Ambos habían mejorado sustancialmente en sus respectivos oficios. Las aventuras de Superman habían madurado, en parte debido también a la demanda de historietas, la incorporación de nuevos guionistas y dibujantes que se incorporaban para continuar la serie y sus nuevas aportaciones.

Según Paul Kupperber, el principal cambio que se aprecia en las aventuras de Superman a partir del segundo año radica en la naturaleza de sus oponentes. Aunque los matones trajeados y los mafiosos no desaparecen de las viñetas, empiezan a florecer un repertorio considerable de supervillanos con poderes fantásticos e increíbles. Cada nuevo enemigo tiene unos rasgos distintivos que lo hacen único: se amplía su grado de maldad, obtienen superpoderes, su inteligencia es mayor, emplean disfraces que los identifican como supervillanos. Por lo tanto, comienzan a introducirse oponentes que están a la altura del superhéroe.

De esta manera, en *Action Comics* #13 (junio, 1939) aparece el Ultrahumano, que reaparece en números posteriores. La aventura está guionizada por Jerry Siegel y dibujada por Joe Shuster. La novedad de este malhechor radica en que escapa de los villanos convencionales de Superman y otros seriales anteriores, como *Dick Tracy* o *The Phampton*. Su maldad tiene origen en el uso de la inteligencia, que la empleará con fines negativos. Estamos ante un personaje muy diferente de los matones o asesinos convencionales. Su inteligencia desconcierta al mismo Superman, que deberá cambiar de estrategias para vencerlo. Siguiendo las funciones de los personajes y según V. Propp (PROPP, 2011: 37-86), podemos afirmar que el villano propone tareas cada vez más difíciles, de modo que los personajes no se enclaustran sino que evolucionan; y con ellos también las tramas de los relatos.

Las primeras aventuras de Superman fueron guionizadas por Jerry Siegel y dibujadas por Joe Shuster. Hemos de considerar que el superhéroe debe enfrentarse a nuevos retos con la finalidad de que la serie avance desde el punto de vista narrativo. Se puede afirmar que la fuerza de un héroe se mide por la calidad de sus enemigos, hasta tal punto que el atractivo de un héroe radica en su oponente.

Un supervillano bien construido puede hacer una historieta interesante. Al principio, la función de la tarea difícil es superada por el superhéroe sin apenas dificultad. El lector reconoce que la superación de las pruebas a las que el villano somete al superhéroe es fácil de realizar por éste.

Con villanos que apenas ofrecían resistencia ante un héroe extremadamente superior, los creadores de Superman optaron por diseñar nuevos personajes más complejos, y que pudiesen medirse cuerpo a cuerpo con el héroe. En la siguiente viñeta se muestra a Hérculo, supervillano con una fuerza descomunal basado en la mitología griega. El personaje entra dentro de la tipología del supervillano forzado.

[Fig. 53] *Action Comics* # 28, página 4 (septiembre, 1940).
Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Jack Burnley.
La viñeta muestra a Hérculo golpeando a Clark Kent.

Hemos visto cómo de los enemigos comunes se evoluciona a los supervillanos. De esta manera, definimos al “Ultrahumano” como el primer supervillano al que se enfrenta Superman y cuyos poderes no son ya los de una persona normal. La principal característica de este enemigo es la de poseer la mente más ágil y con más conocimientos de la Tierra. Una de las novedades que aportan sus creadores, y que se convertirá en un recurso, es la capacidad del supervillano de escapar de su héroe, burlándose y reapareciendo en números posteriores para enfrentarse con nuevas estrategias. Por lo tanto, el arco narrativo a veces no se cierra en un *comic book*, sino que se pospone para otros números. Dicho de otro modo, la reparación de la carencia no se resuelve en el mismo cómic.

[Fig. 54] *Action Comics* # 19, página 11 (diciembre de 1939).

Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.

La viñeta muestra al superhéroe a merced de El Ultrahumano.

Ya nos hemos referido a que los cómics de superhéroes en sus inicios carecen de supervillanos con los que entretener al lector. Si definimos al superhéroe como un ser que tiene unos poderes que lo hacen único y que los emplea para hacer el bien; entonces el supervillano se caracteriza también por poseer unas capacidades superiores al resto de los mortales, pero que los utiliza para hacer el mal. En este número Superman persigue a una banda de extorsionadores, cuyo cabecilla es un tal Reynolds (oponente). Este personaje es encarcelado pero su propia banda de criminales (adyuvantes del malhechor) lo ayuda a escapar de prisión. En su persecución, Superman llega hasta una casa abandonada donde lo está esperando el Ultrahumano (*Action Comics* #13, página 10, tercera viñeta). En la siguiente viñeta, en la didascalia aparecen las claves del supervillano: “Los ojos fieros del lisiado inválido se encienden con un odio terrible y una inteligencia siniestra”. Por su parte, su enemigo le responde: “¡Por fin nos encontramos! ¡Era inevitable que lo hiciéramos!”. Se trata del primer personaje que desafía a Superman y le reprocha que, a pesar de tener una fuerza increíble, ahora se enfrenta a un “gigante mental”.

[Fig. 55] Action Comics # 13, página 10 (junio de 1939).
 Guion: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.
 Primera aparición de El Ultrahumano.

Con el Ultrahumano, sus creadores también sientan las bases del supervillano clásico. Por lo que respecta a sus cualidades físicas, se trata de un hombre inválido, adulto, entrado en años, calvo, con rasgos muy marcados, cejas curvadas y que viste un atuendo de bata blanca. Entraría dentro de la tipología del científico loco, similar al capitán Nemo de *Veinte mil leguas de viaje submarino* de Julio Verne. Su propósito o motivación es derrotar al superhéroe, quien representa para él un obstáculo para realizar sus fechorías. En cuanto a sus cualidades psicológicas, el Ultrahumano escapa al delincuente convencional de los cómics de los años veinte y treinta. Presenta una inteligencia siniestra para maquinare hábilmente sus planes y guarda un odio terrible hacia sus enemigos. Se trata, además, del jefe de otros círculos malignos. Dirige a sus secuaces, que están a la espera de recibir sus instrucciones. De modo que este supervillano no actúa en solitario, sino que lo hace como cabeza pensante de otros personajes secundarios que hacen de satélites. Estos personajes son, por consiguiente, los adyuvantes del supervillano.

En el género de superhéroes una nota dominante es la explicación del origen de un personaje. Es algo que inquieta al lector, que ansía saber más acerca de sus personajes favoritos. De forma similar, los guionistas y dibujantes también explican el origen de los supervillanos. El Ultrahumano narra en primera persona por qué le conocen con ese nombre y cómo ha llegado a convertirse en ese personaje. Este villano explica que un experimento científico fallido provocó una mutación que dio lugar al cerebro más ágil y desarrollado de la Tierra. Este personaje confiesa preferir emplear su inteligencia para el crimen y su meta es la dominación del mundo. Así, la carencia de la que parte este supervillano, o el objeto al que aspira es el propio mundo.

Por primera vez alguien con superpoderes es capaz de medir sus fuerzas con Superman, que hasta entonces no había tenido rival. Aunque no logra derrotar al superhéroe ni imponer su universo de terror, sí tiene la facultad para burlarse de éste. El superhéroe recibe una descarga eléctrica que lo deja inconsciente. Se trata de la primera aventura en la que el superhéroe queda fuera de combate ante un adversario. El objetivo del supervillano es matar a Superman para que sus intereses no se vean amenazados.

Otro rasgo que caracteriza al Ultrahumano es la posesión de su propio laboratorio desde el que controla la Tierra. Cuenta con artilugios ingeniosos para

eliminar a sus adversarios, como por ejemplo, la capacidad de provocar descargas eléctricas en el suelo, trampillas donde se ocultan nuevos mecanismos, interruptores para activar otros artefactos... Podemos considerarlos como una sustitución de los elementos mágicos de los cuentos populares maravillosos. Por ejemplo, un malhechor, pongamos por caso una bruja, recurre a la magia para derrotar al héroe: volar en escoba, encantamientos, pócimas venenosas, descargas de energía, etc.

Es frecuente que las historietas sean autoconclusivas pero, en otras, el supervillano termina huyendo, con lo que la historieta se puede prolongar durante varios números. Es una técnica parecida a las novelas por entregas del siglo XIX, que aparecían en los periódicos con la finalidad de que el lector no dejase de comprar diariamente su ejemplar. La tensión creada al final del episodio obliga al lector a adquirir el siguiente número; y así sucesivamente. Las historietas se suceden ininterrumpidamente. Esto es lo que ocurre en *Action Comics* #14 (julio, 1939). Por primera vez, un personaje villano reaparece en el siguiente número porque ha logrado escaparse. Es el caso del Ultrahumano. En este episodio una empresa constructora empleaba materiales baratos y de baja calidad para la construcción del metro. Se trata de un equipo de matones (villanos) que actúan al margen de la ley. Pretenden asesinar al inspector municipal, pero Superman consigue por la fuerza que el jefe de la empresa realice una declaración jurada por escrito. Hasta aquí los acontecimientos narrados no difieren de episodios anteriores. Sin embargo, dos de sus esbirros logran escaparse en coche, que se ha convertido en invisible para Superman. Se trata de un plan preconcebido por el Ultrahumano para matar a Superman. En la página 11 de este cómic, el supervillano dice: *“¡Sólo él se interpone entre mi meta y yo! ¡Dominaré la Tierra! Ahora podré realizar mis planes sin peligro”* (SIEGEL & SHUSTER, 2005: 136). Superman representa un obstáculo para la realización de los planes malévolos del supervillano.

Esquemáticamente se pueden señalar las siguientes contraposiciones entre superhéroe y supervillano:

El superhéroe representa:	El supervillano representa:
Orden	Caos o desorden
Justicia	Injusticia
Equilibrio	Desequilibrio
Restablecimiento del orden, desobedeciendo la ley si fuera preciso	Su objetivo es imponer su régimen de tiranía

Superman se encuentra por primera vez ante un enemigo mortífero que logra atraparle mediante descargas eléctricas. Cuando logra recobrar el sentido su misión inmediata es atrapar a su enemigo; pero éste siempre termina desapareciendo con nuevos artilugios o resortes invisibles. Las fuerzas están más equilibradas, con lo que el guionista consigue aumentar la tensión dramática en el lector. El supervillano normalmente no actúa solo, sino que recibe ayuda de sus esbirros o sicarios a los que protege a cambio de que le sirvan para sus propios fines malignos. Más sencillo le resulta al superhéroe atrapar a alguno de estos personajes secundarios, que también juegan un papel importante en el desarrollo de la historia. Es frecuente que alguno acabe en la cárcel porque no poseen la astucia del supervillano. Pero son importantes en la historia, porque ayudan a desvelar o comprender muchos de los entresijos argumentales de la narración. Actúan de complemento para el supervillano y, en ocasiones, son de vital importancia.

Desde el punto de vista estructural, la extensión de un *comic book* de finales de los años treinta era de 13 páginas aproximadamente. Cada página forma una unidad gráfica y narrativa estructurada a su vez en ocho viñetas. No obstante, esta estructura simétrica ha evolucionado progresivamente hacia relatos de mayor extensión, y también ha ido variando el tamaño de la viñeta. El clímax dramático se reserva para las últimas viñetas. Así, en la página 13 de *Action Comics* #14, Clark Kent reflexiona acerca de su oponente con un monólogo interior: *“El Ultrahumano debe ser detenido antes de que sus planes para conquistar el mundo se hagan realidad. ¡Si no, la Tierra sucumbirá ante su poder!”*. Por su parte, en la última viñeta del episodio, el Ultrahumano, escondido en un lugar recóndito exclama: *“¡Sólo tengo un obstáculo: Superman! ¡Tengo que eliminarle! Es una tarea terrible... Pero mi magnífico cerebro ideará una estratagema para conseguirlo”*.

El propósito del supervillano es sembrar el pánico entre los ciudadanos. Idea la creación de un germen para contaminar la ciudad y, con esta plaga, aniquilar a la raza humana, para después crear una suya a su antojo. Es una amenaza siempre latente en la sociedad, y se advierte al lector de la existencia de países antidemocráticos que siguen políticas totalitarias o fascistas. Cuando surge el Ultrahumano Estados Unidos aún no ha entrado en la Segunda Guerra Mundial, pero teme el avance del fascismo de Hitler en la Alemania nazi y del comunismo en la Unión Soviética. Asimismo, es una época de experimentación científica con la energía atómica. Las pruebas en laboratorios para obtener poder son una realidad cuyo objetivo es marcar la superioridad de unos países sobre otros.

Dentro de las estrategias del supervillano está el poder hipnótico que lo emplea para someter al héroe y que éste obedezca sus órdenes. En este sentido, también podemos observar la herencia recibida de los cuentos populares maravillosos. El encantamiento de una bruja ha sido sustituido por la hipnosis del supervillano.

Los creadores de Superman configuran también los rasgos del supervillano: un ser maligno que aspira a conquistar el mundo. El villano comprende que el héroe representa un serio obstáculo y su misión será, por tanto, derribarle para maniobrar a sus anchas. El supervillano cuenta, además, con un talento que le permite realizar sus fechorías de manera inteligente. No se trata sólo de demostrar más fuerza sino de emplear la inteligencia con mayor eficacia. El Ultrahumano entra dentro del canon de genio científico malvado cuya pretensión es poder vivir del chantaje y la extorsión para llevar a cabo sus fines siniestros.

Una de las fórmulas empleadas por el guionista de cómics es el desafío del supervillano hacia el héroe. Su objetivo es también crearle confusión mediante la creación de efectos sorpresa. A tal fin es frecuente el motivo del disfraz del malhechor, para pasar desapercibido y cumplir la función narrativa del engaño (PROPP, 2011). Es común que cuando el supervillano está a merced del superhéroe, se esfume ante sus ojos. Emplea su inteligencia y astucia para burlarse del superhéroe, aunque la justicia termina apresando a sus secuaces. Ambos personajes, héroe y villano, se despiden pensando en un próximo reencuentro; como sucede, por ejemplo, en la historia del Ultrahumano en la transición entre los números 13 y 14 de *Action Comics*. En este último número hay un final abierto que se pospone para un futuro encuentro.

Otro de los tópicos característicos del supervillano es su retirada a un lugar escondido desde el que observa pacientemente al superhéroe. Se trata de una fortaleza oculta desde la que maquina su siguiente siniestro. Podemos definirlo como un lugar de reposo donde analiza su fracaso y desde el que medita la forma de contraatacar al héroe en el siguiente combate.

Posteriormente, Jerry Siegel y Joe Shuster crean a Lex Luthor, un supervillano nuevo aunque de similares características al Ultrahumano. Tiene su primera aparición en abril de 1940 en *Action Comics* #23, página 7. La crítica lo considera el archienemigo de Superman por excelencia. Se trata de un genio criminal y símbolo de la maldad por antonomasia. Su motivación no se limita a robos de bancos o casos de corrupción sino que su finalidad es eliminar al superhéroe para implantar un régimen de terror en el planeta. Por consiguiente, el actante destinatario es la humanidad y no un determinado ciudadano. Asimismo, el objeto o carencia que ansía tomar el oponente es el mundo frente a joyas, dinero o rehenes de malhechores anteriores.

[Fig. 56] *Action Comics* # 23, página 7 (abril, 1940).
Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.
Primera aparición de Lex Luthor.

Es importante señalar que este supervillano cuenta con su propio equipo de rufianes uniformados. Una nota común es su capacidad logística para huir rápidamente gracias a la ayuda de su ejército. Suele ser frecuente la muerte de personajes secundarios, que tienen la misión de crear tensión en la historieta; pero el villano logra escaparse de manera ingeniosa y misteriosa en las últimas viñetas. Así, el guionista y el dibujante se unen para crear un halo de intriga que provoca la incertidumbre y el efecto sorpresa en el lector.

Uno de los resortes empleados por los guionistas de cómics es la falsa muerte del villano. En el caso del Ultrahumano inaugura una línea argumental que se repetirá con posterioridad en otros villanos. El personaje muere aparentemente, pero resucita una y otra vez. El superhéroe cree haberlo aniquilado en un accidente mortal durante el combate, justo en las últimas viñetas. Sin embargo, éste reaparece en próximos episodios. Así ocurre con el número 19 de *Action Comics*, en el que una pistola láser explota en la cara del Ultrahumano, haciendo creer al lector que por fin le ha llegado su hora. Sin embargo, en el siguiente número aparece reconvertido, ya que sus esbirros encontraron su cuerpo y lo reanimaron mediante un trasplante de cerebro. De esta manera vuelven a empezar nuevas aventuras de carácter interminable. El supervillano aparece transformado en otro enemigo más mortífero y así poder continuar la saga.

En el *comic book* de superhéroes es frecuente que el enfrentamiento entre héroe y villano finalice en tablas, y la huida de este último obliga a posponer para otra ocasión el combate.

El perfil del Ultrahumano influirá notablemente en supervillanos posteriores. Podemos considerar a este supervillano como uno de los antecedentes inmediatos del malvado Lex Luthor. Ambos entran dentro de la categoría de supergenios del delito y comparten rasgos físicos y psicológicos parecidos. Los dos son calvos y llevan una bata blanca de laboratorio.

Una de las mejores aportaciones de *DC Comics* tiene lugar en noviembre de 1961, cuando se plantea una historieta diferente al estilo de la Golden Age. Se trata de una historia imaginaria para *Superman* #149 y cuyo propósito es ofrecer al lector una variante en la vida del superhéroe. Algunos críticos la consideran la mejor historieta del periodo de la Silver Age, al tratar el tema de la muerte del superhéroe a manos del villano. La historia, escrita por Jerry Siegel y dibujada por Curt Swan, lleva por título "*La muerte de Superman*" y se plantea -por primera vez en un cómic- el fallecimiento de Superman por el malvado Lex Luthor. El villano aparece reformado pero sólo en apariencia, pues se dedica a salvar vidas gracias a sus conocimientos científicos. Superman le salva la vida en varias ocasiones pero finalmente se descubre que es una treta de Luthor que está preparando una trampa mortal a Superman. Lo acaba asesinando lentamente al dispararle un rayo de kriptonita, aunque sólo aparentemente.

Siguiendo esta tipología de supervillanos, está Zolar, que apareció en *Action Comics* # 30 (noviembre, 1940) en una aventura guionizada por Jerry Siegel y dibujada por Jack Burnley. La influencia que reciben estos supervillanos se halla en el género de ciencia ficción y, más concretamente, en las tiras de prensa de la serie *Flash Gordon* de Alex Raymond. Así, el héroe Flash Gordon se ha de enfrentar al villano Ming en multitud de ocasiones.

[Fig. 57] *Action Comics* # 30, página 11 (noviembre de 1940).

Guión: J. Siegel. Dibujo: Jack Burnley.

La viñeta muestra al supervillano Zolar dando instrucciones para destruir una ciudad.

Dentro de los supervillanos de Superman hemos de referirnos también a aquellos que recurren al poder de la hipnosis como medio para derrotar al superhéroe. Así, en *Action Comics* # 25 (junio, 1940), Jerry Siegel y Joe Shuster crean a Medini, un villano cuya función consiste en engañar a sus víctimas mediante el poder de la mente.

[Fig. 58] *Action Comics* # 25, página 11 (junio, 1940).

Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.

El villano Medini hipnotiza a su víctima.

HOCUS & POCUS.

Continuando con la tipología de villanos relacionados con la magia, hemos de citar al dúo formado por Doc y Flannelhead, cuyos alter ego son Hocus y Pocus. Aparecen por primera vez en *Action Comics* # 83 (abril, 1945) y fueron creados por el guionista Jerry Siegel y por el dibujante Joe Shuster para una aventura titulada “¡Hocus y Pocus, magos por accidente!”. El equipo artístico se inspiró a su vez en Wheeler y Woolsey, unos famosos comediantes de cine de los años treinta (Fig. 60).

Hemos de recordar que los villanos que se encuadran dentro de esta clasificación reciben influencia del hechicero, de la bruja o simplemente del mago del cuento maravilloso. Ambos son unos magos aficionados cuya mascota es Moiton, un conejo inspirado en Bugs Bunny.

Doc y Fannelhead son vendedores ambulantes que se dedican a vender libros de magia. Una serie de casualidades les hacen creer que tienen poderes mágicos. Un mafioso, que contempló el poder mágico de Doc, les incita para trabajar en el crimen. La acción narrativa sigue una línea clásica basada en una trama sencilla en la que no hay supervillanos. Sin embargo, el dúo acepta cooperar con la mafia. Su función es impedir que suenen las alarmas en la mansión de un rico al que los mafiosos van a robar. No obstante, sus trucos fallan y la alarma antirrobo envía una señal al cuartel general de la policía. Superman también acude y evita el robo, además de preguntarse por qué los magos se han unido a los malhechores. Se convierte en un observador externo y en la viñeta 3 de la página 10 comprende que han sido extorsionados por una banda de criminales. Con esta información Superman se convierte en su adyuvante; es decir, decide cooperar con ellos aunque siempre oculto. Hocus y Pocus son los héroes de este relato y vencen a los malhechores, aunque gracias a los poderes del superhéroe.

<p>[Fig. 59] <i>Action Comics</i> # 83 (abril, 1945). Dibujo de la cubierta: Joe Shuster. Primera aparición de los villanos Hocus & Pocus.</p>	<p>[Fig. 60] Fotograma del dúo cómico Wheeler & Woolsey, que sirvió de inspiración para crear los villanos Hocus & Pocus.</p>

Los años cuarenta fueron muy significativos para Superman porque el personaje evolucionaba continuamente en caracterización y en la calidad de los supervillanos. Es significativa la galería de portadas en este período porque en muchas de ellas Superman aparece combatiendo contra los enemigos de los Estados Unidos; preferentemente nazis y japoneses. Así, en *Action Comics* # 39 (agosto, 1941), Fred Ray dibuja una cubierta en donde el superhéroe combate contra los nazis. Sin embargo, el desarrollo de la historieta en el interior del *comic book* se aleja claramente del tema de la guerra. En este caso, el superhéroe debe enfrentarse a un villano llamado el Fantasma. En *Action Comics* # 48 (mayo, 1942), Fred Ray dibuja una cubierta en la que muestra a Superman destruyendo un avión japonés. El objetivo de la cubierta era captar la atención de los lectores y soldados que seguían la serie. Bill Schelley explica que el tema de la guerra estaba candente entre la sociedad norteamericana. Los medios de comunicación de masas, entre ellos el cómic, cumplieron la función de entretener a los lectores en plena época de guerra (SCHELLEY, 2007: 5). Como sabemos, eran historias simples cargadas de acción y de aventuras entre “buenos y malos”.

También son importantes las cubiertas que Jack Burnley dibujó para *Action Comics*. Su función consistía en apoyar la guerra de los americanos a la vez que trataba de despertar el sentimiento patriótico. En general, se consideraban tanto a los nazis como a los japoneses como una amenaza para el pueblo americano. Por eso, en la cubierta del cómic se procuraba ridiculizarlos con un superhéroe que destruye su material bélico; así Superman abofetea a Hitler, a nazis y a japoneses. Se temía que el nazismo, que se había expandido por Europa, pudiera alcanzar también a los Estados Unidos. Por tanto, Hitler y el régimen nazi se consideraban villanos, porque atentaban contra la democracia americana. El cómic era otro medio más de difusión donde se expresaba la primacía de los Estados Unidos sobre Alemania y Japón.

Aunque las alusiones a la guerra solo eran explícitas en sus portadas, hay que hacer referencia a *Action Comics* # 52 (septiembre, 1942). En este número, el guionista Jerry Siegel y el dibujante Ed Dobrotka desarrollan una historieta sobre un villano llamado el Emperador de América [fig.61]. La temática gira en torno a la figura del dictador. En el fondo se trata de un enfrentamiento entre Superman y Hitler, el cual, ayudado por los nazis, ha invadido América para establecer un régimen de terror.

[Fig. 61] *Action Comics* # 52, página 3 (septiembre, 1942).
Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Ed Dobrotka.
Detalle del villano El Emperador de América.

Dentro de la tipología de villanos alienígenas, debemos mencionar la historieta de *Action Comics* #42 (noviembre, 1941). Por primera vez, un superhéroe se enfrenta a seres procedentes del espacio exterior [fig. 62]. La tradición literaria del

extraterrestre, considerado como actuante villano, procede de la novela *La guerra de los mundos* de H. G. Wells. No obstante, las tiras de prensa de Buck Rogers, así como las de Flash Gordon, también influyeron en los guiones de Jerry Siegel. Sin embargo, la aparición de criaturas extraterrestres no es más que un engaño de su enemigo Lex Luthor que ha desarrollado un arma denominada “rayo de compulsión mental” para derrotar al superhéroe.

[Fig. 62] *Action Comics* # 42, página 12 (noviembre, 1941).
Guión: Jerry Siegel. Dibujo: John Sikela
Primer encuentro entre Superman y alienígenas.

Siguiendo con la variedad de supervillanos alienígenas está el gigantesco Mongul, que representa una versión más moderna de malhechores extraterrestres en la década de los ochenta [fig. 63]. Este personaje aparece en una aventura titulada *For the Man Who Has Everything* (Para el hombre que lo tiene todo), en *Superman Annual* #11 (1985). El guión es de Alan Moore y el dibujo de Dave Gibbons, equipo creativo que se repetirá en la novela gráfica *Watchmen* (1986).

[Fig. 63] *Superman Annual* # 11, página 32 (1985).

Guión: Alan Moore. Dibujo: Dave Gibbons.

Superman, Wonderwoman, Batman y Robin se enfrentan a Mongul, un gigantesco supervillano de origen extraterrestre.

Esta aventura consta de cuarenta páginas y se inicia con un prólogo (página 1) y finaliza con un epílogo (página 40). En el prólogo tiene lugar una escena familiar en el planeta Krypton. En una de sus ciudades, Kal-El (Superman en la Tierra) regresa a su hogar después de una jornada laboral. Allí le espera su familia para darle una sorpresa por su cumpleaños (página 1).

En la siguiente página, se desarrolla la trama del *comic book*. Es una historieta paralela a la del prólogo. Se observa que Batman, Robin y Wonder Woman acuden a la Fortaleza de la Soledad, lugar donde habita Superman en el círculo polar ártico. El viaje de los superhéroes es para llevarle regalos de cumpleaños a su compañero (página 2). Pero una vez que llegan a la Fortaleza descubren que un parásito simbiótico extraterrestre se ha incrustado en el cuerpo de Superman (página 4). Es una mezcla de planta y hongo inteligente imposible de despegar de sus víctimas. El malhechor que ha causado la desgracia es el supervillano Mongul (página 10) que, además de incapacitar a su adversario, le ha sumido en un sueño y transportado mentalmente a Krypton, su planeta. Allí el personaje tiene una vida normal (es geólogo y tiene familia), no es Superman ni tampoco ha viajado al planeta Tierra.

Alan Moore recurre a la técnica de combinar dos historias paralelas dentro de una misma secuencia: una, que corresponde al plano real, y otra, al imaginario (de forma onírica). La primera de ellas gira en torno a la vida de Kal-El

(Superman), un hombre sin superpoderes que sufre una pesadilla que no es real: se cumple la función del engaño causado por el supervillano. Consiste en el sufrimiento de la familia del protagonista, involucrada en los problemas políticos de Kriptón. La segunda historia transcurre en el plano de lo real y se centra en la parálisis corporal que sufre Superman por el simbionte enviado por Mongul.

La página 23 está construida sobre dos escenas simultáneas, la real y la soñada. En ellas, Batman logra arrancársela (viñetas 1, 3 y 5 del margen izquierdo de la página) y liberar a su compañero Superman. Simultáneamente, Kal-El pierde todo contacto con su mundo de Kriptón, que se esfuma instantáneamente (viñetas 2, 4 y 6 del margen derecho). Una vez desprovisto del simbionte, este pasa al cuerpo de Batman (página 24) y Superman recobra su poder (página 25, última viñeta) y la conciencia de que todo ha sido una pesadilla orquestada por su oponente. Se inicia así el viaje del superhéroe hasta encontrar a Mongul (página 26, viñeta 4) que está pegando a Wonder Woman (viñeta 5).

Desde la página 27 a la 35 se desarrolla el combate entre el superhéroe y el supervillano. Sin embargo, el poder de Superman no es superior al de su contrincante y todo el combate gira a favor del supervillano, que resulta imbatible. Es importante destacar el detalle en el que Mongul se quita sus guanteletes (página 13, viñeta 2) para pegar a Wonder Woman. Después, son recogidos por Robin (página 27, viñetas 1, 3 y 5 –margen izquierdo) mientras que Superman llega hasta su oponente y libera a Wonder Woman (página 27, viñetas 2, 4 y 6 – margen derecho). Los guanteletes cumplen la función de la recepción del objeto mágico porque con ellos logra arrancar el simbionte del cuerpo de Batman y enviárselo a Mongul (página 35, viñeta 4). De este modo concluye el combate a favor de los superhéroes. La reparación de la fechoría pasa por el castigo del supervillano, que finaliza siendo víctima de su maldad. También se narra de forma paralela; por un lado, el malhechor sufre al parásito simbionte en su cuerpo (viñetas 2, 4 y 6 del margen derecha de la página 36) y, por otro, sueña apaciblemente que ha derrotado a Superman (viñetas 1, 3 y 5 del margen izquierdo). Se combinan nuevamente una situación del plano real con otra del plano imaginario.

El epílogo abarca la última página del cómic. Como en el prólogo, también se narra un sueño. Ambos personajes, superhéroe y supervillano son felices respectivamente al inicio y al final de la historieta. Si en el prólogo Kal-El es feliz

junto a su familia en su mundo, ajeno a una vida de superhéroe, en el epílogo la felicidad de Mongul se debe a su sueño de exterminador de mundos. De esta manera, Alan Moore logra una estructura circular.

El epílogo consta de cuatro viñetas en las que muestra lo que está soñando Mongul: que es el ser supremo del universo y todo se estremece ante él, su Mundo Guerra recorre el cosmos destruyendo cuantas galaxias encuentra a su paso (página 40, viñetas 1-3). La última viñeta muestra al supervillano sonriente por los gritos de los moribundos. La escena adquiere un tono apocalíptico similar al que utiliza en *Watchmen*, no solo por lo que en ella se narra sino también por la tonalidad rojiza de la página. Otros elementos que se repiten en ambos cómics son la técnica de narrar historias paralelas, ofrecer mundos alternativos, recurrir a un simbionte que causa perjuicio y el regalo de Wonder Woman, que es un frasco de cristal en cuyo interior se halla la ciudad del superhéroe (página 37, viñeta 5). También lo encontramos en la bola de nieve de Laurie, la superheroína de *Watchmen*.

LA KRYPTONITA. Podemos calificarla como un elemento extraterrestre que ha sobrevivido a la explosión del planeta Krypton. Es un recurso que funciona como objeto mágico capaz de destruir a Superman, que hasta entonces era invencible. Sin embargo, la kryptonita es inofensiva para los terrícolas. Por eso, muchos supervillanos, como Lex Luthor, emprenden una búsqueda para hallar este material y poder derrotar al superhéroe. El efecto que causa en este personaje es una debilidad extrema que inutiliza sus poderes. Este elemento guarda conexión con las pócimas o venenos utilizados por los brujos en los cuentos populares para debilitar al héroe; por ejemplo, la manzana envenenada de Blancanieves, el huso de la rueda en la Bella Durmiente, etc.

[Fig. 64] *Superman* # 233, página 4 (enero, 1971).
 Guión: Denny O'Neil. Dibujo: Curt Swan y Murphy Anderson.
 La viñeta muestra el efecto que podría causar la kryptonita en el superhéroe.

Otro de los temas clásicos en el cómic de superhéroes es, sin duda, el enfrentamiento entre el superhéroe contra un cavernícola prehistórico que ha revivido en la época moderna. Este tema tiene su origen en *Action Comics* #44 (enero, 1942) y su guionista es nuevamente Jerry Siegel. Podemos afirmar que se ha convertido en un tema recurrente en el cómic, porque fue usado como argumento por diversos superhéroes en décadas posteriores.

[Fig. 65] *Action Comics* # 44, página 2 (enero, 1942).
 Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Leo Nowak.
 Detalle del primer hombre del pasado que se ha de enfrentar a un superhéroe.

El cómic de superhéroes se distingue de otros géneros porque sus personajes, héroes o villanos, van disfrazados con mallas que los hacen

singulares. El origen de villanos enmascarados en Superman lo encontramos en *Action Comics* #46 (marzo, 1942). Se trata de un malhechor conocido como Máscara, que recibe influencia de los seriales matutinos televisivos. Este personaje entra dentro de la tipología de supervillanos coloristas y enmascarados, que ocultan su identidad para realizar robos y crímenes. La Máscara tiene un alter ego, que es Jeff Farnham. Es el tópico del falso héroe en donde, al final de la historieta, se descubre su verdadera identidad. La función del superhéroe es desenmascarar a su oponente. También será un elemento recursivo en el género de superhéroes.

[Fig. 66] *Action Comics* # 46, página 12 (marzo, 1942).

Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Ed Dobrotka.

La viñeta muestra a La Máscara y su banda de malhechores robando un botín.

Otro villano interesante es el Rompecabezas, que aparece por primera vez en *Action Comics* #49 (junio, 1942). Podemos considerarlo como un antecedente del Acertijo, uno de los supervillanos más mortíferos de Batman. Ambos oponentes se enfrentan a los superhéroes dejando pistas sobre sus próximos crímenes. De esta manera, el superhéroe debe demostrar ser capaz de resolver los enigmas. El Rompecabezas es un criminal que fue creado por el guionista Jerry Siegel y dibujado por Ed Dobrotka. Este personaje entra dentro de la tipología de villanos calvos y se asemeja físicamente a otros como Lex Luthor o el Ultrahumano.

[Fig. 67] *Action Comics* # 49, página 4 (junio, 1942).
 Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Ed Dobrotka.
 Figura de El Rompecabezas.

Así mismo, en *Action Comics* # 51 (agosto, 1942) Jerry Siegel y Ed Dobrotka crean al Bromista, un villano desequilibrado. Estos autores reciben influencia del éxito que el Joker está teniendo en los cómics de Batman desde 1940. Tanto el Bromista como el Joker son criminales en serie que recurren a bromas macabras para aterrorizar a sus víctimas.

[Fig. 68] *Action Comics* # 51, página 12 (agosto, 1942).
 Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Ed Dobrotka.
 Detalle de El Bromista, villano que recurre a bromas macabras para atemorizar a sus víctimas.

Por influencia de la ciencia ficción, otro supervillano es MXYZTPLK, un ser poderoso y maligno de la quinta dimensión, que únicamente puede ser derrotado cuando su nombre es pronunciado al revés. Es decir, el objeto mágico para derrotar al supervillano se consigue cuando este pronuncia la palabra "KLPTZYXM". El origen de este supervillano se remonta a *Superman* #30 (septiembre, 1944). El guionista Jerry Siegel y el dibujante Ira Yarbrough

presentan por primera vez a este personaje en un episodio que lleva por título The mysterious Mr. Mxyztlk.

En concreto, este supervillano guarda relación con Rimpelsteltskin, personaje antagonista que da título al cuento popular de hadas creado por los hermanos Grimm. En español se conoce como La hija del molinero, en donde la protagonista del cuento logra vencer el maleficio provocado por este personaje con aspecto de duende al pronunciar su nombre al revés.

[Fig. 69] *Action Comics* # 80, página 11 (enero, 1945).
Guión: Don Cameron. Dibujo: Ira Yarbrough.
La secuencia muestra a Superman derrotando a MXYZTPLK.

Como en el cuento maravilloso, el superhéroe logra vencerlo cuando pronuncia su nombre al revés, como se muestra en la figura 69 (viñeta 1). Este hecho mágico devuelve al villano hacia su propia dimensión (viñeta 2).

[Fig. 70] *Action Comics* # 583, página 20 (septiembre, 1986).
Versión moderna del supervillano MXYZTPLK según el guión de Allan Moore y los dibujos de Curt Swan y Kurt Schaffenberger.

En *Action Comics* # 583 [fig. 70], el guionista Alan Moore realiza una profunda reflexión sobre los supervillanos. Establece una jerarquía y regresan muchos de sus enemigos, como Bizarro, en *Superboy* #68 (1958), El Bromista, en *Action Comics* #51 (1942), El Juguetero, en *Action Comics* #64 (1943), Brainiac, en *Action Comics* #242 (julio, 1958), Meteoro, El Hombre Kryptonita en *Superman* #650 (mayo, 2006), Lex Luthor y en concreto MXYZTPLK, en *Superman* #30 (septiembre, 1944).

LA MUERTE DE SUPERMAN.

El tema de la muerte de Superman no es la primera vez que se trata en el cómic. Inicialmente el arco narrativo de la muerte de Superman comprende hasta cuarenta *comic books* editados en varias colecciones entre 1992 y 1993,

constituyendo un cross over. El tema de su muerte se trató, por tanto, de manera larga y prolongada. Actualmente se edita en formato de novela gráfica.

En esa época se editaban tres colecciones mensuales: *Action Comics*, *Superman* y *The Adventures of Superman*. Durante año y medio John Byrne se encargó de ellas y cuando las abandonó, los continuadores quisieron mantener la emoción de este; de manera que mantuvieron la actitud positiva y la nobleza del superhéroe. Posteriormente surge una colección nueva: *Superman The Man of Steel*. De este modo, pasó a haber cuatro cómics mensuales que se editaban uno por semana. Había cuatro escritores, cuatro dibujantes, cuatro entintadores y el equipo editorial de DC Comics. Para dar cuerpo a las narraciones se hacían sincronizaciones minuciosas porque debían estar todos en sintonía para realizar las historietas. El trabajo se planificaba escrupulosamente con un año de antelación y cuando no había posibilidad de avanzar en el relato, la propuesta de Jerry Ordway era: Let's kill him! (¡Matémosle!). Una vez que el proyecto fue aprobado, la finalidad del equipo creativo era crear una situación en la que pareciese que realmente el personaje había muerto y que los lectores reflexionasen acerca de lo que sería el mundo sin Superman.

Al tratarse de un icono muy importante en la cultura americana, la muerte de este personaje exige un supervillano muy poderoso porque es un aspecto trascendental en la historia de Superman. Uno de los problemas de este superhéroe es que los villanos a los que se enfrenta habitualmente tienden a ser científicos perversos o malvados de laboratorio. Sin embargo, el guionista y dibujante Dan Jurgens quería una fuerza de la naturaleza, un ser que fuera un poder encarnado de la maldad para que la historieta cobrase sentido. Lo llamó Doomsday porque el título que había ideado para la muerte de Superman era El día del Juicio Final. La historia se construye alrededor del personaje creado por Dan.

Doomsday (Juicio Final) pertenece a la tipología de alienígena grotesco de aspecto monstruoso. Es, por tanto, un ser procedente del espacio exterior que entra en escena cuando llega a la ciudad de Metrópoli. Es una auténtica mole imparable que destruye cuanto le rodea. No hay posibilidad de dialogar con él porque en ninguna viñeta habla, lo que imposibilita cualquier razonamiento con el adversario. Su única motivación es matar a Superman; pero a diferencia de otros supervillanos que lo han intentado, éste logra su propósito. El superhéroe es quien

muere en el combate en un episodio titulado *The Death of Superman!* (La muerte de Superman), editado en *Superman #75* (1992). El guión y los dibujos son obra de Dan Jurgens. En su propuesta plantea realizar un *comic book* completo de lucha constante entre Superman y el supervillano que había inventado. La culminación de su muerte se construye con un combate que se desarrolla en cuatro números de sus colecciones.

Previamente a la entrada en escena de Doomsday, y que daría lugar a la trama del relato, se hizo una preparación en todos los cómics de ese mes donde en una sucesión de viñetas se oía un puño golpeando la pared desde debajo de la tierra. Al final sale al exterior y a partir de aquí comienzan todas las atrocidades de Doomsday. Se abre paso en la naturaleza con las protuberancias afiladas de sus nudillos, golpea y se introduce en la tierra. No tiene la capacidad de volar como su oponente pero puede recorrer enormes distancias a base de saltos. En una escena, abre la mano y un pajarito se posa en ella. Lo mira y lo aplasta. El lector comprende que a lo que se enfrenta Superman es a una fuerza que no tiene el concepto de la dulzura o la belleza. Solo quiere matar.

El orden de la trama comienza con *Action Comics*, después *El Hombre de Acero*, luego *Superman* y, por último, *Las aventuras de Superman*. En cada uno de estos títulos, cuando se acerca la muerte del superhéroe, el número de viñetas por página se reduce. El efecto que se logra es ralentizar el ritmo narrativo porque el lector dedica más tiempo en la visualización de las imágenes. Inicialmente se dibujan cuatro viñetas por página, en el siguiente número son tres, después se reduce a dos viñetas y, finalmente, la acción progresa hacia una pelea que desemboca en una sola viñeta por página. Estas viñetas individuales adquieren un significado simbólico cuya finalidad es intensificar la acción dramática. Por ejemplo, cuando llega el final de la batalla con Doomsday, Lois Lane y Jimmy llegan corriendo hasta el lugar en donde está Superman. Después, Lois abraza al superhéroe, que yace muerto entre sus brazos. A esta escena se le dedican dos páginas plasmadas en una sola viñeta. Esencialmente es la despedida del superhéroe. A continuación se despliega un dibujo de tres páginas de Superman muerto. Hay, por tanto, un fuerte simbolismo.

El dramatismo en cada número es cada vez mayor, lo que permite intensificar el clímax final. Esta técnica repercute en la narración y constituye un reto para los dibujantes porque estaban construyendo algo inusual en el cómic.

Es en *Superman #75* cuando se llega definitivamente a la muerte del superhéroe. Para este número se realizaron dos cubiertas: una gris con forma de lápida, que pertenece a la edición especial; y otra, la versión de los quioscos, que parece una bandera pero que realmente es la capa destrozada de Superman ondeando entre los escombros. La cubierta también está cargada de simbolismo porque es una imagen conmovedora y dramática. Funciona como una viñeta que anuncia su muerte en una ciudad de Metrópolis destruida e irrespirable. Cada página está llena de movimiento: todas las páginas del cómic expresan dinamismo, con edificios derrumbándose y cosas saltando por los aires en la ciudad de Metrópolis. Finalmente, el superhéroe es machacado porque es consciente de que la única forma de detener a su oponente es sacrificándose a sí mismo. La situación extrema a la que llega Superman es que debe perder para derrotarlo. El efecto que se consigue es acentuar el dramatismo.

Por lo que respecta a la extensión del combate alcanza prácticamente las 28 páginas de que consta el episodio. Desde el punto de vista gráfico, a cada página se le dedica una gran viñeta o splash-page. Las últimas dos viñetas ocupan dos páginas dobles cada una y recogen el momento de la muerte de Superman (páginas 25-28).

Si observamos detenidamente la figura 71 (*Superman #75*, p. 26] podemos apreciar la influencia del grupo escultórico de la *Piedad*, de Miguel Ángel Buonarroti. La obra fue esculpida en 1498 y concentra, de manera contenida, un sentimiento profundo. Tanto en el grupo escultórico como en la viñeta se representa el triunfo del equilibrio. Son similares la posición del cuerpo entre madre-hijo muerto con Lois Lane-Superman. La Virgen María y Lois Lane están desgarradas por la pérdida de su ser más querido. En cuanto a las figuras de Jesucristo-Superman a pesar de estar ensangrentadas, dan sensación de serenidad y de quietud. La viñeta de la muerte de Superman añade un personaje secundario que se halla inmediatamente detrás. Se trata del fotógrafo del Daily Planet cuya función es dar testimonio al mundo de lo ocurrido: el Superhéroe más célebre ha muerto. Guarda paralelismo con san Juan evangelista porque ambos cumplen esa función de difundir la noticia.

Jesucristo ----- Superman

Virgen María ----- Lois Lane

San Juan Evangelista ----- James Olsen (fotógrafo del Daily Planet)

Superman, al ser un ser procedente de otro planeta, es considerado un dios en la Tierra. En el Evangelio de san Juan, Jesucristo anuncia “Mi reino no es de este mundo” (Juan 18:36).

El arco narrativo de la novela gráfica *La muerte de Superman* presenta un esquema similar a la Pasión, Muerte y Resurrección de Jesucristo. Hay un tiempo de Pasión o de calvario que abarca el conflicto entre Superman y el supervillano Doomsday. Durante el combate se incluye la abnegación del superhéroe que se sacrifica por la humanidad para liberarla de la amenaza. Sin embargo, el superhéroe más poderoso sufre la derrota ante su oponente y muere. Su muerte implica el triunfo del supervillano: el caos se impone al orden. Esto implica que la fechoría no se repare.

Como sucede con el Nuevo Testamento, en el cómic se produce otra similitud. El cuerpo de Superman desaparece de su sepulcro, lo que da lugar a todo tipo de especulaciones (p. 266). La viñeta ocupa media página y es la que cierra el episodio. Posteriormente, comienzan las reapariciones del superhéroe, aunque en diversas formas. El resultado final es la resurrección del personaje en cuatro supermanes simultáneos. Superman sale fortalecido porque el mal no se puede imponer sobre el bien (p. 594).

Muerte de Superman en el comic book *Superman # 75*.

[Fig. 71] *Superman # 75*, página 26 (1992).

Guión y dibujos: Dan Jurgens.

Momento de la muerte de Superman. La viñeta ocupa el espacio de una página completa.

[Fig. 72] Jesús de Nazaret. La historia de un hombre incómodo, página 159.
 Guión: Marco Sonseri. Dibujo: Alessandro Borrón.

En la colección *El hombre de Acero*, la escritora Louise Simonson guioniza el funeral del superhéroe en un episodio titulado *Funeral por un amigo*. La autora trata de reflejar cómo afecta su muerte a todo el mundo: otros superhéroes, el Presidente de los Estados Unidos (Clinton), personajes principales y secundarios. También hay una marinero borracho, llamado Bibbo, amigo del superhéroe al que

le afectó tanto su muerte que empezó a pegar a un tipo que estaba vendiendo artículos alusivos a la muerte de Superman.

Louise Simonson describe el cortejo fúnebre en dos páginas como un entierro público por las calles principales de Metrópolis. El ataúd está envuelto en una bandera americana tirado por un carruaje. Si observamos la viñeta, entre la multitud de gente están todos los miembros del equipo artístico de Superman.

La tragedia del superhéroe se intensifica si tenemos en cuenta que también es la muerte de Clark Kent. Desde esta perspectiva, Lois amaba a ambos porque son la misma persona. Tanto ella como su compañero, el fotógrafo Jimmy, contemplan la pelea desde un helicóptero. Su función periodística se limita a contar la historia que está viviendo, mientras que el hombre al que ama es golpeado hasta morir. Ella informa pero no puede ayudar. No quiere llamar a los padres de Clark Kent durante varios días porque no quiere creer que es real. Su madre también contempla por televisión el funeral por su hijo pero no puede estar allí por no ser una persona importante: nadie sabe que es la madre de Superman. Sus padres se sienten desdichados porque con la muerte de su hijo sienten que no les queda nada.

Tras acabar la historia de *Funeral para un amigo* se dejaron de publicar durante algún tiempo las historias de Superman, lo que contribuyó a otorgar mayor realismo en el mundo del superhéroe. También se publicó un número conmemorativo en mayo de 1993 titulado *Newstime*, que era un recordatorio en el que se rememoraban los acontecimientos y la vida de Superman. Antes de que regresara el superhéroe hubo un espacio de dos o tres meses en el que no se publicó nada.

Roger Stern, guionista de Superman en *Action Comics*, consideró que su regreso debía superar incluso su muerte. Con la finalidad de no defraudar al lector, Superman debía volver diferente porque regresaría de entre los muertos. Sin embargo, no hubo unanimidad entre los proyectos planteados por los diferentes equipos creativos. Por eso, la escritora Louise Simonson propuso que podían recogerse todas las propuestas, porque todos querían suplantar a Superman. De hecho, este es el punto de arranque para el comienzo de su regreso.

En todas las colecciones se muestra cómo es el mundo sin Superman y surgen cuatro superhéroes que tratan de suplantarlo: Eradicator, Steel, Superboy y Cyborg.

Erradicador (Eradicator) es un personaje solo, producto del planeta Krypton. Representa una visión oscura de Superman. Es el último hijo de Krypton. Su apariencia es similar al auténtico, pero tiene un visor que cubre sus ojos, de manera que no se le puede mirar a los ojos. El equipo artístico lo convierte en Superman pero sin haber tenido una familia humana, por lo que carece de la parte afectiva de Clark Kent.

Otro personaje es El Hombre de Acero (Steel), un hombre que trata de convertirse en Superman. Se trata de John Henry Irons, un hombre que cometió errores. Había trabajado en la industria armamentística para crear superarmas porque creyó que estas traerían la paz al mundo. Sin embargo, resultó que esas armas llegaron a Metrópolis y la gente empezó a matarse con ellas. Por eso, su motivación consiste en convertirse en Superman. Es un personaje frío y grandioso de dos metros de altura. Pero solo es un hombre sin superpoderes que intenta imitar al superhéroe porque el mundo necesita un Superman.

El escritor Karl Kesel, guionista de *The Adventures of Superman*, propuso la idea de Superboy. Se trata de un clon de superhéroe que conecta con el Universo de Superman a través del Proyecto de ADN Cadmus, un complejo científico especializado en la clonación. Entre sus experimentos se incluye la clonación de todo tipo de criaturas, incluido seres con superpoderes. El personaje es una versión que representa la juventud de Superman. Cree saber cómo resolver los problemas del mundo y se comporta de manera arrogante ante la humanidad.

Otro personaje es Cyborg, que es un falso héroe porque termina traicionando a sus compañeros y establece una campaña contra Superman. Está aliado con Mogul, otro supervillano del que ya nos hemos ocupado. Finalmente se descubre que es un supervillano que tiene la capacidad de manipular el metal. La diferencia entre este personaje con respecto a los tres precedentes es que éstos actúan en beneficio de la humanidad, mientras que el Superman Cyborg es todo lo contrario. Es un personaje oscuro y malvado que se hace pasar por Superman y posteriormente traiciona a todos. Su función en el relato consiste en engañar al mundo porque éste necesita cualquier héroe que ocupe ese vacío. Es un elemento más que se añade en el engranaje narrativo y que desemboca en el regreso del superhéroe.

Los narradores crean un halo de misterio que provoca que el lector se interroge acerca de quién de los cuatro supermanes puede ser el auténtico. Sin

Esta historia abre un camino nuevo en donde la narración ya no es tan previsible y los personajes y supervillanos son más grandiosos y dinámicos.

Seguendo la propuesta de análisis de Vladimir Propp para los cuentos populares en su *Morfología del cuento* (PROPP, 2011), procedemos a realizar un estudio del número 47 de *Action Comics* (abril, 1942), titulado “*La piedra del poder*”. Según afirma Michael Uslan (USLAN, 2007: 6) esta historieta de Superman está inspirada en la novela *La piedra lunar* escrita por William Wilkie Collins en 1868. Está considerada como la primera novela policíaca o detectivesca inglesa.

¡JAJAJAJAJAJAJAJAJ! ¡POBRE ESTÚPIDO! ¿TE DAS CUENTA DE LO QUE HAS HECHO? ME HAS DADO LA PIEDRA DEL PODER... UNA PIEDRA DE OTRO PLANETA CON PROPIEDADES CIENTÍFICAS QUE ME DARÁN PODERES TAN GRANDES COMO LOS TUYOS, O INCLUSO MÁS. ¿LBERARLOS? CLARO QUE NO. ¡AHORA QUE TENGO LA PIEDRA DEL PODER, PUEDO DESAFIARTE Y VENCER!

Detalle de Lex Luthor con la piedra del poder. Tanto el cómic como la novela de W. W. Collins el eje narrativo se centra en una piedra que otorga un poder maléfico a quien la posea.

Situación inicial

La situación inicial la representamos con el signo α y ocupa las seis viñetas de la página 2.

En la página 2 regresa el supervillano Lex Luthor para una nueva aventura. Es más temible que nunca porque es capaz de obtener una superfuerza gracias al dominio de la energía eléctrica. Durante los años previos a la bomba atómica de Hiroshima y Nagasaki, la sociedad tenía confianza en los beneficios de la energía eléctrica pero, por otra parte, también se temía por los efectos negativos si se emplea de manera maligna. Gracias a que este malhechor ha desarrollado un poder superior con la energía eléctrica, puede transgredir con mayor facilidad la prohibición. De este modo, roba bancos y atemoriza a los ciudadanos de Metrópolis (página 3). Para ser más fuerte que Superman debe apoderarse de “la piedra del poder”, cuya función es el actante objeto si tomamos la terminología acuñada por Greimas (GREIMAS, 1987: 263-293). Por lo tanto, la función del malhechor se centra en la recepción del objeto mágico. El supervillano parte de la carencia del objeto, cuya motivación consiste en apoderarse de ese elemento. Para ello, debe secuestrar al millonario Brett Calhoun para tramar su siniestro plan. Se produce el primer combate entre Superhéroe / supervillano. La policía cree que Superman es el culpable y el supervillano aprovecha para huir. Se cumple, por tanto, la función del engaño del agresor para burlarse del héroe y escapar de la ley.

Nudo de la trama

El joven millonario Brett Calhoun, obligado por Lex Luthor, convoca a la prensa y dice que entregará tres millones de dólares al que demuestre ser el hombre más rico de Metrópolis. Por consiguiente, se cumple la función de la difusión de la noticia. Cada participante deberá entregar cien mil dólares en el concurso (viñeta final de la página 7). Los participantes llegan a la casa de B. Calhoun. Se impide entrar a la prensa (prohibición). La reportera Lois Lane transgrede la norma y se adentra en la casa. Irrumpe Lex Luthor y los hace rehenes a todos (página 9). Llega Superman para reparar la fechoría (función del viaje del héroe). Luthor le propone un trato: no dañará a los rehenes si Superman le consigue la piedra del poder. Por tanto, el villano le encomienda una tarea

difícil que el superhéroe debe forzosamente realizar. El superhéroe parte hacia la montaña donde está la piedra (función: viaje del héroe). Supera los obstáculos: liberación de esclavos sometidos por antiguos sacerdotes y obtiene la piedra, página 11. (Función: tarea cumplida).

Desenlace

De regreso se la entrega a Luthor (recepción del objeto mágico), pero éste no libera a los rehenes. Este acontecimiento motiva el segundo combate entre superhéroe y supervillano. Vence Superman y libera a las víctimas, incluidas Lois Lane y el millonario Brett Calhoun (función: reparación de la fechoría). Llega la policía y se restaura el orden. El superhéroe regresa.

Siguiendo a Vladimir Propp, observamos en el estudio de este *comic book* que hay elementos variables, como los personajes Superman, Lex Luthor y el millonario Brett Calhoun; mientras que las acciones que se desarrollan son elementos constantes. Cada una de las acciones está relacionada con la situación del relato. Las funciones de los personajes siguen un orden lógico en el mismo.

Para el estudio de esta historieta atenderemos a cinco elementos:

- 1) Funciones de los personajes.
- 2) Forma de aparición de los personajes en escena.
- 3) Elementos de conexión.
- 4) Motivaciones.
- 5) Encuentro del villano con el héroe.

Siguiendo a S. Serebriany¹⁴ en su exposición, explica que un cuento puede quedar dividido en tres momentos fundamentales:

1º) La fechoría inicial, que crea el nudo. En este caso, Luthor obtiene una fuerza superior gracias a la energía eléctrica. Realiza actos vandálicos como robos, la extorsión a un millonario para conseguir dinero y el rapto de personas.

2º) Las acciones del héroe como respuesta a la fechoría. En este cómic es el momento en que entra en escena Superman para liberar a los rehenes. Debe conseguir para el villano la piedra del poder.

¹⁴ SEREBRIANY, 1966: 92. Citado en Propp, 2011: 263.

3º) Feliz desenlace: restablecimiento del orden de las cosas. Se corresponde con el momento en que el superhéroe vence al villano y libera a los rehenes.

Los personajes y sus funciones que aparecen en esta historieta son los siguientes:

-Supervillano: Nomenclatura: Lex Luthor.

-Motivación: obtener la piedra del poder para dominar el mundo.

-Entrada en escena (página 2): Aparece de forma violenta descargando electricidad para demostrar su poder.

-Funciones asociadas al malhechor:

- Fecoría (A). Se parte de una situación de carencia en la que Lex Luthor realiza actos vandálicos gracias a la obtención de un nuevo poder: el dominio de la energía eléctrica para agredir a las víctimas (página 2).

- Transgresión de la norma (δ). La prohibición queda transgredida cuando el malhechor comienza a actuar mediante robos y rapto de rehenes (páginas 3, 4, 5 y 10).

- Interrogatorio (ε): Luthor obliga a sus víctimas a que acepten lo que les pide (página 10).

- Información (ζ): el malhechor obtiene información de sus víctimas mediante la extorsión (página 10).

- Engaño (η): con el fin de obtener la piedra del poder, engaña al superhéroe (página 10).

- Combate (H): el supervillano se enfrenta en dos ocasiones con el superhéroe. En la primera (páginas 5 y 6) logra escapar gracias a la interrupción de la policía (elemento de conexión). La segunda ocasión en que se enfrenta a Superman es cuando este le entrega la piedra pero se niega a liberar a los rehenes (página 13).

- Castigo (V): El supervillano recibe su castigo cuando es maniatado por Superman (página 13, viñeta 5).

-Superhéroe: Nomenclatura Superman/Clark Kent.

-Motivación: restaurar el orden y devolver la normalidad a las víctimas del agresor. Su función es liberar a los rehenes.

-Entrada en escena (página 4): En su casa, escuchando la radio bajo la identidad de Clark Kent.

-Funciones que realiza:

- Mediación (B): Clark Kent escucha por la radio las fechorías de Lex Luthor. Por tanto, la noticia es divulgada a través de este medio. De modo que el programa de radio es el elemento externo que motiva que Clark Kent se transforme en Superman (última viñeta de la página 4).

- Complicidad (θ): el superhéroe acepta la petición del supervillano para evitar muertes (página 10, viñeta 7).

- Principio de la acción contraria (C): Clark Kent acepta el reto y se transforma en Superman (página 4), y también en la página 10 cuando acepta colaborar con Luthor en la búsqueda de la piedra.

- Partida (↑): Abandona su casa y acude en busca de Lex Luthor (página 5).

Por tanto, el nudo de la intriga en este relato está estructurado del siguiente modo: ABC ↑. Es decir, fechoría de Luthor (A), mediación (B), aceptación de Clark Kent (C) y partida de Superman (↑).

- Desplazamiento del superhéroe (G): Superman se desplaza hasta los lugares en donde se halla el supervillano (páginas 5 y 10).

- Combate (H) / victoria (J): El superhéroe se enfrenta al supervillano en dos momentos (páginas 5 y 13). En el primero, la policía dispara contra Superman y es aprovechado por Luthor para escaparse. El segundo combate es trascendental y el que conduce a la victoria definitiva.

- Reparación (K): La fechoría inicial es reparada. Los prisioneros son liberados y el villano es vencido (página 13).

- Tarea difícil (M): El supervillano, en este caso Luthor, encomienda a Superman la tarea de conseguir para él la piedra del poder (páginas 10 y 11).

- Tarea cumplida (N): Superman consigue la piedra, se la entrega a Lex Luthor (página 12) y lo derrota (página 13).

- Regreso (↓): La historieta finaliza con el regreso del superhéroe, que se despide de Lois Lane volando (última viñeta de la página 13).

Otro personaje es Brett Calhoun, que podemos considerar como un elemento auxiliar o mandatario.

-Motivación: Influido por Lex Luthor convoca a la prensa para anunciar que entregará tres millones de dólares a quien demuestre ser el más rico de Metrópolis (página 7).

-Entrada en escena (página 3): está en su casa leyendo un libro. Es interrumpido por Lex Luthor, que entra por la ventana para extorsionarle.

-Funciones:

- Complicidad (θ). Este personaje es la víctima que acepta obligatoriamente las propuestas del villano (página 3).

- Primera función del donante: Debe colaborar forzosamente con el supervillano (páginas 3, 9 y 10).

Lois Lane es la heroína del relato.

-Motivación: Elaborar una noticia para su periódico (página 7).

-Entrada en escena (página 7): en la redacción del periódico Daily Planet. Debe acudir a la mansión del millonario Brett Calhoun.

-Funciones:

- Prohibición (γ). La reportera Lois Lane burla a la policía y se adentra en la casa de Brett Calhoun para obtener información y elaborar la noticia (página 8).

- Elementos de conexión: la piedra del poder sirve como hilo narrativo. Para apoderarse de ella, Lex Luthor rapta a Brett Calhoun, Lois Lane y otros millonarios. Si Superman le entrega la piedra, Luthor supuestamente liberará a sus víctimas.

Atendiendo al modelo actancial propuesto por Greimas, podemos comprobar cómo se cumplen los seis actantes: Clark Kent (sujeto) se transforma en Superman (adyuvante) el cual, gracias a su ingenio y fuerza (elemento mágico) logra reestablecer el orden de las cosas (objeto); en este caso detener al villano Lex Luthor (oponente) y liberar a los rehenes (destinadores) de la ciudad de Metrópolis (destinatarios).

Este modelo actancial puede esquematizarse de la siguiente manera:

GALERÍA DE SUPERVILLANOS DE SUPERMAN SEGÚN SU TIPOLOGÍA (1938-1950)

PRIMEROS MALHECHORES	CRIMINALES	EXTRATERRESTRES	CIENTÍFICOS LOCOS	BRUJOS	DICTADORES
-Personajes anónimos:	-Máscara (1942).	-Alienígenas (1941).	.El Ultrahumano (1939).	-Medini (1940).	-El Emperador de América (1942).
carteristas, matones, gánsters,	-El Rompecabezas (1942).	-Cavernícola resucitado del pasado	-Lex Luthor (1940).		
políticos, empresarios, forzudos...	-El Bromista (1942).	(1942).	-Zolar (1940).		
(1938)	-El Juguetero (1943).	-Mongul.			
-Hérculo (1940).	-Hocus & Pocus (1945).	- MXYZTPLK (1944).			
		-Brainiac (1958).			
		-Bizarro (1958).			
		-La Kryptonita.			
		-Meteoro			
		-El Hombre Kryptonita (2006).			

En conclusión, la llegada del primer superhéroe lleva aparejada la invención del primer supervillano. Se aprecia una evolución del oponente en Superman, en cuyos orígenes, a finales de los años treinta, se reducía al modelo básico de carteristas, gánsteres y matones. Son seres anónimos, sin identidad propia. En este momento hemos de referirnos a ellos como villanos o malhechores. Formaban parte de historias autoconclusivas y su destino era trágico. No son personalidades trascendentales y su lucha contra el superhéroe era inútil. Esto provocó un estancamiento de la serie cuya solución pasa por la invención del supervillano, un oponente que pueda estar a la altura del superhéroe y poder vencerlo. Frente al villano, el supervillano tiene una identidad propia; son personajes singulares. Por eso, Jerry Siegel y Joe Shuster idean a El Ultrahumano, un supervillano primitivo pero con unos rasgos que lo definen dentro de la tipología del científico loco; con superpoderes que lo asemejan a su rival. Este personaje sienta las bases para futuros supervillanos. Los combates dejan de ser una prueba sencilla para el superhéroe, que se verá enfrentado a conflictos complejos. El arco argumental trasciende al propio *comic book* y se puede extender varios episodios. Además, frente al villano, que podía morir o acabar en la cárcel, el supervillano nunca muere y si le encarcelan termina escapando.

Con este modelo van surgiendo una tipología de supervillanos de diversa naturaleza: científicos locos, seres hostiles procedentes de otro planeta, supervillanos dictadores o malhechores cuya fuerza procede de la brujería. En definitiva, todos comparten la búsqueda de poder para poder derrotar al superhéroe y dominar así el mundo

5.3.3. Los supervillanos de Batman (1939).

Tras el éxito inmediato de Superman en 1938, que dio como origen al nacimiento de la Edad de Oro de la industria del *comic book*, se plantea la creación de nuevos superhéroes. A finales de ese mismo año, Vince Sullivan, editor de *DC Comics*, le contó a Bob Kane que, frente a los 35 dólares semanales que ganaba como dibujante humorístico mediocre, los autores de Superman estaban ganando 800. A los pocos días, el dibujante B. Kane le presentaba a Vince Sullivan el proyecto de Batman, un nuevo superhéroe. Ayudado por el guionista Bill Finger dieron forma, más que a un superhéroe, a un justiciero disfrazado de murciélago que, al igual que Superman, se convertiría en uno de los grandes iconos de la historia del *comic book* mundial. De esta manera se introduce en el cómic estadounidense en 1939. No obstante, hay notables diferencias entre ambos, lo que condicionará también el tipo de villanos al que se enfrenten.

Podemos definir al superhéroe como un personaje de cómic que reúne unas cualidades fantásticas y unos poderes (superiores a los de cualquier hombre) que han sido adquiridos de forma innata (caso de Superman) o de forma adquirida (como Spider-Man). Como actante oponente surge el supervillano, que se diferencia del héroe en que emplea sus superpoderes para hacer el mal.

Frente a Superman, Batman está configurado como personaje vulnerable; y es, por tanto, susceptible de ser vencido por su oponente. No debemos considerarlo como un superhéroe en el sentido estricto porque carece de superpoderes. Su fuerza procede de su entrenamiento. Sin embargo, tiene amplios conocimientos científicos y jurídicos que le permiten resolver casos. Desde esta perspectiva, se aproxima más a la tradición literaria detectivesca. Por tanto, Batman es un personaje enmascarado que, aunque cuenta con muchas habilidades, carece de superpoderes, lo que lo separa aún más de Superman. Frente a éste, es más real y, por tanto, más identificable con el lector. Estos elementos condicionarán el tipo de malhechores con los que se ha de enfrentar.

En suma, Superman era el único personaje que ostentaba superpoderes en aquella época, por eso el siguiente superhéroe —es decir- Batman, debía ser

diferente a su predecesor y con él, los villanos. El héroe creado por Bob Kane y Bill Finger se aproxima más a los protagonistas de las revistas *pulp* y los programas de radio. Su humanidad hacía que el lector sintiese mayor admiración y con el que se podía identificar.

La literatura a lo largo de su historia ha producido una tradición de héroes enmascarados. Podemos citar a la Pimpinela Escarlata, de la baronesa Orczy o El Zorro, de Johnston McCulley. Se trata de personajes que derrochan valentía en una época corrupta. Deciden cubrir su rostro con una máscara para preservar su identidad. Max Allan Collins considera que:

El vengador enmascarado de la ficción es un representante solitario del bien en un mundo en el que el mal es la moneda de cambio. Su misión es actuar contra el crimen para limpiar la sociedad (ALLAN, 2005: 6).

Este personaje, al inicio de la serie es violento hasta el punto de que el Batman original que aterroriza las calles de Gotham empuñaba una pistola. Por ejemplo, en *Detective Comics* #32 (octubre, 1939) mata de un disparo a un vampiro [Fig. 74]; o en *Batman* #1 (primavera, 1940) dispara y gasea a monstruos gigantes hasta matarlos.

[Fig. 74] *Detective Comics* # 32, página 10 (octubre, 1939).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

Viñeta en el que Batman mata con una pistola a un vampiro en la escena final.

Era natural que Batman rompiera el cuello a los malhechores o les disparase porque era una modalidad de la época. Sin embargo, esto incomodaba a los directivos de *DC Comics* porque corrompía la imagen de héroe que querían transmitir. Desde este punto de vista, podemos suponer que si un superhéroe es extremadamente violento puede llegar a borrar la frontera que separa a éste del villano, y con ello otros conceptos como orden/caos, el bien/mal, etc. De este modo, Whitney Ellsworth, Director Editorial de *DC Comics*, inició un código de autocensura para no dañar el icono que habían creado. Le propuso a Bob Kane que Batman dejase de ser un justiciero y fuese un miembro honorario de la policía. La figura del justiciero podía llegar a confundirse con la del oponente; mientras que, si cooperaba con la policía (héroe) en la resolución de casos, Batman sería su actante adyuvante.

La editorial *DC Comics* ostentaba el liderazgo de editoriales de cómics estadounidenses en los años cuarenta. La aplicación de este código interno se realizó con el fin de evitar posibles quejas de padres e instituciones. A partir de entonces, quedaba prohibido que Batman emplease armas, se evitaban las referencias sexuales, los ahorcamientos y el empleo de palabras malsonantes. En definitiva, supuso un relajamiento de la violencia que reversionó en la libertad de expresión. La repercusión que tuvo en los supervillanos fue notable porque se volvieron menos agresivos. Este código sentó las bases del futuro *Comics Code Authority* que se sistematizó de manera obligatoria a partir de 1954.

El éxito de Batman en formato de *comic book* llevó a *DC Comics* la posibilidad de expandir su personaje a través de *daily strips* y *Sunday strips*. Se encargan a Bob Kane y a Bill Finger; y de la distribución en los periódicos se ocupa el Mc Clure Syndicate, bajo la supervisión de *DC Comics*. Las tiras comienzan a aparecer en los periódicos el 25 de octubre de 1943. Frente al *comic book*, el tono heroico de las aventuras de Batman es menor, debido a que los personajes Bruce Wayne y Dick Grayson aparecen más. Al ser distribuidas en periódicos, el público lector era preferentemente adulto, con lo que la censura interna de *DC Comics* se relajó. Por esa razón su enfoque es más serio, con temas y asuntos más violentos como crímenes, venganzas, envidias, etc. En las tiras diarias también hubo referencias al tema de la guerra.

El origen de Batman y de cualquier superhéroe y/o supervillano en general sirve para explicar la conducta en sus aventuras. Normalmente es un tópico

muy recurrente al que guionistas y dibujantes acuden sin cesar. Puede ser un arma de doble filo, porque aunque el tema es de sumo interés, a veces, resulta innecesario. Aportar nuevos datos supone dar una vuelta más de tuerca que puede ser problemática para futuros equipos creativos. El caso de Batman es bastante estremecedor ya que cuenta cómo Bruce Wayne, su alter ego, siendo un niño de unos 9 ó 12 años vio morir asesinados a sus padres en las calles de Gotham City. Sobre sus tumbas juró que atraparía al asesino que lo había hecho, así como a todos los villanos. Es a partir de este momento cuando decide sacrificar su infancia y comprometerse de por vida a emprender una eterna lucha contra los criminales. Bruce Wayne, que como ya hemos comentado carece de superpoderes, emprende un entrenamiento hasta alcanzar el máximo nivel que un humano puede tener. Este personaje pasa a conocerse como “la criatura de la noche” o “el detective oscuro” porque se trata de un héroe que acecha a los criminales desde las sombras. Buena parte de sus aventuras transcurren durante la noche. Sin embargo, frente a Superman, el origen de Batman no se cuenta en su primera aventura.

Incluso en la vida civil de Bruce Wayne podemos apreciar una doble personalidad. Por un lado está la figura del playboy ocioso y millonario pero a la vez aburrido y, por otro, la personalidad triste, apesadumbrada y cansada que representa cada vez que rememora el instante en que pierde a sus padres siendo niño.

Por lo que respecta a la influencia de este superhéroe y de sus villanos, las novelas populares que precedieron a los primeros cómics y que coexistieron con ellos aportaron bastante a sus creadores. También se aprecia la influencia de otros cómics de esa época como *Flash Gordon* y *Superman*. Podemos considerar que Batman es una mezcla ingeniosa entre los personajes de las novelas góticas y los detectives de los populares *pulps*. David Hernando (HERNANDO, 2010: 16) explica que Bill Finger, recibió influencia directa de personajes como La Sombra, el Zorro, los cómics de detectives y los demás personajes con superpoderes. Por su parte, Bob Kane, también reconoce la influencia de La Sombra como fuente de inspiración porque, al igual que éste, ambos personajes comparten un sentido de la amenaza y locura. También fue decisivo en la configuración del personaje el cine de la época. En concreto fueron dos películas las que aportaron el vestuario del personaje: *The Mark of*

Zorro dirigida por Fred Niblo en 1920 y *The Bat Whispers* dirigida por Roland West en 1930.

El Zorro también era un héroe con excelentes cualidades físicas y que presentaba una identidad dual. El aristócrata Don Diego, alter-ego del Zorro, era un joven play-boy, despistado y dedicado al juego que se convertía por la noche en un luchador contra las injusticias. Se cubría su rostro con un pañuelo, lo que nos recuerda a una versión primitiva de Batman. El personaje Don Diego sería la principal influencia para Bruce Wayne. Además de El Zorro también está inspirado en *The Bat*, un villano misterioso y malvado criminal disfrazado con traje de murciélago. El personaje fue creado por Mary Roberts Rinehart (1876-1958), novelista popular y autora del libro *The Bat* (1920). El director de cine Roland West adaptó al cine la novela de misterio en 1930. El personaje *The Bat* se disfraza de murciélago para asustar a los habitantes de una mansión y poder encontrar el botín de un robo a un banco que se hallaba escondido allí. Bob Kane supo extraer de la película el ambiente de misterio que rodea al personaje y su capacidad para atemorizar a la gente, especialmente a los malhechores. Sin embargo, a diferencia del film, Kane optó por crear no un villano sino un superhéroe de aspecto siniestro. En síntesis, David Hernando considera que en la configuración de Batman, sus creadores aúnan varias personalidades literarias, entre las que debemos destacar las cualidades físicas del Zorro, la capacidad intuitiva de Sherlock Holmes y el aspecto gótico y tenebroso de Drácula (HERNANDO, 2010: 256).

Pero quizá la mayor herencia la reciba de las tiras diarias de *Dick Tracy* (GARYN, 1993), personaje creado por Chester Gould en 1931. Podemos considerar que tanto el estilo como la fuerza gráfica de *Batman* se asemejan al de *Dick Tracy*. En ambos cómics hay una confrontación de fuerzas o de lucha ininterrumpida entre el bien y el mal. Su leitmotiv es el crimen, considerado como algo horrible y propio de los villanos. La lección moral que de ambas series se extrae es que el bien debe prevalecer sobre el mal, y que el crimen no puede triunfar. Sin embargo, aunque los criminales eran derrotados el crimen nunca cesaba porque en cada episodio se mostraba un nuevo enfoque.

Concretamente, en *Dick Tracy* aparecen dos universos contrapuestos:

-Por un lado, el mundo de los criminales, provistos de taras físicas. Es un mundo horroroso, casi fantástico. Comprende la esfera de acción de los malhechores.

-Por otro lado, el mundo equilibrado. Está representado por los policías cuyo método de trabajo se basa en la investigación y el rigor científico. Se corresponde, en este caso, con la esfera de acción del actante héroe.

Esta contraposición de mundos simboliza varias dicotomías, como la lucha entre el bien y el mal; pero también la contraposición entre el orden y la pesadilla, la armonía frente al caos y la cordura frente a la locura. Estos cánones prevalecerán también en las colecciones de *Batman*. Sin embargo, mientras que *Dick Tracy* supuso una defensa de la institución del sistema policial, en *Batman* se cuestiona su eficacia (KANE, 1999: 208).

Por otro lado, Chester Gould fue pionero en retratar la violencia y el sadismo de forma veraz. También introdujo el tipo de policía duro que perseguía a los delincuentes. Otro elemento que introduce es la muerte del criminal (función de castigo), cuyo final guarda relación con actividades anteriores o con peculiaridades personales del delincuente. El castigo del malhechor es fruto de la persecución del héroe, en este caso, el detective. En *Dick Tracy* se muestra una galería de criminales sucesivos, traficantes, delincuentes... pero las fuerzas de la ley desmoronan este mundo horroroso demostrando que el mal no puede vencer.

[Fig. 75] Tira diaria de *Dick Tracy* (1-11-1934), distribuido por News Syndicate.

Guión y dibujo: Chester Gould.

En la secuencia aparece el villano doctor Hump, científico loco con el que se enfrenta Dick Tracy.

Los creadores de Batman siguieron la fórmula de Chester Gould en las tiras diarias de *Dick Tracy*. En cada episodio se mostraba un villano nuevo al que enfrentarse, poniendo a prueba las cualidades físicas y de razonamiento del superhéroe. Por lo general, estos villanos actúan aprovechando la oscuridad de la noche; por eso en la serie dominan los colores oscuros. Los villanos consagran su vida al crimen, al igual que Batman la dedica a combatirlo.

En las tiras diarias de *Dick Tracy* los villanos eran gánsters inspirados en la vida real, como Al Capone. Incluso Chester Gould reflejó algunas anécdotas basadas en hechos reales como, por ejemplo, la fuga de un criminal (GARYN, 1993). En sus inicios, los villanos de Batman también eran personajes grotescos; como matones del hampa, asesinos, ladrones, chantajistas, violadores, etcétera. Sin embargo, con el avance de la serie los malhechores evolucionan hacia formas más complejas: se asemejan más a la fuerza y a la inteligencia de Batman. Las pruebas que debe superar el héroe son cada vez más complejas. Empieza a surgir de esta manera una galería de villanos acorde a las características del héroe, de manera que no fuese tan sencillo vencer a sus enemigos. Es decir, la función de la tarea difícil y su consecuente resolución se complican. La victoria del héroe sobre el villano no va a estar siempre asegurada. Al mismo tiempo, la serie adquiere un estilo propio no tan apegado a *Dick Tracy*. Así, se introducen supervillanos tan populares como El Pingüino, El Joker, Dos Caras, Enigma o Catwoman.

Realmente, los enemigos a los que se enfrentaban Dick Tracy y Batman eran cada vez más sofisticados y se empezaron a distanciar de los de sus primeras aventuras. La razón básica es que el mundo estaba cambiando y con ellos también debían evolucionar los villanos. Según Chester Gould, el autor de *Dick Tracy*, tendría que crear villanos más duros porque “había gánsters internacionales como Hitler y Mussolini que le hacían sombra desde las primeras páginas” (ALLAN, 2008: 8). Mientras que C. Gould sentó las bases de villanos grotescos, paralelamente los autores de Batman, Kane, Finger y Robinson, abandonaban a los pistoleros convencionales para centrarse en villanos recurrentes. Surgen así El Joker, Dos Caras y El Pingüino. Por lo tanto, en ambas series la fuente de inspiración de sus villanos es la vida misma. Sin embargo, Chester Gould ponía fin a los enemigos de Dick Tracy que, o bien morían o bien acababan cumpliendo condena en prisión. Después tendría la

ocasión de presentar más villanos porque tenía la convicción de que estos nunca acababan. Frente a esto, los autores de Batman no eliminaban nunca del todo a los villanos, sino que eran material recurrente para futuras historietas. Tanto Tracy como Batman actúan como detectives en su lucha contra el crimen. No obstante, Dick Tracy es un policía mientras que Batman es un justiciero enmascarado. Por lo tanto, coopera con la justicia aunque está fuera de la ley. Chester Gould demostraba con Dick Tracy que el crimen, aunque existía, no podía triunfar; en cambio, con Batman se demuestra que el sistema policial y judicial no funciona.

LA CIUDAD DE GOTHAM.

Los guionistas y dibujantes de cómics de superhéroes crean mundos enteros que son increíbles. Es el caso de Gotham City, ciudad imaginaria en la que se desarrollan las aventuras fantásticas del superhéroe. Para el diseño, sus creadores beben de dos fuentes: por un lado, el <<art decó>> de las ciudades aerodinámicas de las tiras de cómic de *Flash Gordon* de los años treinta; como por ejemplo, la ciudad de Mingo; por otra parte, se aprecia parecido con el lugar escénico en el que se desarrollan las aventuras de Dick Tracy. Chester Gould recrea unas vistas expresionistas de una ciudad a la que no pone nombre, pero que supuestamente es la ciudad de Chicago de los años veinte. Es una ciudad dominada por los mafiosos, quienes a su vez vivían del crimen organizado, la extorsión, los salones de juego y apuestas, etc. Por tanto, la realidad es el punto de partida para estos autores que inauguran la línea realista del cómic.

De igual modo, Bob Kane se inspira en Nueva York para crear el perfil de la ciudad de Gotham City, cuyas características se asemejan a la ciudad reflejada por Chester Gould. Sin embargo, Michael E. Uslan plantea que el escritor Bill Finger, co-creador de Batman, fue quien realmente introdujo la ciudad de Gotham, así como otros elementos imprescindibles como el Batmóvil (junto con Jerry Robinson), la Batcueva, el Batplano, su inseparable compañero Robin, Alfred el mayordomo, y villanos como el Joker, Catwoman, el Pingüino y Dos Caras (USLAN, 2011: 230). Fueron, por tanto, grandes artistas de la Edad de Oro de los cómics aunque sus nombres permanecieron en la sombra.

Asimismo, Uslan explica que los nombres de Jerry Robinson y Bill Finger no figuraban entre los créditos de las colecciones de *Detective Comics* ni de *Batman* porque “el contrato de Bob Kane con DC Comics estipulaba que el único nombre que apareciera acreditado fuera el de Bob” (USLAN, 2011: 230).

La ciudad de Gotham es un mundo oscuro e inhóspito donde el crimen no sólo triunfa sino que prospera. Los territorios de esta ciudad están dominados por bandas callejeras y criminales. La acción policial destaca entre toda esa podredumbre de malhechores. Como los sheriffs del viejo Oeste, el Comandante Gordon lidera la ciudad e intenta devolver la libertad perdida a sus ciudadanos. Sin embargo, el caos domina por todas partes y la policía se ve incapaz de poner fin a tanta violencia. Esa es la razón por la que los ciudadanos de Gotham necesitan la ayuda de un justiciero. La ciudad se presenta así como un universo propio en el que el héroe encaja de manera natural y le da sentido.

En *Dick Tracy*, los gánsters mueren frente a los villanos de Batman que sobreviven. Podemos afirmar que es la diferencia que separa a un malhechor, ladrón o delincuente de un villano. Este último consigue escapar para reencontrarse con el héroe un número indeterminado de veces. El villano puede burlarse del héroe y eludir su castigo. Aparte de esta diferencia funcional, el villano es un personaje con una identidad propia, es decir, tiene unos rasgos distintivos que lo hacen único, frente al delincuente común, que suele ser un personaje anónimo del que apenas se conocen datos. El villano, por tanto, cuenta con unos matices específicos, como su nombre, su forma peculiar de vestirse o su ambición, que es superior a la del delincuente. También son diferentes las ambiciones que persiguen; el ladrón intenta apoderarse de dinero y escapar, mientras que un villano aspira a causar desgracias mayores y a capturar, desenmascarar o, incluso, matar al superhéroe. En definitiva, el villano es un adversario digno del héroe que se halla en condiciones físicas y/o intelectuales semejantes. El reto al que somete al héroe es más complejo.

Por otro lado, ambas series desarrollaron la vida particular del detective y del superhéroe. Dick Tracy adoptó a Junior y se casó con Tess Trueheart. Por su parte, Batman adoptó a Robin y lo adiestra para combatir el crimen. Se trata de un <<sidesick>>, nombre que reciben los ayudantes de cualquier héroe, especialmente los ayudantes adolescentes. Recordemos que Greimas

denomina adyuvante al actante que coopera con el héroe. Este término fue acuñado, a su vez, por Guy Michaud (GREIMAS, 1987: 274).

EL ORIGEN DE BATMAN.

La experiencia traumática en la infancia de Bruce Wayne es el eje sobre el que se sustenta el personaje. Esta vivencia es lo que ha permitido que dé forma a su mundo. El núcleo del personaje no ha cambiado desde entonces. Es el huérfano que busca venganza. Eso es lo fundamental en la interpretación de cada guionista y dibujante.

Los autores parten de un proyecto con un personaje. En el caso de Batman, personaje que ya existe desde hace mucho tiempo, los autores pretenden explorar algo que no se haya hecho antes, de forma que tenga sentido creativo. Muchos artistas trabajan sobre un personaje e investigan un medio en el que aún no ha participado; por ejemplo Frank Miller en *Batman: Año uno*, hace una revisión del origen del personaje, o Ed Brubaker y Doug Mahnke en *Batman: El hombre que ríe*, aportan una nueva versión del primer encuentro entre Batman y el Joker.

En muchos personajes se da el sentido de destino, un sentido de expresión y un sentido de emoción. Batman quizá encaje mejor que otros personajes estos sentidos, porque puede soportar mejor que nadie estas interpretaciones. En el *comic book* de superhéroes se difunde un sentimiento de miedo cuando entra en escena el supervillano o el superhéroe; y Batman puede desarrollar este carácter.

La vida de Batman no gira en torno a la venganza en sentido estricto sino en la búsqueda de establecer el bien. Su función en el relato es proteger al inocente y eliminar a todos los que intentan hacer el mal. El superhéroe pasa de la tranquilidad a la acción, siempre juzgando en cada momento la situación.

En la tradición narrativa occidental Batman representa y evoca varias tradiciones heroicas. Así, en la configuración del personaje confluyen la tradición del investigador, la del detective y la del vaquero. Batman es el justiciero que vela por la ciudad de Gotham City y la gente recurre a él cuando no tiene esperanza. Existen ciertos paralelismos entre la ciudad que protege como justiciero y el vaquero del salvaje Oeste.

Ciertamente, podemos señalar algunos paralelismos con el *Western*. La ciudad de Gotham representa el mundo incivilizado de las películas de este género. En ella se consuma la destrucción y los asesinatos por doquier, lo que motiva el viaje del héroe que busca restablecer el orden. El pistolero del *Western* está representado por el superhéroe, que debe demostrar ser más rápido que su contrincante. Si el vaquero en el salvaje Oeste es el héroe que pasea a caballo para vigilar la ciudad, Batman representa la idea del vigilante como figura positiva de la ciudad de Gotham. Nadie iba a restaurar la ley y el orden si no tomaba la justicia por su mano. Como en las películas del Oeste, el héroe regresa para poner orden en la ciudad dominada por villanos, y los criminales imponen la ley del terror. En definitiva, Batman encarna la lucha de la justicia contra la fuerza bruta, como si de un pacificador del salvaje Oeste se tratara. Desde este punto de vista, también entronca con la función del detective de novela negra (personaje del cyberpunk) o, incluso, con el sheriff: ambos son “tipos duros” que actúan al margen de la ley y la imponen asimismo por la fuerza.

Desde la aparición de este superhéroe sólo había referencias a “la ciudad” sin concretar en ningún momento cuál podría ser. Si Superman se desenvolvía

en la ciudad de Metrópolis, entonces Batman necesitaría un marco en el que llevar a cabo sus actuaciones. No sería hasta 1940 cuando se hacen referencias explícitas a Gotham City; concretamente su mención comienza en *Detective Comics #48* (febrero, 1940) y en *Batman #4* (diciembre, 1940). La ciudad cobra tal importancia que acaba por convertirse en un personaje más, con seña de identidad propia. En su origen es la ciudad que da cobijo a los enemigos típicos de los detectives: ladrones, violadores, mafiosos... A medida que evoluciona la serie, los guionistas han ido incorporando nuevos detalles sobre Gotham. Por ejemplo, el escritor Steve Englehart introduce en los cómics el concepto del Callejón del Crimen, como una zona céntrica de la ciudad donde tuvo lugar el asesinato de los padres de Batman. También pone nombres a las calles y plazas, como Finger Alley y Fox Gardens. Posteriormente, Frank Miller continúa nombrando nuevas localizaciones: East End, calle donde murieron los padres de Bruce, Robinson Park, Finger Memorial, la Casa de Caridad Sprang, Arkham Asylum, etc.

[Fig. 76] *Detective Comics* # 48, página 3 (febrero, 1941).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

Primera referencia a Gotham City, lugar escénico donde tienen lugar las aventuras de Batman.

Gran parte de sus aventuras transcurren de noche, de ahí que el superhéroe reciba el apelativo de “el caballero oscuro” o “el señor de la noche”. Se intentan evocar imágenes misteriosas, los tipos de paisajes dentro de la ciudad, sus barrios, sus gentes, etc. Sam Hamm, guionista de Batman, la describe como “un Infierno que ha brotado desde debajo de la Tierra” (USLAN,

2011: 219). Sin embargo, Michael Uslan, la concibe como un lugar creíble para que se desarrollen las fuerzas del mal (USLAN, 2011: 219). Sus calles evocan un lugar intemporal porque no se puede precisar con exactitud cuándo ocurren los acontecimientos; es un lugar donde se mezcla el pasado, el presente y el futuro.

TIPOLOGÍA DEL VILLANO: DEL GÁNGSTER AL SUPERVILLANO.

Las primeras historias de Batman, guionizadas por Bob Kane, son las que están relacionadas con el mundo criminal más tradicional debido a la influencia de las tiras diarias de *Dick Tracy*. No hay que olvidar a gánsters como Joe Chill, Lew Moxon y el jefe Tony Zucco, responsable de la muerte de los padres de Robin en *Detective Comics* #38 (abril, 1940). Otro de los mafiosos relevantes es El Intruso, que nos remite a los seriales de los años treinta y cuarenta con aquellos finales de máxima tensión. La identidad del villano queda oculta al lector con el propósito de crear una atmósfera de misterio en torno al personaje. Durante más de un año se fue desarrollando progresivamente el secreto del Intruso, que en principio no era más que una voz en off saliendo de una grabadora.

En cada historieta Batman se ocupa de un personaje y resuelve un problema que concierne a un actante auxiliar o al actante oponente. El protagonista ejerce de detective uniendo pistas, sale a patrullar de noche y escapa de las trampas mortales de sus enemigos. Aunque está del lado de la ley y el orden, este justiciero huye de la policía. Lo que hace más interesante el relato es que el personaje sea capaz de resolver un problema y no tanto el hecho de que sea más fuerte que su enemigo. Es decir, la manera de reparar la fechoría es una función primordial en este superhéroe. La intención de los guionistas es crear un relato que sea lo bastante flexible como para incluir elementos detectivescos. Se introduce el concepto de la sabiduría improbable, que es un elemento que funciona para poner a prueba la inteligencia de Bruce Wayne. La finalidad que se alcanza es la de crear un clima de realismo a modo de *thriller*, pero sin obviar su género superheroico y, por tanto, fantástico.

En 1940 la *National Publications* vendía un millón de ejemplares de Superman y ochocientos mil de Batman, cifras impensables hoy día. La editorial National, que luego pasó a denominarse *DC Comics*, asumió, con la colección

de Batman, el liderazgo de las editoriales que se ocupaban de la distribución de colecciones de superhéroes. Batman era uno de los pocos cómics que en principio tenía una gama de colores más oscura. Con ello se refleja la soledad y el aislamiento del héroe. Los personajes fijos que aparecen son Robin y el comisario James Gordon, aunque este último aparece en raras ocasiones. Uno de los grandes aciertos de esta serie es la presentación en sociedad del Joker, posiblemente el supervillano más sádico y mejor construido de la colección. Tanto Robin como El Joker son creación del dibujante Jerry Robinson y del guionista Bill Finger. Posteriormente se incorpora la villana Catwoman, una reformada ladrona de joyas y que será la fuente de inspiración de la futura Gata Negra en Spider-Man.

Gracias a artistas como Kane, Finger, Robinson así como otros ayudantes, los años cuarenta fueron una época en la que continuamente se estaban aplicando nuevas ideas: los gánsters dan paso a los villanos, se introduce y explora la ciudad de Gotham, el desarrollo de las tramas narrativas se complica en el arte secuencial, etcétera. David Hernando explica cómo son los villanos más primitivos de Batman:

Los enemigos del Hombre Murciélago son monstruos reales, con unos parámetros que seguiría cualquier asesino de carne y hueso. Sus móviles suelen ser muy humanos: locura, venganza o resentimiento. Toda esta temprana generación de personajes es lo que propicia que Batman triunfe a principios de los años 40. Son historias, en el fondo, de detectives, sin grandes conflictos éticos (HERNANDO, 2010: 41).

Sin embargo, a medida que avanzan los años, se produce una evolución en los villanos que agravan el conflicto entre el bien y el mal. Todo este cambio empieza a producirse a partir de *Detective Comics #29* (julio de 1939), en el que se presenta al Doctor Muerte, considerado ya como el primer supervillano de Batman. Posteriormente, aparecerán otros como Hugo Strange, Clayface, y otros más letales como luego veremos.

El universo de Batman, como cualquier gran mito, conecta con el subconsciente de los lectores. Este superhéroe ha contado con diversas colecciones caracterizadas por presentar un gran elenco de malhechores dentro de un marco de serie negra. Tanto Batman como sus supervillanos presentan el perfil psicológico más sólido dentro del género de superhéroes. Todos ellos

hunden sus raíces en la esencia misma de los cómics. Entre la tipología de villanos, cabe distinguir aquellos que repiten un patrón común: payasos asesinos, científicos locos y psicópatas. Los enemigos de Batman son, sobre todo, psicópatas del nivel del Joker, El Pingüino o Dos Caras; villanos tan atractivos como mortíferos. Un contrapunto lo forma su enfrentamiento con Catwoman, la mujer más hermosa y peligrosa de la serie, con la que experimentará una relación de amor y odio que recuerda a las novelas de folletín.

Las frecuentes apariciones de estos malhechores en la serie indica que son villanos recurrentes, frente al estilo inicial de gánsters clásicos de Bob Kane donde estos no reaparecían. A su vez, fue una tendencia heredada de Chester Gould.

Desde el punto de vista de la estructura narrativa, los primeros números de *Detective Comics* de la serie Batman eran relatos cortos de 13 páginas más una cubierta. Cada página se estructuraba en unas seis viñetas; lo que supone un total de 78 ilustraciones para desarrollar una aventura completa.

La primera aventura de *The Bat-Man*¹⁵ fue publicada en la revista *Detective Comics* #27 (mayo, 1939). La historia tiene por título “*El Caso del Sindicato Químico*” y constaba de seis páginas escritas por Bill Finger y dibujadas por Bob Kane, que era el único que firmaba. David Hernando explica que muchos críticos no consideran a Batman como un superhéroe porque carece de superpoderes. Sin embargo, se encuadra dentro de este género porque apareció inmediatamente después de Superman (HERNANDO, 2010: 23-24). En cambio, si le hubiera precedido, sería un héroe como The Phantom (El Hombre Enmascarado) de Lee Falk o The Shadow (La Sombra).

En esta revista se presentaba a un justiciero nocturno cuyos poderes consistían en asustar a maleantes urbanos, que huían gracias a su portentosa agilidad. Aparece ya en este primer número el tema del enfrentamiento entre el bien y el mal, y cómo la gente que está en el poder lo utiliza en su beneficio. En

¹⁵ Por lo que respecta a la inclusión del artículo <<the>> delante del nombre Batman, Michael Uslan (USLAN, 2011: 182) explica que los auténticos aficionados del superhéroe entienden que es un indicador de una versión oscura del personaje. El artículo y el guión terminaron por suprimirse años después.

sus inicios los dibujos eran toscos y los guiones simples, comparados con los de las novelas de detectives. En la primera viñeta de este número se presenta al millonario Bruce Wayne y al Comisario de policía James Gordon. La trama gira en torno al asesinato de un hombre. Tras investigar a varios sospechosos, finalmente Batman descubre al asesino, que termina muriendo. Sin embargo, la historia aporta una novedad porque el actante que cumple el papel de héroe no es un detective, sino un superhéroe el que descubre el caso. Bill Finger crea una doble atmósfera de suspense porque el lector no descubre hasta sus últimas viñetas la identidad del asesino ni la del héroe. Por tanto, es en sus últimas viñetas donde la aventura alcanza su clímax.

[Fig. 77] *Detective Comics* # 27, página 1 (mayo de 1939).
Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
Viñeta en la que se presenta a Bruce Wane y el comisario Gordon.

Como en las novelas de detectives, Bill Finger se ocupa de mostrar pistas falsas para confundir al lector. A medida que progresa la narración se van eliminando sospechosos hasta desembocar en el clímax, donde se revela quién es el auténtico asesino. Se cumple, por lo tanto, la función del desenmascaramiento del falso héroe y, consecuentemente, el castigo del villano. Esta técnica también fue aplicada por Alfred Hitchcock en películas como *El enemigo de las rubias* (1926), *¿Pero quién mató a Harry?* (1955) o *Frenesí* (1972).

Es importante destacar el marco narrativo que se crea en la primera viñeta de la primera aventura del superhéroe en *Detective Comics* #27. En ella, Bruce Wane y el Comisario de policía hablan acerca de Batman como un personaje

que actúa al margen de la ley. Se deduce que nadie conoce su identidad y que ha actuado en un tiempo anterior. Sin embargo, esta es su primera aventura. David Hernando considera que una de las diferencias básicas entre Superman y Batman es su origen (HERNANDO, 2010: 24). Si en Superman conocemos su origen desde el principio, en Batman no se conocerá hasta un tiempo después. Del mismo modo, consideramos que el concepto de supervillano surge paralelamente al nacimiento del primer superhéroe. Anterior a Superman habría, por tanto, villanos.

Aunque no cuenta con poderes sobrehumanos, su vestimenta y su forma de actuar recuerdan a los superhéroes. Batman es un personaje que lucha por la justicia contra los malhechores. Bill Finger desarrolla los guiones de sus aventuras siguiendo un halo de misterio, aventura y soledad. La lucha contra el mal social es una batalla que el héroe emprende en solitario. Desde el punto de vista narrativo las historias más primitivas de Batman contaban con la presencia de un narrador omnisciente. Sin embargo, solía ser un elemento prescindible porque normalmente los dibujos eran tan explícitos que convertían la narración en algo redundante.

EL DOCTOR MUERTE.

En *Detective Comics* #29 (julio, 1939) la aventura lleva por título *Batman conoce al Doctor Muerte*, dibujada por Bob Kane y guionizada por Bill Finger. Es un relato importante porque en él se presenta al primer supervillano de la serie. El Doctor Muerte¹⁶ es Karl Hellfern, un científico loco obsesionado con capturar a Batman. El héroe sufre un disparo en el hombro, lo que demuestra su vulnerabilidad (página 6, primera viñeta). Comparándolo con Superman, la bala hubiese rebotado saliendo ileso. Por lo tanto, en esta aventura se cumple la función de la marca del héroe. Es decir, una herida como resultado del combate entre el héroe y su agresor. Al final del episodio, el Doctor Muerte aparentemente muere consumido por el fuego (función: castigo del villano). Sin embargo, en el siguiente número *Detective Comics* #30, el Doctor Muerte reaparece desfigurado en una nueva aventura (función: marca). El hecho de

¹⁶ En los años 60 Stan Lee y Jack Kirby introducen al supervillano Doctor Muerte, rey del país imaginario Latveria. Es el enemigo más mortífero de *Los Cuatro Fantásticos* y aparecerá en los cómics de otros superhéroes. Sin embargo, los rasgos entre el personaje de la *DC Comics* y el de la *Marvel Comics* son totalmente diferentes.

aparecer en números sucesivos, demuestra que el villano escapa al héroe, evita ser castigado y reaparece en un nuevo relato. Este elemento es lo que lo convierte en villano y no en malhechor.

[Fig. 78] *Detective Comics* # 29, página 9 (julio, 1939).
 Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
 Primer encuentro entre superhéroe y supervillano: Batman contra el Doctor Muerte.

[Fig. 79] *Detective Comics* # 30, página 10 (agosto, 1939).
 Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
 Reaparición del Doctor Muerte en el siguiente *comic book* de la serie.

EL PENSADOR. Dentro de la tipología de científicos locos con pretensiones de apoderarse del mundo cabe citar a El Pensador, que apareció en *DC Comics* #125 (julio, 1947). Este supervillano fue creado por el escritor Bill

Finger y el dibujante Dick Sprang. Es un personaje que recibe influencias tanto físicas como psicológicas de El Ultrahumano, el primer supervillano al que se enfrentó Superman. Ambos son calvos, van ataviados con una túnica y se desplazan en silla de ruedas. La función de ambos supervillanos es acabar con sus respectivos oponentes para implantar un régimen de terror en la Tierra. La maldad del científico loco deriva de su inteligencia, que es empleada en perjuicio de la humanidad. Su conocimiento científico sirve para poner a prueba al superhéroe en cada nuevo encuentro.

[Fig. 80] *Detective Comics* # 125, página 7 (julio de 1947).
 Guión: Bill Finger. Dibujo y entintado: Dick Sprang.
 La secuencia muestra el combate entre El Pensador y Batman.

La influencia de El Ultrahumano (supervillano de Superman) es notable, como se puede comprobar en la siguiente secuencia [Fig. 81]:

[Fig. 81] *Action Comics* # 13, página 10 (junio, 1939).
 Guión: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.
 Escena de El Ultrahumano contra Superman.

EL MONJE.

Otro de los grandes guionistas de Batman de la Edad de Oro es Gardner Fox (1911-1986). Aparte de ocuparse nuevamente del Doctor Muerte, presenta a un nuevo villano en *Detective Comics* #32 (octubre, 1939) en una aventura titulada *Batman contra el Vampiro*. Se trata de El Monje, un extraño personaje ataviado completamente de rojo que tiene la capacidad de hipnotizar a la gente. El poder de la hipnosis, recordemos, aparece también en otros villanos de Superman, como por ejemplo en *Action Comics* #25 (junio, 1940) en donde Medini se apoderaba de la mente de sus víctimas. De nuevo, hallamos una conexión con los cuentos maravillosos en los que, frecuentemente, una bruja recurre al poder mental para agredir a sus víctimas. El relato transcurre en un castillo donde Batman descubre que el villano es un vampiro al que debe matar mediante balas de plata; un recurso muy utilizado en el género de terror. Es un final superheroico que difiere del estilo detectivesco de Bill Finger. Estamos en una época en la que el protagonista podía matar sin escrúpulos al malhechor, quien todavía aparece sin una identidad.

Este villano caerá en el olvido. Sin embargo, el guionista Gerry Conway rescata al Monje en *Batman* #350 (agosto de 1982), conectando así la historia del vampiro de *Detective Comics* #32.

[Fig. 82] *Detective Comics* # 116, página 1 (octubre, 1946).

Guión: Don Cameron. Dibujo y tinta: Win Mortimer.

La hipnosis regresiva es una técnica narrativa para crear una aventura en un pasado histórico, como en esta viñeta presentada en splash-page.

ORIGEN BATMAN-VILLANO CARL KRUGER.

En *Detective Comics* #33 (noviembre, 1939) Bill Finger vuelve a guionizar una nueva aventura de Batman de dos páginas titulada “*Batman y Cómo llegó a serlo*”, y otra más extensa “*La guerras de Batman contra el Dirigible de la Muerte*”.

En la primera de ellas se cuenta la primera versión del origen del superhéroe. Su dibujante y guionista aportan, en su primera intervención, información acerca del hombre que se esconde bajo la máscara del murciélago. Este número está estructurado en doce páginas.

El protagonista explica cómo debe ser su alter ego, y en un monólogo afirma que “*los malhechores son muy cobardes y supersticiosos, ¡o sea que mi disfraz ha de generar el terror en sus corazones! Debo de ser una criatura de la noche. Negra, terrible... un... ¡Un murciélago!*”¹⁷.

¹⁷ Monólogo de Bruce Wayne, Batman, en *Detective Comics* #33, p. 2, viñetas 7 y 8 (noviembre, 1939). Guión: Bill Finger y dibujo: Bob Kane.

El motivo del origen de Batman se reanuda cada cierto tiempo. Así, en *Detective Comics #457* publicado en marzo de 1976 se vuelve a tratar el tema en una historia titulada “*No hay esperanza en el Callejón del Crimen*”. El escritor Dennis O’Neil y el dibujante Dick Giordiano retoman el asesinato de los padres de Bruce Wayne mediante un flashback. O’Neil introduce el Callejón del Crimen como el lugar de Gotham donde acaeció la tragedia. A partir de aquí, Batman visita cada año este sitio.

Acerca de la identidad del asesino de los padres de Batman, algunos guionistas mencionan a Joe Chill como presunto autor de los asesinatos. Otros escritores, como Dennis O’Neil, han optado porque la identidad del villano permanezca en la incógnita. De esta manera la tragedia que gira en torno al héroe es mayor. Para Dennis O’Neil, guionista de Batman, las motivaciones del héroe son más fuertes cuando se desconoce la identidad del asesino. De esta manera, cada vez que Batman se enfrenta a un villano globaliza su venganza personal en todos los criminales. Los guiones de O’Neil consisten en hacer reflexionar al lector sobre sí mismo o el mundo que le rodea (HERNANDO, 2010: 111).

La segunda historieta de *Detective Comics #33* se centra en el tema del villano dictador. En ella, el superhéroe debe enfrentarse a un malhechor llamado Carl Kruger. En la página 3 de esta historieta se hace referencia a la ciudad de Manhattan (viñeta 1). Hemos de suponer que, antes de la invención de la ciudad imaginaria de Gotham, la acción de las aventuras del superhéroe trascurría en Nueva York. El estado de tranquilidad de la ciudad se rompe cuando aparece un dirigible que, mediante rayos mortales, destruye todo cuanto encuentra a su alcance. Por lo tanto, con este acto vandálico se inicia una fechoría que origina el desarrollo de la trama argumental. Su responsable es la llamada Horda Escarlata, una asociación cuyo propósito es la dominación del mundo. Al final de la página 5 aparece el líder de esta siniestra asociación en el salón de su mansión. Este malhechor se llama Carl Kruger y su aspecto físico está tomado de Napoleón Bonaparte. Su motivación es dominar el mundo mediante dirigibles armados que expelen rayos mortales con los que destruye ciudades. Podemos observar la influencia que recibe de la novela *Dueño del mundo*, de Julio Verne, en la que el villano Robur también aspira a su dominación. En este cómic, el malvado Kruger cuenta con su propio ejército y

está aliado con tres científicos que son sus lugartenientes. Su función es ayudar al malhechor en su tiranía.

El temor a la destrucción de la ciudad es lo que motiva la función del viaje del héroe, que parte en su búsqueda para restaurar la paz. Podemos considerar que el mandatario es el personaje cuyo papel consiste en enviar al héroe a una misión. En Batman sería su alter ego Bruce Wayne; es decir, su personalidad civil es la que envía a su otro yo a combatir contra los villanos. Para devolver la paz a los ciudadanos debe destruir al villano (función: tarea difícil), que será la prueba que el superhéroe debe sufrir. En su primer enfrentamiento con Batman, logra derrotarle y escapar (página 6). El héroe es burlado (función: engaño). Posteriormente, se inicia un nuevo viaje del héroe con el propósito de vencer a su oponente. En la página 8, viñeta 7 Batman empuña una pistola para deshacerse de los sicarios del villano (con el tiempo se eliminará la posibilidad de que el superhéroe lleve armas). Sin embargo, en este segundo encuentro, Batman recibe una herida de bala cuando reaparece el villano por sorpresa (función: marca) y pierde sangre (página 9, viñetas 2, 3 y 4). El superhéroe pierde en este combate, pero Bruce Wayne logra recuperarse gracias a que lleva un chaleco antibalas. En su laboratorio químico desarrolla un arma secreta con la que poder destruir a su oponente. Es decir, conectándolo con los cuentos populares, su alter ego le proporciona el objeto mágico con el que vencerá a su adversario. Finalmente, en su tercer encuentro con el villano, se establece un combate en el aire: el dirigible de Kruger frente al batgiro¹⁸ de Batman. El superhéroe logra asfixiar a su contrincante con el gas que había preparado y finalmente el villano muere al precipitarse su dirigible al vacío. Se cumplen las funciones de combate-victoria y el castigo del héroe. Por último, se reestablece el orden y todo vuelve a la normalidad mediante la función de la tarea cumplida.

¹⁸ El batgiro es el avión particular de Batman. Fue diseñado por Bob Kane y Bill Finger.

Si aplicamos el modelo actancial de Greimas obtenemos lo siguiente:

Destinador ----- Objeto ----- Destinatario

Adyuvante ----- Sujeto ----- Oponente

En donde:

Sujeto	Batman
Objeto	Recuperar el orden social
Destinador	La sociedad de Manhattan
Destinatario	El mundo
Oponente	El villano Carl Kruger
Adyuvante	Bruce Wayne / sicarios

HUGO STRANGE.

La serie retoma su estilo detectivesco y en *Detective Comics #36* (febrero, 1940) el guionista Bill Finger introduce a Hugo Strange, un nuevo supervillano. Se trata de un extravagante doctor que planea matar a Batman porque éste se inmiscuye en sus asuntos. Finalmente, el héroe lo derrota y lo entrega a las autoridades para que cumpla condena penitenciaria. El personaje sería retomado en futuras ocasiones, cumpliendo así el requisito del villano como personaje de continuidad en una serie. Por ejemplo, tras permanecer una temporada olvidado, reaparece en *Detective Comics #470* (junio, 1977) en una historia titulada *Los muertos aún viven*.

[Fig. 83] *Detective Comics* # 36, página 3 (febrero, 1940).
 Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
 Primer plano del villano el Profesor Hugo Strange.

Este villano volverá a aparecer en *Batman #1* en una historia que imita la película *King Kong* dirigida en 1933 por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack. En el final de la aventura un monstruo sube por un rascacielos. Batman consigue abatirlo desde su Batplano. Finalmente, el monstruo cae al vacío. Sin embargo, el villano Hugo Strange consigue escaparse nuevamente.

EL GÁNGSTER TONY ZUCCO Y LA INTRODUCCIÓN DE ROBIN.

A pesar de que las historietas de Batman tenían gran aceptación entre el público en los años cuarenta, sus creadores decidieron realizar algunos retoques en la serie. Por un lado, se decidió rebajar el nivel de violencia; y por otro, incluirle un compañero de aventuras con quien poder dialogar. Batman estaba siempre pensando lo que debía hacer. Para ello, en las viñetas de Bruce Wayne se recurre a bocadillos extensos que contenían los monólogos interiores que salían de su mente. Según declaraciones de Bill Finger, esta técnica convertía la narración en algo aburrido (GOULART, 2004). Su aportación significó un cambio de tono en la serie porque el superhéroe dejó de actuar en solitario. Por ese motivo, tras el éxito de la serie en 1940, se decidió añadirle un “sidekick”, es decir, un compañero juvenil de aventuras. Recordemos que, con frecuencia, se emplea este término para referirse a los ayudantes de cualquier héroe, como el Doctor Watson en Sherlock Holmes o Bucky en el Capitán América (USLAN, 2011: 113). Con esta estrategia, el equipo artístico logra incrementar el número de lectores: se mantiene el público adulto, que se sentía

identificado con Batman, y se incorpora otro más juvenil, seguidor de Robin. Asimismo, el origen de este personaje es trágico ya que, como Bruce Wayne, es testigo directo del asesinato de sus padres por unos gánsters. El niño es Dick Grayson, que es adoptado por Bruce Wayne con el nombre de Robin, “the Boy Wonder”. De igual modo, Chester Gould, el creador de Dick Tracy, introdujo a Junior, cuya función es ejercer de joven aprendiz de detective. Estos personajes, siguiendo la nomenclatura propuesta por Greimas en su modelo actancial (GREIMAS, 1987: 271-281), son los adyuvantes.

Posteriormente, Bob Kane y Bill Finger contrataron a Jerry Robinson, un joven dibujante de gran talento. J. Robinson comenzó siendo rotulista, dibujando fondos, después se ocupó de los personajes y, por último, lo dibujaba todo. Para el personaje de Robin, que aparece por primera vez en *Detective Comics* #38 (abril, 1940), se inspira en el personaje literario de Robin Hood, del escritor norteamericano Howard Pyle (1853-1911). Este número alcanzó gran popularidad no solo por la introducción de este personaje sino porque representó la humanización del superhéroe que había consagrado su vida a perseguir a los malvados. En un mundo de crímenes como Gotham, Batman entrena a Robin para que pueda sobrevivir en ese horrible lugar. También se le debe, junto al guionista Bill Finger, la creación del Joker, el archienemigo de Batman. En 1943 Bob Kane abandonó la colección de Batman en el formato del *comic book* para dedicarse en exclusiva a las *daily-strips* del mismo personaje. De esta forma se encargaría Jerry Robinson de la parte gráfica, siendo su estilo más realista y, por tanto, menos caricaturesco que el de Bob Kane.

[Fig. 84] *Detective Comics* # 38, página 8 (abril, 1940).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

Viñeta en la que aparece el villano Tony Zucco, asesino de los padres de Robin.

EL JOKER.

Durante la primavera de 1940 el superhéroe había alcanzado tal fama que los promotores de *DC Comics* propiciaron la publicación de una nueva serie trimestral de 64 páginas titulada *Batman*. El cómic estaba estructurado en cuatro aventuras de dieciséis páginas cada una. De esta manera se introduce al Joker en la tercera página de *Batman* #1 (primavera de 1941). Aunque en su día apareció sin título, en futuras reediciones se titularía *El Pez Sonriente*. El nuevo villano es un personaje macabro y mortal, capaz de burlar a la policía y de alcanzar los objetivos que se proponga. El guionista Bill Finger introduce el tema de la habitación cerrada, un espacio impenetrable por nadie. En las primeras historias, el Joker dejaba un naípe en la escena del crimen después de asesinar a alguien. En la historieta que cierra este primer número Bill Finger – aclara David Hernando- había propuesto que en un enfrentamiento con Batman el villano se apuñalase accidentalmente. Es lo que se venía haciendo hasta la fecha porque no existían villanos recurrentes. Sin embargo, Whitney Ellsworth consideró más oportuno que el Joker sobreviviera. De esta forma, se convirtió en poco tiempo en uno de los villanos más populares y demandados (HERNANDO, 2010: 34-37).

The Man Who Laughs (El hombre que ríe), una de las películas favoritas de Bill Finger. El film, dirigido en 1928 por el cineasta expresionista alemán Paul Leni, se basa a su vez en la novela homónima del escritor Víctor Hugo [Fig. 86].

<p>[Fig. 86] Fotograma del actor Conrad Veidt interpretando a “El hombre que ríe”, dirigida por Paul Leni en 1928.</p>	<p>[Fig. 87] Viñeta del Joker dibujada por Bob Kane para <i>Detective Comics</i> #124, página 2 (junio, 1947).</p>

Con la incorporación de este supervillano, posiblemente el más letal de la historia del cómic, la serie adquiere una atmósfera aterradora en los años cuarenta. En principio, algunos críticos, como Michael Uslan lo consideran el villano más mortífero de todos (USLAN, 2011: 67) debido al contraste que provoca la imagen gráfica del payaso con los rasgos de asesino psicópata. Es el payaso del crimen y su enfrentamiento con Batman no solo representa un enfrentamiento entre el bien y el mal sino del orden frente al caos. Michael E. Uslan en su libro *Una vida con Batman* considera que el Joker y Batman son aparentemente polos opuestos, pero la línea que los separa es estrecha. Ambos son personajes oscuros y de aspecto demoníaco. Este autor establece un paralelismo entre el Joker y el relato corto de Edgar Allan Poe titulado *El barril de Amontillado*, en el sentido de que “el carnaval enmascara el horror subyacente” (USLAN, 2011: 49). Representa al maníaco homicida, al loco desquiciado, al terrorista y maestro en maldad. Es un agente del caos que no siente empatía por la vida de ningún ser humano, incluidos los niños o él mismo. Por eso, críticos como Michael Uslan, Neal Adams y David Hernando lo consideran el supervillano más logrado en la historia del cómic.

El guionista Scott Beatty define al Joker como “la anarquía reencarnada” (HERNANDO, 2010: 255). Sin duda el rasgo más llamativo del villano es su personalidad de psicópata. Es un ser absolutamente deshumanizado. Esta circunstancia es la que marca la frontera que separa tajantemente al héroe del psicópata. Por eso Batman es su lado opuesto. Los héroes defienden la vida pero la psicopatía indica una falta de voluntad. Los psicópatas se muestran indiferentes ante el sufrimiento de otros semejantes. En cambio, Batman muestra compasión por las víctimas y no disfruta provocando dolor. Sin embargo, el Joker, bajo su punto de vista, considera a Batman su igual, y estima que es realmente suyo y que tiene derecho a desafiarle cuando quiera. El héroe sabe perdonar, actitud que es conocida por el villano que espera pacientemente su siguiente duelo.

En *Detective Comics #60* (febrero de 1942) el Joker reaparece en una historieta titulada “*El caso de los asesinos disfrazados*”. Normalmente son aventuras autoconclusivas donde un caso se da por resuelto. Sin embargo, la introducción de supervillanos en sucesivos números implica que la historieta jamás llegue a cerrarse. Como la extensión de estas historietas es muy limitada, provoca que el ritmo narrativo sea vertiginoso. En total son cerca de un centenar de viñetas en donde el villano es presentado en una *splash page* acompañado de un extenso cartucho narrativo donde el narrador explica el plan diabólico del Joker. La primera página, formada por una gran viñeta, sirve de planteamiento de la narración y también para crear un marco narrativo o atmósfera determinada. La estructura narrativa de este *comic book* puede definirse de la siguiente manera:

-Planteamiento (páginas 1-3): Unos falsos soldados saquean un arsenal militar. Con sus armas y sus disfraces de policías aterrorizan a la ciudad con robos y crímenes. De modo que se produce una transgresión de la prohibición. La prohibición en esta historieta sería “no robar” y “no matar”. En cambio, los villanos transgreden esta norma y cometen fechorías porque parten de una carencia: el dinero.

Podemos comprobar cómo unas funciones conllevan a otras. El clímax de esta parte se produce en la última viñeta de la página tres: la comisaría de policía solicita ayuda a Batman: la función que corresponde a esta secuencia es la divulgación de la desgracia. En total son tres páginas, cada una formada por

seis u ocho viñetas. Por lo tanto, dentro de esta situación inicial, en el curso de la acción aparecen varios personajes: el falso héroe, el mandatario y el héroe. Podemos considerar como falsos héroes a los policías y soldados, que se disfrazan para saquear la ciudad. La comisaría de policía se ubica en la esfera de acción del mandatario, el personaje que incluye el envío del héroe. El héroe es Batman, que acepta la propuesta del mandatario (comisaría de policía).

-Nudo (páginas 4-7): El comisario Gordon informa a Batman y Robin de que el Joker es el responsable de la fechoría. El villano lanza un enigma que Batman debe resolver: es la función de la tarea difícil en donde el héroe es sometido a una prueba. Su resolución le lleva ante el Joker, pero éste siempre se retira a tiempo para planear un nuevo robo. Es el primer encuentro entre el superhéroe y su oponente. De esta manera, se produce la función del combate entre el héroe y el villano, pero éste logra burlarse del héroe y escapar.

-Desenlace (páginas 8-13): Esta parte se centra en el segundo encuentro con el malhechor. Está marcado por un costoso enfrentamiento entre el héroe y su antagonista ya que sus fuerzas están bastante equilibradas. En las últimas viñetas de la última página el Joker lanza un boomerang que erróneamente impacta sobre él mismo, siendo víctima de su propia fechoría. Las funciones que se dan en este apartado son la reparación de la fechoría y el castigo del villano. El número finaliza con el Joker en prisión pero la última viñeta deja entrever que habrá nuevas apariciones.

Es en este número donde se introduce la Batseñal, un sistema de llamada de auxilio a Batman para que éste acuda a socorrer a los ciudadanos de Gotham [fig. 88]. De forma análoga, los creadores de Spider-Man crean el sentido arácnido, que le permite percibir la proximidad de un peligro oculto. No obstante, en Batman son los propios ciudadanos los que alertan al héroe, mientras que en Spider-Man, su sentido arácnido es algo intrínseco. En ambos casos se cumple la función de la divulgación de la fechoría o carencia. Su sentido en el relato consiste en provocar su partida. Es decir, esta función es la que introduce al superhéroe en escena. La siguiente función, siguiendo un orden lógico es el envío o partida del héroe.

[Fig. 88] *Detective Comics* # 60, página 3 (febrero, 1942).
 Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
 Primera aparición de la batseñal.

Otro de los grandes dibujantes de Batman ha sido Jerry Robinson, cuyo estilo se caracteriza por ser más redondeado y fluido que Bob Kane. En el episodio titulado “*Ríe, ciudad ríe*”, el Joker prepara una serie de enigmas que Batman debe resolver (función tarea difícil).

En resumen, podemos definir al Joker como el villano más peligroso de cuantos componen la galería de enemigos de Batman. Es un psicópata que carece de valores morales y mata por placer. En cuanto a sus orígenes, se trata de un comediante y ladrón fracasado que sufre un accidente al caer a un tanque de residuos químicos. Su rostro queda desfigurado, los músculos de la cara se le agarrotan y su pelo cambia de color. Estos cambios le confieren los rasgos de un arlequín. La fealdad del villano guarda consonancia con su maldad y constituyen un tópico constante en la literatura. Por consiguiente, siguiendo la propuesta de V. Propp en su *Morfología del cuento* esta característica se corresponde con la función de la marca, según la cual, un personaje, héroe u oponente, sufre alguna herida en su cuerpo.

FRANK MILLER: “EL REGRESO DEL CABALLERO OSCURO”.

Es a partir de 1986 cuando el guionista Frank Miller (1957) escribe dos series fundamentales: *El regreso del Señor de la Noche* (1986) y *Batman: Año Uno* (1987). La primera de ellas es una novela gráfica en la que Miller realiza una deconstrucción de Batman para una nueva generación y marca el inicio de la novela gráfica. La segunda, tiene una extensión de cuatro *comic books*: comienza en la colección *Batman* #404 y finaliza en *Batman* #407. La parte gráfica es obra de David Mazzucchelli. En ambos cómics, Miller remodela el origen del personaje devolviéndole a su ámbito oscuro. La imagen de un Batman serio y oscuro, heredero de Neal Adams, es la que se conserva en la actualidad. La propuesta de Miller es relatar versiones alternativas de Batman y sus villanos sin que afecten a las propuestas de otros autores. Así, por ejemplo, frente a las historietas clásicas que mostraban un Batman de treinta años, en *El Regreso del Caballero Oscuro*, Miller sitúa la trama en un futuro en el que tiene una edad de unos cincuenta años. En cambio, en *Batman: Año Uno*, la acción se sitúa cuando el personaje está iniciando su carrera superheroica con veinticinco años. Este autor refleja el paso del tiempo porque aparecen personajes como Batman, Superman, y villanos como Dos Caras un poco envejecidos o al inicio de sus carreras. Bruce Wayne ha decidido dejar de ser Batman tras la muerte de Jason Todd, el segundo Robin.

Por tanto, se considera a Frank Miller como el autor que, a partir de 1986, rompe los esquemas tradicionales al forjar una ruptura con el prototipo de superhéroe. Para el escritor Les Daniels, Miller sentía que los superhéroes se habían humanizado en exceso durante toda la época de la Silver Age (DANIELS, 1999). Miller contempló a Batman como un dios vengativo y quiso restituírle el mítico poder que pensaba que había perdido.

Consideraba que había que recuperar la esencia mítica del superhéroe que había ido perdiendo a lo largo de las últimas décadas. El propio autor afirma: “Los cómics, cada vez más, se han vaciado de la sustancia que aporta a los héroes su razón de ser”. Por ello, este autor reivindica la esencia heroica y redentora de Batman que se había ido atenuando con el paso de los años y, por otro lado, consigue recuperar el sentido del honor, reivindicando la individualidad frente al sentimiento grupal.

F. Miller considera a Batman como un personaje “casi místico” (HERNANDO, 2010: 148). Para este autor, Batman no es un psicópata como podría parecer, sino un luchador contra el crimen. El héroe podría haberse convertido en un loco al presenciar en directo la muerte de sus padres. Sin embargo, decide transformarse en Batman para que su mundo recupere el sentido perdido tras la tragedia.

En su obra *Batman: El Regreso del Señor de la Noche*, Miller se ocupa tanto de la parte gráfica como del guión. Como dibujante, emplea un estilo feísta y grotesco. El entorno en el que se desarrolla la historia se acerca casi a lo paródico o caricaturesco. En cuanto al guión, desarrolla una trama del héroe envejecido. Por otro lado, muestra en profundidad la sociedad de Gotham en un tiempo futuro. Tras diez años retirado, Bruce Wayne necesita poner fin al caos y la violencia de Gotham. Es en ese momento cuando decide volver a ser Batman.

Los villanos a los que se enfrenta en esta obra son varios: Dos Caras, unos Mutantes, una banda de delincuentes que atemoriza a la ciudad y, finalmente, el Joker, que dan coherencia al hilo conductor de la saga. El ambiente gótico que rodea la obra también es otro de los elementos que confieren coherencia a la obra. Este grupo de criminales posee un extraordinario arsenal armamentístico que consiguieron gracias a una venta ilegal que un general del ejército norteamericano les proporcionó. Esta postura tan indigna provoca que Bruce Wayne retome su condición de Batman, pero esta vez con una pasión por la violencia, que lo distancia de otras versiones anteriores. El superhéroe apuesta por una justicia que está al margen de los organismos oficiales. Tanto los Mutantes como el Joker propician una inseguridad ciudadana y la ciudad de Gotham se convierte en un auténtico campo de batalla.

Con todo, Batman decide crear un grupo de vigilantes para que le ayude en la defensa de la ciudad. Son los llamados “Hijos de Batman” (adyuvantes del héroe). La violencia del héroe es tal que se recurre a Superman para que lo detenga. El enfrentamiento es más brutal que mítico y la narración finaliza de forma trágica.

Miller presenta a un Joker homosexual, enamorado de Batman. Al final se produce un enfrentamiento a muerte con el villano. Para este autor, el Joker

representa, por definición, el caos que tanto detesta Batman. Para el superhéroe el mundo es caótico desde el mismo instante en que matan a sus padres.

Santiago García observa que es un ejemplo claro de artista que evoluciona desde el formato del *comic book* a la novela gráfica, siendo además uno de los pioneros en dotar a sus personajes de profundidad psicológica, tendencia que se desarrollará posteriormente en el género de los superhéroes (GARCÍA, 2010: 201-203). Sus aportaciones al terreno del cómic son valiosas. En el caso de Batman es capaz de aunar con gran acierto la novela negra con el género de superhéroes. Su estilo es dinámico y se ciñe a diálogos cortos. Refleja los ambientes sórdidos de la ciudad de Gotham en un futuro más o menos próximo al lector, mediante recursos visuales y narrativos novedosos.

Desde el punto de vista técnico, *Batman: The Dark Knight*, presenta un diseño de página basado en cuatro tiras de tres o cuatro viñetas cada una. Con esto, Miller consigue potenciar tanto los diálogos como la narración, reforzando el dramatismo de las acciones.

El Joker es un psicópata y actúa de forma descontrolada. La historia está impregnada de caos desde el principio. La misión de Batman es devolver el orden al mundo; es decir, cumplir con la tarea difícil.

Sin duda, otra de las grandes aportaciones de Frank Miller es *Batman: Year One*. El relato muestra la llegada del comisario Jim Gordon a una ciudad de Gotham carcomida por la corrupción. Se mezcla el género negro con un buen y detallado estudio psicológico tanto de los personajes principales como de los secundarios. Su narrador gráfico, David Mazzucchelli, aplica a la obra un trazo figurativo pero sintético ayudándose de un inteligente uso del contraste entre luces y sombras. Esta forma de dibujar fue desarrollada posteriormente por otros dibujantes de cómics.

Desde el punto de vista épico, Frank Miller se nutre de la realidad, evitando entroncar directamente con la fantasía mitológica. En su tratamiento de Daredevil –junto con el dibujante David Mazzucchelli– opta por el enfoque realista con un trabajo gráfico apegado a ese realismo. También ambos artistas repiten los mismos preceptos en *Batman: Año Uno*. En cambio, en *Batman: The Dark Knight* seguía derroteros más cercanos a lo fantástico.

En *Batman: Año Uno* (1987), la historia se centra en los inicios del personaje como superhéroe. Se cuenta el primer encuentro entre el Comisario Gordon y Batman. El teniente de policía James Gordon, aún no ascendido a Comisario, es trasladado de la ciudad de Chicago a Gotham como castigo por haber hecho algo mal. Su función en la nueva ciudad es demostrar que está capacitado para ser un buen policía. La historia se centra en ambos protagonistas y su manera de entender el sentido de la ley entre un policía y un justiciero. El hilo argumental lo constituyen las relaciones y motivaciones entre los personajes. Por un lado está la relación entre Gordon y Bárbara, su mujer; y por otro la amistad que surge entre Batman y Gordon. Cobran especial importancia los personajes secundarios, que son parte integrante de la estructura narrativa de la obra. Así, se desarrolla el tema de la corrupción policial en donde el Comisario Loeb y el Detective Flass mantienen contactos con la mafia de Gotham. Así mismo, se refleja el mundo de la prostitución, representado por Selina Kyle, que se convierte en la villana Catwoman.

Batman no deja de ser el eje de toda la trama argumental. Miller también refleja la amistad personal entre Batman y el fiscal del distrito Harvey Dent, el futuro villano Dos Caras.

ALLAN MOORE Y LA BROMA ASESINA.

Otra de las obras maestras de Batman es la novela gráfica *La broma asesina* (1988), escrita por Alan Moore y dibujada por Brian Bolland. Es una obra publicada en un solo número de 46 páginas en formato prestigio (papel de alta calidad y tapas de cartón), lo que lo diferencia del *comic book* tradicional. En ella, Moore presenta una relectura del Joker en donde explica el origen de su psicosis. El relato se estructura en dos narraciones paralelas: una de ellas tiene lugar en el presente, cuando el Joker se ha escapado de Arkham Asylum (una institución mental para criminales de la ciudad de Gotham); la otra plantea una analepsis a la época en la que el personaje empezó a introducirse en los bajos fondos. Las analepsis quedan representadas en tonalidades cromáticas apagadas: páginas 7-8; 15-16; 22-23 y 29-32, en donde la última viñeta de una secuencia en color, origina un flash-back en tono apagado desde la primera viñeta de la siguiente página. Por lo tanto, las transiciones entre las secuencias

presente-pasado se indican usando una composición idéntica en la última viñeta de una secuencia y en la primera de la siguiente, como ya realizara en *Watchmen*. Moore establece un paralelismo entre Batman y el Joker, o entre el héroe y su oponente, en los que quedan definidos como las dos caras de una misma moneda. Ambos personajes fueron normales hasta que un trauma les cambió la vida. Sin embargo, cada uno reaccionó de manera distinta.

El guión se centra en este villano, considerado como uno de los enemigos más trágicos de Batman. El cómic narra una titánica batalla psicológica entre Batman y el Joker. Se refleja un villano desquiciado pero intelectualmente brillante, que revive en forma de flash-back algunos episodios de su vida que aportan datos para explicar el origen del siniestro personaje. Estos momentos están destacados en viñetas color sepia. La representación del Joker en la película *El caballero oscuro* (2008) dirigida por Christopher Nolan se basa en la versión que estos autores ofrecen en esta novela gráfica. El propósito de Moore es hacer la versión de un Joker que podría existir en el mundo real. El aspecto horroroso del villano es, a veces, una disposición para pelear. Buena parte de las fechorías de este psicópata están dirigidas contra Batman, cuya pretensión es causar dolor al héroe. Por lo que respecta a la parte gráfica, el estilo de Brian Bolland es realista y contrasta, por tanto, con el grotesco de Frank Miller.

En la primera escena de *La broma asesina*, se muestra a Batman hablando con el Joker en el manicomio de Gotham City. La escena guarda conexión con el final y la frase “Había una vez dos tipos en un manicomio...”, pronunciada por el Joker, sirve como elemento de cohesión entre el principio y el final del relato. Allan Moore recurre al tópico de narrar detalladamente el origen del Joker y lo muestra como un producto de la sociedad. Tanto Batman como el Joker son personajes acosados que han caído en la locura; por eso los muestra como las dos caras de una misma moneda. Son productos que han surgido de un mal día en sus vidas. Sin embargo, sus destinos serán bien diferentes aunque con una misma base. Así, en la vida de Bruce Wayne, previa al asesinato de sus padres, dominaba el orden. Ese es el sentido que tiene su vida: la búsqueda del orden. En el polo opuesto está el Joker, que sólo vive para el desorden. Como conoce que lo que más irrita al héroe es el caos, juega con él. En la escena final, cuando el superhéroe ha logrado vencer a su

oponente, ambos personajes se ríen de un chiste de locos contado por el Joker; lo que demuestra que son iguales.

[Fig. 89] Viñeta de El Joker en *La broma asesina*, página 33 (1988).
 Guión: Allan Moore. Dibujo: Brian Bolland.
 El villano ha raptado al comisario Gordon.

El siguiente diagrama organigrama muestra la oposición entre ambos contrincantes, que pueden ser considerados las dos caras de una misma moneda. Sin embargo, el objetivo de los dos personajes es infundir miedo: Batman para llegar al orden y el Joker para sembrar el caos.

Otra de las similitudes que comparten tanto este héroe como su villano es el placer que ambos sienten por inducir miedo a sus víctimas. Sin embargo, Batman no es un asesino porque no desea que nada termine en tragedia. Finalmente, en esta aventura, una vez más el superhéroe termina venciendo al unir su fuerza física con su inteligencia. Recordemos que el *comic book* es un

medio de masas que enseña al lector que el bien termina triunfando sobre el mal.

Las series *Watchmen* de Alan Moore y *Batman: The Dark Knight* revolucionaron el cómic de superhéroes en el sentido de que tratan el tema de la deconstrucción del héroe. Como señala Santiago García, son historias completas y cerradas que ofrecen una mirada realista y adulta sobre el superhéroe (GARCÍA, 2010: 201-203). Sin embargo, mientras que en *El regreso del caballero oscuro* Miller hace una reconstrucción del mito heroico actualizándolo a los nuevos tiempos, en las obras de Alan Moore, por el contrario, cuestiona profundamente la heroicidad de los personajes. *Watchmen*, como veremos en otro capítulo, ofrece un tratamiento revolucionario del superhéroe hasta el punto de hacer dudar al lector acerca de si son héroes o villanos.

CLAYFACE.

La influencia del cine negro, que tan de moda estaba en los cuarenta, ha sido determinante a la hora de crear supervillanos para Batman. También el cine de terror sirvió de base para generar nuevos villanos. Así, la película *El Fantasma de la Ópera* dirigida por Rupert Julian en 1925 inspiró a Bill Finger para la creación de un nuevo villano llamado Clayface, cuya primera aparición fue en *Detective Comics* #40 (junio, 1940). La conexión con la película es total; hasta el punto de que el maléfico Basil Karlo, un viejo actor fracasado, se disfraza como el Fantasma de la Ópera para cometer asesinatos durante el rodaje de una película. El personaje es representado de manera gótica y aterradora bajo los lápices de Bob Kane y Jerry Robinson.

[Fig. 90] *Detective Comics* # 40, página 8 (junio, 1940).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

Secuencia en la que el villano Clayface se dispone a asesinar a Robin.

Una modernización de este villano está en *Batman Annual* #11 (1997), escrito por Alan Moore y dibujado por George Freeman. La historieta se titula *Barro Mortal* y está protagonizada por Clayface III, cuyo alter ego es Preston Payne. Este villano encuentra a su amor verdadero en una tienda de lencería. Se trata de un maniquí al que ha bautizado con el nombre de Helene. En el relato es esencial el monólogo de Preston Payne, que está desquiciado. Al final Batman trata de detener a Clayface, que se ha encerrado con su amor en una tienda. Se produce un ataque de celos en este villano porque cree que Batman es el amante de Helene.

EL PINGÜINO.

En *Detective Comics* #55 (septiembre, 1941) se desarrolla una aventura titulada *"El ladrón de cerebros"*. Batman ha de enfrentarse al clásico científico loco, aproximándose al género de ciencia ficción. Como los gánsters no representaban un rival suficiente para el héroe, los creadores de Batman tratan de encontrar un villano con el que poder medirse. De esta forma se presenta a Oswald Cobblepot, más conocido como El Pingüino, cuya primera aparición se remonta a *Detective Comics* #58 (diciembre de 1941), guionizado por Bill Finger y dibujado por Bob Kane [fig. 91]. Se le puede considerar como uno de los mayores criminales del cómic. El personaje es presentado en un *splash page* y vuelve a reaparecer en dos números posteriores. En realidad no es ni un loco ni un payaso al estilo del Joker, sino más bien un mafioso con aspecto cómico.

Pero bajo su aspecto se esconde la personalidad de un hombre reprimido cuyo objetivo es apoderarse de Gotham. Por lo tanto, la carencia de la que parte este villano es la ciudad en sí; es decir, su motivación.

Tras su primera aparición, reaparece en el siguiente número bajo el título de *“El rey de la jungla”*. Como suele ser habitual en los villanos de *DC Comics*, no se cuenta su origen en sus primeras apariciones. Es un personaje dotado de gran inteligencia, lo que le permite evadirse continuamente de Batman y Robin cada vez que realiza un robo. Su afición a la ornitología le ha permitido ejercer un control sobre los pájaros. Esta técnica, unida al uso de paraguas mortales, le capacita para controlar los bajos fondos de la ciudad de Gotham y los negocios ilegales que regenta. Estos dos elementos juegan un papel importante en la idiosincrasia de este villano y podemos considerarlos como objeto mágico; es decir, los elementos que le dan poder para enfrentarse a sus víctimas. El paraguas tiene una doble función: por un lado le permite asesinar a sus víctimas y, por otra parte, puede escapar del superhéroe o de las autoridades volando con él.

Como sucede con el resto de villanos, también el Pingüino es un personaje que evoluciona a lo largo de la serie. En él entra en juego su fealdad, asociada, desde tiempos remotos con la maldad. Por un lado, busca ser aceptado por los ciudadanos de Gotham pero, por otra parte, es un ser repudiado por su físico. Aunque su inteligencia superior le capacita para manipular a las masas a su voluntad, su aspecto horrible le condena a vivir en el ostracismo.

[Fig. 91] *Detective Comics* # 58, página 6 (diciembre, 1941).
 Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
 Primera aparición de El Pingüino.

El Pingüino es un personaje complejo. Representa un choque entre dos fuerzas: él mismo frente a la sociedad. De su rechazo a formar parte de la sociedad surgen sus aspiraciones a formar parte de ella; de modo que busca su propia identidad. Una vez dentro de la sociedad, su obsesión es destruirla, ya que la considera más monstruosa que su propia personalidad. El hecho de ser rechazado por su físico diferente a los demás le conduce a ser un personaje muy vengativo. La enseñanza moral que esconde este personaje es que los seres humanos deben aceptarse como son.

El guionista Chuck Dixon en su artículo “Lo que Oswald Cobblepot significa para mí” (DIXON, 2007: 3), explica que el Pingüino original es un personaje que físicamente no intimida. Tampoco le obsesiona matar a Batman y a Robin, sino que su función primordial es lucrarse del crimen. C. Dixon consideró que este villano estaba desfasado, por eso decidió actualizarlo. Hasta entonces su vestimenta consistía en un frac, un chaleco y un sombrero de copa. Después, Graham Nolan diseñó su nuevo aspecto: un esmoquin blanco italiano. También se modificó su *modus operandi*. Este villano es quien organiza las operaciones criminales, aunque son sus sicarios (adyuvantes) los que acaban siendo castigados. C. Dixon modificó también su base de operaciones. Lo convierte en el propietario de la sala Iceberg, un “*after-hours*” legal, siempre rodeado de mujeres y desde donde maquina sus fechorías. Ahora es un personaje más inteligente y reformado, como se puede apreciar desde la historieta titulada

“Contra todo pronóstico”, en *Detective Comics* #683 (marzo, 1995), con guión de Chuck Dixon y dibujos de Graham Nolan.

En definitiva, cuando un guionista o dibujante introduce cambios en un villano sirven para añadirle profundidad y matices. Por otro lado, se evita que el personaje quede desfasado.

Tanto el Pingüino como Catwoman representan el lado de animal torturador que tiene el ser humano y que le conduce a la violencia.

EL TEMA DE GIGANTES VS. PEQUEÑOS.

Uno de los temas recurrentes en los guionistas de Batman es crear en el superhéroe la falsa ilusión de que un villano tiene el poder de teletransportarle hasta otra dimensión y, por tanto, deberá sortear los peligros en un mundo de proporciones diferentes a la realidad. El oponente cumple la función de engañar a sus víctimas al hacerlas creer que, mediante algún poder mágico, las ha empequeñecido y, por tanto, las tiene a su merced. La primera aventura en que se desarrolla este tema lleva por título “*Más allá de la luz*”, publicada en *Detective Comics* #44 (octubre, 1940), guionizada por Bill Finger y dibujada por Bob Kane [fig. 92]. Este cómic recibe influencias claras de la novela *Los viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift. Asimismo, también retoma elementos procedentes del mundo fantástico y onírico, como por ejemplo *Alicia en el país de las maravillas* (1865) del novelista Carroll, y del propio cómic, en particular *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay.

Este episodio también presenta dos mundos contrastados: el de seres gigantes frente a diminutos. El arco narrativo se inicia con la lectura de un libro sobre gigantes y enanos que está leyendo Robin. Cuando Batman llega a su casa, ambos se desplazan hasta un lugar misterioso donde les recibe el Doctor Marko, quien les engaña haciéndoles creer que ha descubierto el secreto de la cuarta dimensión. El doctor Marko, supervillano que entra dentro de la tipología del científico loco, se adentra en una habitación misteriosa, pero éste desaparece en cuanto Batman y Robin se introducen en ella. En su lugar encuentran un mundo fantástico en el que todo cuanto les rodea es gigantesco: hombres, animales, objetos... Se convierten en personajes hostiles y son perseguidos por los gigantes, los cuales terminan encarcelándolos. Finalmente, logran escapar pero deben enfrentarse nuevamente a los seres gigantes.

Huyen por un río hasta llegar a un nuevo mundo donde todo es pequeño. Ahora los superhéroes son gigantescos en un mundo donde todo es diminuto. Allí se encuentran con el Doctor Marko, que les explica que se hallan en un mundo donde están en conflicto los gigantes frente a los diminutos. Batman y Robin entablan un combate en el que ayudan a los seres pequeños a vencer a los gigantes. Los superhéroes son quienes vencen a los gigantes (función de la victoria). La última página se cierra conectándose con el marco narrativo inicial. Un gigante, que no fue derrotado, está a punto de capturar a Robin; pero en el clímax se descubre que todo había sido una pesadilla por quedarse dormido esperando a Batman.

[Fig. 92] *Detective Comics* # 44, página 5 (octubre, 1940).

Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

Las viñetas presentan el encarcelamiento de Batman y Robin por unos seres gigantescos.

Este tema vuelve a reaparecer en varias ocasiones. Por citar algunos ejemplos, nos remitimos a *Detective Comics* #127 (septiembre, 1947) en una aventura titulada *Pigmeos en tierra de gigantes*, guionizado por Edmon Hamilton y dibujado por Charles Paris [fig. 93]. De similares características está el titulado *El experimento del profesor Cero*, en *Detective Comics* #148 (junio, 1949), con guionista desconocido y dibujado por Charles Paris [fig. 94]. En ambos episodios el superhéroe debe enfrentarse respectivamente contra Agar y el Profesor Zero, supervillanos de la categoría de científicos locos. Estos malhechores recurren a engañar a sus víctimas mediante artilugios como rayos láser, poderes hipnóticos, engaños visuales... que son sustitutos de los poderes

mágicos de los cuentos populares. El villano, en estos casos, se siente poderoso ante un superhéroe indefenso.

[Fig. 93] *Detective Comics* # 127, página 7 (septiembre, 1947).

Guión: Edmon Hamilton. Dibujo: Charles Paris.

El villano Agar engaña a Batman y Robin haciéndoles creer que sus cuerpos han encogido.

[Fig. 94] *Detective Comics* # 148, página 4 (junio, 1949).

Guionista: desconocido. Dibujo: Charles Paris.

La viñeta reproduce al científico loco, el Profesor Zero, cuyo poder consiste en reducir el cuerpo de sus víctimas.

DOS CARAS.

En *Detective Comics* #66 (agosto de 1942) el equipo creativo formado por Bill Finger y Bob Kane presenta a Harvey Dent, personaje que luego se convertirá en el villano Dos Caras. Aunque inicialmente es un fiscal atractivo del distrito de Gotham City, en la aventura que lleva por título “*Los crímenes de Dos Caras*” se convierte en un complejo psicópata de aspecto horripilante. En su

infancia recibió malos tratos que le potenciaron una crueldad que lo empujó a castigar delincuentes que habían sido exculpados. Mantiene amistad con Batman porque ambos luchan contra las injusticias. Pero, mientras Batman es un justiciero que lucha contra el crimen desde el margen de la ley, el fiscal lo hace desde los tribunales. Cuando el mafioso Sal Maroni le arrojó ácido sobre su cara para vengarse, le desfiguró la mitad de su rostro y desarrolló aún más su lado oscuro. De esta manera se convierte en el personaje Dos Caras (Two-Face), villano amargado y rechazado por la sociedad. Las dos caras representan el bien y el mal, lo hermoso frente a lo grotesco. Por un lado desarrolla una parte buena y atractiva pero su otro yo es despiadado y criminal.

Otro de los motivos que se reflejan en este personaje es la ayuda del superhéroe por intentar reconducirle en el buen camino. El tema de la amistad entre el superhéroe y el villano también lo encontramos nuevamente entre Batman y Catwoman o entre Spider-Man y El Lagarto, como más adelante veremos. Como Batman su función es capturarlo, pero como Bruce Wayne su objetivo es ayudarlo.

Dos Caras es un villano que recibe influencias de la novela *Doctor Jekyll y Mister Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson. Aunque más explícito es aún la fascinación que sintió Bob Kane por su adaptación cinematográfica en las versiones de 1931 [Fig. 95] y 1941 [Fig. 96]. Concretamente, en el cartel de esta última versión aparece el rostro del personaje dividido en dos caras: una normal, que simboliza el bien, y la otra totalmente deformada, que obviamente representa su mal interior. El mismo personaje debe enfrentarse consigo mismo. Es el motivo literario del doble, técnicamente denominado *doppelgänger*²¹. Aunque existe una extensa tradición literaria, lo hallamos por primera vez en el cómic de superhéroes a través del villano Dos Caras.

²¹ Para más información remitimos a la tesis doctoral de Rebeca Martín López (MARTÍN, 2006).

[Fig. 95]

[Fig. 96]

Carteles de la película *Dr. Jekyll & Mr. Hyde*, obra de Rouben Mamoulin en 1931. El cartel de la derecha sirvió como inspiración al dibujante Bob Kane para crear al villano Dos Caras.

[Fig. 97] *Detective Comics* # 66, página 4 (julio, 1942).
Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
Primera aparición del villano Dos Caras.

A partir de aquí, su destino dependerá de la suerte de una moneda lanzada al aire: puede cometer crímenes cuando la moneda cae por la cara marcada o bien ayudar a hacer el bien. Otra de las influencias que recibe este

villano es de Half-and-half, personaje grotesco creado por Chester Gould en *Dick Tracy*.

[Fig. 98] *Detective Comics* # 68, página 3 (noviembre, 1942).
Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.
El villano Dos Caras elige su destino lanzando una moneda al aire.

Como tantos villanos del mundo del cómic, la censura de los años cincuenta provocó que Dos Caras cayera en el olvido por espacio de veinte años. No será hasta agosto de 1971 cuando Dennis O'Neil y Neal Adams lo recuperen en *Batman* #234 con el título "*Media maldad*". En este número se explica el origen del villano, cuya trama enlaza con el número 66 de *Detective Comics*.

TWEEDLEDUM Y TWEEDLEDEE.

Sin duda, la literatura ha sido un claro referente en la creación de villanos para Batman. En *Detective Comics* #74 (abril, 1943) el guionista Don Cameron y el dibujante Bob Kane crean dos villanos nuevos cuyos nombres son Deeveer y Dumfree Tweed, conocidos como Tweedledum y Tweedledee. Son un referente de la novela *Alicia en el País de las Maravillas* (1865), de Carroll. Son los jefes de una banda criminal y cometen una fechoría cuando ambos, respectivamente, se dedican al robo de pieles y joyas. Esto provoca la llamada de la aventura de los superhéroes; pero en un primer encuentro con la banda de Tweedledum son apresados. La fechoría, por tanto, no es reparada. Los villanos utilizan como arma un bastón que lanza fuertes descargas eléctricas (objeto mágico con el

que vencen a los superhéroes). Con él, logran paralizar temporalmente a Batman y Robin en dos ocasiones. Durante una gala benéfica, los villanos acuden con su banda a un concurso de disfraces. Aprovechan la ocasión para robar a los asistentes. Finalmente, Batman y Robin salen de una caja sorpresa y tras el combate logran vencer a sus oponentes (reparación de la fechoría).

EL ACERTIJO.

Otro personaje con aspecto de bufón es El Acertijo (The Riddler), que aparece por primera vez en *Detective Comics* #140 en octubre de 1948 [fig. 99]. El personaje fue creado por el guionista Bil Finger y por Dick Sprang, que se ocupa de la parte gráfica. Su alter ego es Edgard Nigma, delincuente obsesionado con los rompecabezas y los acertijos, cuyo ingenio y arrogancia le llevan a preparar complicados crímenes de los que siempre deja pistas para Batman. El personaje, al igual que el Joker, entra dentro de la tipología del supervillano maniático, loco y excéntrico. No obstante, la influencia de la censura y del ensayo *La seducción del inocente* de Frederic Wertham, fueron determinantes para los cómics norteamericanos, lo que provocó que durante los años cincuenta tanto este villano como otros muchos fuesen olvidados. No fue hasta *Batman* #171 (mayo, 1965) cuando se reincorporó a la serie en un episodio guionizado por Gardner Fox y dibujado por Sheldon Moldoff. El regreso del villano en plena Edad de Plata del cómic impregna una visión más oscura del personaje. Reaparece en *Batman* #179 (marzo, 1966) en un cómic escrito por Robert Canigher y dibujado Sheldon Moldoff. El episodio se titula “*Los robos del Acertijo sin acertijos*” y como novedad, el villano decide no dejar rastro de sus crímenes. De este modo, el héroe se enfrenta ahora a un enemigo mucho más letal.

[Fig. 99] Cubierta de *Detective Comics* # 140 (octubre de 1948).
Dibujo: Win Mortimer.
Primera aparición de El Acertijo.

El guionista Peter Milligan explica que, con anterioridad a este personaje, hubo otros cuya maldad se manifestaba a través de acertijos. Entre ellos destaca la Esfinge de Tebas, monstruo sanguinario que devoraba a quienes fracasaban en resolver un enigma que ésta les planteaba; o Jack el Destripador, que presentaba rompecabezas a la sociedad londinense del siglo XIX (MILLIGAN, 2008: 5). Siguiendo la tendencia habitual de los supervillanos, el Acertijo se vuelve un personaje más oscuro y profundo con los años. Los guionistas Chuck Dixon y Peter Milligan contribuyeron a ofrecer versiones actualizadas de otros supervillanos de Batman durante la década de los noventa.

MR. FRÍO.

Mr. Freeze o Mr. Frío es otro de los villanos que forma parte de las colecciones de Batman. Sus creadores fueron Dave Word y Sheldon Moldoff. El origen de este personaje se remonta a *Batman* #121 [fig. 100], publicado en febrero de 1959. Podemos encuadrarlo dentro de la tipología de científicos locos cuando sufre un accidente mientras investigaba con una pistola de hielo. Inicialmente se le llamó Mr. Zero porque para sobrevivir necesita estar a una temperatura ambiente de cero grados o menos. Los productos congelantes cambiaron su metabolismo, de manera que debía permanecer a temperaturas

muy bajas para sobrevivir. Desde aquel experimento fallido en su laboratorio, utiliza sus armas de frío para vengarse de todos aquellos que considera que le impidieron recuperar a su mujer, criogenizada por él mismo y cuyo cuerpo acabó destruido en una reyerta con Batman. La vestimenta empleada por este malhechor se corresponde con los villanos coloristas de la época: una escafandra con colores vivos en rojo y verde. Se desplaza por la ciudad de Gotham en un camión de helados desde el que lidera a un grupo terrorista.

[Fig. 100] Cubierta de *Batman* # 121 (febrero, 1959).
Dibujo: Curt Swan.
Primera aparición de Mr. Frío.

Este villano sirvió de inspiración para otros personajes de la Marvel, como el Hombre de Hielo [fig. 101], que recurre a lanzar objetos en forma de hielo para derrotar a sus contrincantes. Podemos considerarlo como una versión moderna de Mr. Frío.

[Fig. 101] *The Amazing Spider-Man* # 92, página 11 (enero, 1971).
Guión: Gerry Conway. Dibujo: John Romita.
Combate entre el Hombre de Hielo y Spider-Man.

CATWOMAN.

La villana Catwoman apareció por primera vez en el número uno de la colección *Batman*, en la primavera de 1940, en un episodio titulado *El gato*. Es otra de las grandes aportaciones a la serie. Recordemos que esta nueva colección constaba de cuatro historietas, presentándose en la primera al Joker. En la tercera historieta de este número se presenta al segundo villano cuyo nombre es Catwoman, personaje creado por el escritor Bill Finger y el dibujante Bob Kane. Su alter-ego es Selina Kyle, que se hace llamar The Cat. Esta villana se quedó huérfana a temprana edad y pasó su juventud en un reformatorio, donde desarrolló sus habilidades como ladrona de joyas.

Es un personaje que se ha ido configurando con el tiempo. Inicialmente apareció sin traje de villana y se disfrazaba de anciana en un barco para pasar desapercibida. De esta manera se ejercitaba en el robo de joyas. Posteriormente empieza a disfrazarse de villana para cometer atracos con un traje que le da aspecto de mujer gato. La función de Batman y Robin es intervenir y evitar los robos de esta mujer. Sin embargo, la influencia positiva de Batman la llevó a dedicarse a ayudar a los más desamparados. El héroe pretende reformarla y atraerla hacia el mundo de la ley y el orden. Ya desde su primer encuentro con el superhéroe, quedó patente la atracción sexual entre ambos personajes. Pero es solo una atracción fatal, que obedecía a la carencia de tensión romántica en la serie. Por tanto, la inclusión de una mujer fatal añadió un elemento totalmente ausente en la serie. Esta relación volverá a repetirse en los años sesenta entre Spider-Man y la Gata Negra. Ambas villanas son personajes que emplean sus encantos femeninos para atraer al superhéroe. No obstante, terminan modificando su actitud porque los superhéroes consiguen aislarlas de la delincuencia.

El personaje se fue configurando y hasta *Batman* #3 no se le añaden elementos como la capa y la máscara. Desde el punto de vista icónico, Catwoman parece una versión femenina de Batman. Ambos visten de color oscuro, acorde con el tono gótico de la serie, sólo que él es un héroe y ella una villana. Incluso los dos están traumatizados por el pasado.

Si la introducción de Robin supuso el aumento de un público juvenil, entonces es lógico suponer que con Catwoman se incrementaría el número de lectoras. Por tanto, el número de ventas y de beneficios económicos se

incrementaban cada vez que esta villana aparecía en escena. Su inclusión a la serie aportó una coherencia narrativa porque representa la antítesis del superhéroe. No obstante, esta villana nunca llega a alcanzar el grado de maldad del Joker.

Bob Kane y Bill Finger conciben que las mujeres representen el lado felino mientras que los hombres son perros. Catwoman es compleja, errática y poco fiable. Batman y Robin estaban siempre a punto de capturarla, pero ella siempre terminaba escapándose para atacar otro día. De esta manera se cumple la función del engaño. Es un juego de persecuciones entre perros y gatos que infiere emoción y continuidad a la serie. El personaje sufrió una desaparición temporal por influencia del Doctor Wertham, porque representaba una mujer fatal e icono sexual en un medio supuestamente para niños.

[Fig. 102] *Detective Comics* # 122, página 2 (abril de 1947).
Guión: Desconocido. Dibujo: Bob Kane. Entintado: Charles Paris.
Primera aparición de Catwoman, la supervillana por excelencia, en *Detective Comics*.

La censura quedó parcialmente superada con la llegada de los años sesenta, lo que motivó que muchos de los grandes villanos de los años cuarenta regresasen al cómic. No obstante, también hubo otros de reciente creación, como Hiedra Venenosa, El Demoledor o The Outsider.

HIEDRA VENENOSA.

Dentro de la categoría de villanas muy peligrosas encontramos el caso de Hiedra Venenosa, que recibe influencia de la mitología clásica. Al igual que Catwoman, su propósito es capturar a Batman y enamorarle para ejercer un control sobre él. Sus poderes radican en la sensualidad y la belleza. Por lo tanto, frente al supervillano, definido a veces por su aspecto grotesco, la supervillana se contrapone como símbolo erótico. En este sentido, ambas supervillanas guardan conexión con Circe, la diosa y hechicera a la que nadie puede resistirse por sus encantos.

En junio de 1966 se publica una nueva aventura de Batman titulada “*Cuidado con Hiedra Venenosa*”, en la colección *Batman* #181 [fig. 103]. El personaje fue creado por el escritor Robert Kanigher y por el dibujante Sheldon Moldoff. Es otra de las mujeres fatales que rodean las aventuras de Batman. Se trata de la doctora en botánica Pamela Isley (Poison Ivy), quien experimenta con un ADN híbrido entre humano y vegetal que Jason Woodrue le inoculó. El cuerpo de la doctora se convierte en un cúmulo de toxinas al tiempo que le otorgaba el poder de controlar el crecimiento de ciertas plantas. Aprovecha esta facultad como arma mortífera para sembrar terror. Su cerebro se trastorna y queda convertida en una mujer tan mortífera como sensual. La motivación de este personaje consiste en castigar a la humanidad por las atrocidades que comete contra la Naturaleza.

Su vestimenta es una hiedra verde que le cubre el cuerpo. En su enfrentamiento final con el héroe, se había cubierto los labios con cloroformo y besa a Batman para que quede dormido. Sin embargo, el héroe logra salvarse con un protector nasal que se había aplicado y así consigue capturarla. En la viñeta final la villana exclama que algún día él le pertenecerá. De modo que la separación entre héroe y villana, como es habitual en el género de superhéroes, nunca es definitiva.

[Fig. 103] *Batman* # 181, página 2 (junio, 1966).
 Guión: Robert Kanigher. Dibujo: Sheldon Moldoff.
 Primera aparición de la supervillana Poison Ivy (Hiedra Venenosa) en el episodio titulado “Cuidado con Hiedra Venenosa”.

EL DEMOLEDOR.

El origen de este supervillano se halla en *Detective Comics* #345 (noviembre de 1965). Fue creado por Carmine Infantino para una aventura que lleva por título “*El Demoledor invade Gotham City*”. En este cómic se narra cómo Mark Desmond, que vive en una isla con su hermano, se inyecta una sustancia que lo convierte en un supervillano de enorme fuerza. Nuevamente tenemos el mito del científico que logra mediante sus descubrimientos transformarse en un ser repugnante a la vez que poderoso. Por aquel entonces, Marvel Comics ya había lanzado a personajes con un poder colosal; como por ejemplo La Cosa, el Increíble Hulk o La Bestia, miembro del grupo de superhéroes Los Vengadores.

En marzo de 1966 vuelve a reaparecer en una historieta titulada “*El Demoledor descontrolado*”, que fue publicada en *Detective Comics* #349 (marzo, 1966). El guión es de Gardner Fox y el dibujo de Carmine Infantino. Lo más interesante es que nos encontramos ante un superhéroe que se encuentra con un obstáculo de gran magnitud. Batman recibe una gran paliza, algo inusual hasta entonces. Realmente todo obedece al plan maquiavélico de otro supervillano, que manipula tanto al Demoledor como a Batman en varias de sus aventuras. Este nuevo personaje se llama The Outsider, un villano criminal cuya identidad queda oculta para los lectores. La finalidad es mantener en suspense al lector el mayor número de *comic books* posible. En definitiva, el número de ventas de un cómic es un indicador que sirve para medir la acogida de un

supervillano en una serie. Esta fórmula también se aplicó con excelentes resultados en El Duende Verde, enemigo de Spider-Man.

EL ESPANTAPÁJAROS.

Otro personaje interesante es El Espantapájaros. En este supervillano se refleja lo fácil que resulta la corrupción y el abuso de poder cuando se tiene acceso a él. Más complejo resulta comprender cómo lo utiliza Batman contra sus enemigos.

Este misterioso villano tiene su primera aparición en *World's Finest Comics* #3 (septiembre, 1941), en una historieta narrada por Bill Finger y dibujada por Bob Kane. Es una nueva colección que se publica en 1941 con motivo de la Feria Mundial de Nueva York. Es un éxito comercial porque en un mismo número aparecían historietas separadas de Superman y Batman y tiene una dimensión de 96 páginas más una cubierta. En concreto, en el número 3 se presenta a Jonathan Crane, un profesor de psicología que imparte clases en la Universidad de Gotham. Está especializado en el miedo. Partiendo de la base científica de que todo estímulo conlleva una respuesta determinada, se obsesiona hasta emplear una metodología atroz en sus alumnos para comprobar sus reacciones. El profesor termina enloqueciendo por hacer prácticas violentas con seres humanos, como disparar a sus alumnos en público. De esta manera se convierte en otro villano clásico: la aterradora figura del Espantapájaros.

[Fig. 104] *Detective Comics* # 571, página 13 (febrero, 1987).
Guión: Mike W. Barr. Dibujo: Alan Davis y Paul Neary. Color: Adrienne Roy.
El Espantapájaros se enfrenta a Batman en una aventura titulada *Miedo a la venta*.

En la colección *Detective Comics* aparece por primera vez en el número 73 (marzo, 1943) en un episodio titulado “*El regreso del Espantapájaros*”, con guión de Don Cameron y dibujado por Bob Kane.

Al ser un villano de aspecto terrorífico, este personaje es otro ejemplo más de villano olvidado por la censura cuando entra en vigor el *Comics Code Authority* en los años cincuenta. El Espantapájaros no fue recuperado hasta 1968 con motivo del número 200 de *Batman*. En su regreso, el profesor J. Crane se convierte en un ser más mortífero porque lanza un gas que provoca que se agudice la sensación de miedo.

Resulta interesante examinar el rol que juega el miedo en Batman y en toda la sociedad de Gotham. El motivo del miedo se canaliza en los criminales cuando Batman les hace sufrir, de igual modo que ellos le hicieron sufrir a él. El trauma infantil por la pérdida de sus seres queridos le condujo a la venganza contra los asesinos; lo que significó el final de su infancia y el comienzo de otra vida. Su propósito es que nadie más vuelva a sufrir como él.

A mediados de los años cincuenta, las aventuras de Batman decayeron debido a que eran historias que cambiaron el ambiente de thriller y se renovaron por otras que se aproximaron más al futurismo, a la ciencia ficción y a la extravagancia fantástica. En estos años Batman deja de ser un personaje duro y es sustituido por un tipo sonriente. Durante la década de los años cincuenta y sesenta la influencia del ensayo de Wertham *La seducción del inocente*, así como el Comics Code Authority afectó notablemente al tratamiento del supervillano (NYBERG, 1998). En este sentido, la versión del Joker en estos años se aleja de la del asesino desquiciado. La imagen que se muestra en los años cincuenta no es más que la de un payaso que roba bancos. De esta manera, se distancia por completo del original de los años cuarenta. En definitiva, cualquier supervillano de corte macabro, espeluznante o, por el contrario, sexualmente atractivo fue retirado. La censura de la época afectó a personajes como El Joker, El Pingüino, Dos Caras o Catwoman.

Por otro lado, la sociedad norteamericana de los años cincuenta sintió auténtico fervor con todo lo relacionado con el género de ciencia ficción. Sin duda, el lanzamiento del Sputnik, primer satélite artificial lanzado al espacio por los soviéticos, y el envío de hombres al espacio fueron una fuente inagotable para el cine, la televisión y la literatura. Estos dos acontecimientos también

dejaron una huella imborrable tanto en el cómic de ciencia ficción como en el de superhéroes. En particular, esto implicó un cambio de rumbo en las aventuras de Batman, porque dejaban de ser detectivescas para dar paso a historietas de ciencia ficción. Consecuentemente, este giro afectó a la excelente producción de supervillanos de la etapa anterior. La moda de la década de los cincuenta y la aplicación del *Comics Code Authority* implicaron la práctica desaparición de supervillanos tan emblemáticos como Luthor, el Joker, el Pingüino, Dos Caras, Catwoman, etc. Como la censura los consideró demasiado violentos, terminaron por desaparecer hasta los años setenta. Por lo tanto, los villanos de las décadas de los cincuenta y sesenta, siguiendo la temática de ciencia ficción, fueron sustituidos por monstruos del espacio exterior, alienígenas y robots gigantescos.

No obstante, no hay que olvidar que Batman es un héroe con aliciente detectivesco. El cambio de rumbo se dejó resentir en la serie porque la producción de historietas era de menor calidad. Los viajes espaciales se convirtieron, por tanto, en una realidad histórica. Esto trajo consigo el miedo a la invasión de una raza extraterrestre tecnológicamente superior. La novela *La Guerra de los Mundos* de H. G. Wells²² plantea el interrogante de las consecuencias de una posible invasión alienígena. El éxito de esta obra tuvo sus aplicaciones inmediatas en el cómic. La constante que se repite en estas historias es la de Batman emprendiendo un viaje hacia otro planeta para combatir contra sus malhechores o, por el contrario, los extraterrestres visitando la Tierra para invadirla. La misión de Batman es detenerlos.

La mayoría de villanos de los años cincuenta carecen de la originalidad de la década anterior. Como ejemplo, en 1956 se presenta al Sombrerero Loco, en *Detective Comics* #230 (abril, 1956), el Hombre Calendario en *Detective Comics* #259 (septiembre, 1958); ambos creados por el escritor Bill Finger y el dibujante Sheldon Moldof. A comienzos de la década de los sesenta surge un supervillano nuevo denominado Catman, en *Detective Comics* #311 (enero, 1963), que no deja de ser una versión masculina de Catwoman. La aventura, escrita por Bill Finger y dibujada por Jim Mooney, se titula *The Challenge of the Cat-Man*.

²² Ver capítulo 4, p. 118.

Son personajes estrafalarios que defraudan a muchos lectores porque esperaban historietas de mayor calidad gráfica y narrativa. Consecuentemente, todos estos factores repercutieron en un descenso de ventas, porque los lectores no aceptaron que fuese un justiciero del espacio sideral.

[Fig. 105] *Detective Comics* # 573, página 21 (abril, 1987).

Guión: Mike W. Barr. Dibujo: Alan Davis y Paul Neary. Color: Adrienne Roy.

Viñeta en la que el Sombrero Loco logra escaparse de Batman y Robin en una aventura titulada *¡Hasta el gorro del Sombrero Loco!*

En líneas generales, los argumentos de Batman durante la década de los cincuenta giran en torno al enfrentamiento de éste con seres de otro planeta. La ciencia ficción se impone a cualquier otro género hasta el punto de que casi desaparecen los superhéroes tras la Segunda Guerra Mundial. Aún así, hubo números esporádicos que devolvían a Batman a sus orígenes detectivescos. Es el caso de la aventura que lleva por título *"The First Batman"*, publicada en *Detective Comics* #235 (septiembre, 1956). Nuevamente se recurre a narrar detalladamente por qué los padres de Bruce Wayne fueron asesinados²³. En este episodio, el escritor Bill Finger y el dibujante Sheldon Moldof, contribuyen a narrar una versión diferente de su asesino, que hasta entonces era el mafioso Joe Chill. El padre de Batman, el doctor Wayne, es secuestrado por unos criminales para extraer una bala de la herida de Lew Moxon, un mafioso. Pero el Doctor Wayne vence a los secuestradores y encarcela a Lew Moxon. Éste, al salir de la cárcel contrata a un asesino para que mate al matrimonio Wayne. Para el crítico David Hernando, la explicación de sus muertes hace perder

²³ Ya nos hemos referido al origen de Batman en este mismo capítulo, p. 206-208.

fuerza dramática al origen de Batman, cuyo *leitmotiv* es ahora un ajuste de cuentas (HERNANDO, 2010: 216-217).

Como conclusión a esta década, la moda de la época hizo olvidar la esencia del personaje. La imagen de Batman como detective oscuro y temible había desaparecido. En consonancia con el héroe, también los villanos habían dejado de ser tan oscuros siendo, por el contrario, seres más bien coloristas. La libertad creativa se ve seriamente afectada con respecto a los años cuarenta, lo que repercute en historietas de menor calidad y en el descenso de ventas.

La década de 1960 trajo consigo la serie televisiva Batman, que fue estrenada el 12 de enero de 1966. Aunque en sus inicios gozó de gran éxito, posteriormente recibió duras críticas por presentar una visión ridícula del personaje. Como contrapartida, el héroe adquirió gran popularidad y se reactivó el número de ventas. Algo similar sucede desde finales del siglo XX con el estreno de adaptaciones cinematográficas de superhéroes. Después de la serie de televisión, el guionista Michael Uslan presentaba a otros dos nuevos villanos: Ra's al Ghul y Manbat.

Con el progresivo descenso de ventas de los años cincuenta Batman estuvo a punto de ser cancelado. Por esa razón, el Director Editorial de DC, Irwin Donenfeld consideró que tenía que salvar al personaje. En la editorial comprenden que es necesario devolver al superhéroe a sus orígenes, lo que implicó una eliminación de todo lo relacionado con la ciencia ficción. Es en 1964 cuando se incorpora el artista Carmine Infantino, experto en el relanzamiento de series para *DC Comics*. Este autor decide renovar gráficamente a Batman en 1964 mediante cambios estéticos, como la remodelación de la capucha, la estilización de sus rasgos faciales y un cambio en el símbolo de su pecho. También el espacio escénico en el que tienen lugar las aventuras del superhéroe sufre variaciones al mostrar la inseguridad de las calles de la ciudad de Gotham y reflejar los ambientes urbanos más sórdidos.

En definitiva, Carmine Infantino dejó aparte el colorismo y los dibujos caricaturescos de la década anterior y se comprometió a devolver a Batman y a sus villanos a sus orígenes oscuros y temibles.

El crítico David Hernando habla de una nueva etapa de ruptura en la forma de realizar el cómic que recibe el nombre de *New Look* o Nuevo estilo (HERNANDO, 2010: 90-91). La composición de la página clásica y con viñetas

iguales al estilo de Steve Ditko y otros dibujantes desaparece. En su lugar, Infantino introduce nuevos planos, remodela la composición de la página y modifica el tamaño de la viñeta, reduciéndola o ampliándola según convenga. El *New Look* se aprecia en la misma cubierta del *comic book* y se da por inaugurado en *Detective Comics* #327 (mayo, 1964) y en *Batman* #164 (junio, 1964). El primero de ellos está escrito por John Broome y dibujado por Carmine Infantino. La aportación de este dibujante al *New Look* o Nuevo Estilo supuso, en los años sesenta, la recuperación de los villanos postergados hace ya dos décadas. En cuanto al segundo cómic, es obra del guionista Ed Herson y del dibujante Bob Kane. Por lo que respecta a los guiones, también experimentan un cambio. Se incorporan escritores como Gardner Fox, Bob Kanigher y John Broome.

Uno de los elementos que confieren cohesión a una serie es precisamente la aparición esporádica de un villano; es decir, el reencuentro entre superhéroe y supervillano. Por lo demás, los relatos estaban inconexos porque los personajes no evolucionaban física o psicológicamente. Superman y Batman, por ejemplo, seguían solteros, con su mismo trabajo y sin envejecer. Sin embargo, en 1961 Stan Lee revoluciona el mundo del cómic al narrar la vida de los personajes de forma evolutiva. De esta forma, las historietas guardan una coherencia entre un número y otro. La aportación más valiosa consistió en reflejar los problemas de los personajes, sean estos superhéroes o supervillanos. Se muestra el lado humano del protagonista y se invita a reflexionar al lector acerca de que la labor del superhéroe no es tan sencilla. *DC Comics* también optará por esta fórmula aunque sin renunciar en esta etapa a presentar una eterna juventud de Batman.

Entre los grandes guionistas de *DC Comics* de finales de los sesenta y principios de los setenta está Denny O'Neil, que recupera las cualidades detectivescas de Batman. Así mismo, desarrolló el halo de misterio de Bruce Wayne, personaje trastornado por presenciar de niño el brutal asesinato de sus padres. Este autor recibe influencia del género de terror tanto del cómic como del cine de la Hammer. Consigue devolver a Batman a sus raíces oscuras y misteriosas de los *comic books* originales. Según Michael E. Uslan, los villanos en esta etapa nueva, inaugurada por O'Neil, no se limitan a ser unos locos disfrazados sino que constituyen un problema social relevante. Este autor

introduce en sus guiones los problemas del mundo contemporáneo; como “la contaminación, la superpoblación, la corrupción política, la pérdida de derechos civiles, la pérdida de los derechos de la mujer y otros problemas de la época” (USLAN, 2011: 120).

Por lo que respecta a la parte gráfica, contó con el dibujante norteamericano Neal Adams, cuyo estilo es realista. Este dibujante aporta un talento especial para reflejar la psique de los personajes. Neal Adams presentó a un superhéroe taciturno y más oscuro, recuperando así el halo de misterio de sus orígenes. Su planteamiento era “devolver a Batman su calificativo de detective oscuro y gótico”, explica David Hernando (HERNANDO, 2010: 109). Ciertamente, la serie Batman se había transformado en algo colorista debido al éxito televisivo. En 1959 la productora cinematográfica Hammer había estrenado la película *Drácula*, dirigida por Terence Fisher. La interpretación del actor Christopher Lee en la película influyó decisivamente en Neal Adams tanto para la caracterización de Batman como en el tono de la serie. También supo adaptar de la película el ambiente romántico y gótico, jugando en el cómic con tonos oscuros y desarrollando la acción durante la noche.

Con motivo de la celebración de *Detective Comics #400*, publicado en 1970 el dúo formado por Frank Robbins y Neal Adams escriben una nueva aventura titulada “*El desafío de Man-Bat*”, en la que realizaban una versión moderna del mito del Dr. Jekyll y Mr. Hyde. El tópico del desdoblamiento de la personalidad es una práctica muy recurrente a lo largo de la evolución de los supervillanos²⁴. Sirve como motivo para la creación de nuevos villanos cuyos rasgos son similares: personajes excéntricos desde el punto de vista físico y, psicológicamente, seres rebosantes de locura y crueldad. En su mayoría son personalidades atormentadas por alguna disfunción física o cerebral. Normalmente, es la propia sociedad quien rechaza a estos monstruos.

En este número se presenta a Man-Bat, un hombre murciélago fruto de los experimentos fallidos del doctor Kirk Langstrom. Se trata de uno de los villanos más trágicos a los que se ha enfrentado Batman. Al igual que otros enemigos del superhéroe, también Man-Bat sufre un desdoblamiento de personalidad,

²⁴ Nos referimos al motivo del doble o tópico literario del *Doppëlganger*. En este mismo capítulo, página 231.

como Dos Caras o El Espantapájaros, por ejemplo. El doctor Langstrom es un admirador de Batman, hasta el punto de ser víctima de sus experimentos en el Museo de Historia Natural de Gotham al inyectarse glándulas de murciélago. Su transformación en un murciélago con aspecto de humano lo horroriza hasta el punto de convertirse en un personaje trágico aunque no aterrador. Kira Langstrom es un científico maduro que propició una mutación sobre sí mismo con la finalidad de obtener las habilidades de los murciélagos.

[Fig. 106] *Detective Comics* # 400, página 8 (junio, 1970).
Guión: Frank Robbins. Dibujo y tinta: Neal Adams y Dick Giordano.
Página en la que se muestra la transformación del Doctor Langstrom en el supervillano Manbat.

En definitiva, podemos considerar que tanto el guionista como el dibujante fueron los que definitivamente sentaron las bases que configuran la visión oscura y traumatizada del personaje que se conoce hoy día. El realismo de los dibujos de N. Adams trajo consigo una versión de Batman y de sus supervillanos mucho más impactantes, en medio de una ambientación gótica y oscura. Por otro lado, sus historias están cargadas de misterio, intriga y terror, sin olvidar la crítica social y política que guarda la obra.

Los guiones de Dennis O'Neil conducen al lector a reflexionar acerca de sí mismo y del mundo que le rodea. Tanto el guionista como el dibujante indagan en las primeras aventuras de B. Kane y B. Finger y las adaptan a su presente, los años setenta, con la finalidad de devolver al personaje a sus raíces.

Si la década de los cincuenta trajo consigo la influencia de la ciencia ficción, en los setenta será el género de terror el que anide en Batman. Los villanos, ocasionalmente, son seres de ultratumba, espíritus o vampiros en una ambientación fantasmagórica; como por ejemplo la historia que lleva por título “*El demonio de la mansión de Gothos*”, en *Batman* #227 (diciembre, 1970). El guión es de Dennis O’Neil y la parte gráfica de Irv Novick. Por lo que respecta a la trama de esta aventura, se centra en poner fin a una serie de ritos satánicos que tienen lugar en una mansión lúgubre. De los mismos autores también es destacable el *Batman* #232 publicado en 1971 (junio, 1971), escrito por D. O’Neil y dibujado por Neal Adams. La aventura lleva por título “*Daughter of the Demon*” (Hija del demonio) y en ella se presenta la aparición de un nuevo villano llamado Ra’s al Ghul y su hija Talia.

En consonancia con esta época, otra historieta memorable es *Batman* #255, publicada en abril de 1974. Es la última aportación de Neal Adams para *DC Comics*. La historia lleva por título “*La luna del lobo*”, teniendo como eje al hombre lobo.

La impronta que dejó el dibujante Neal Adams fue ingente. Así, los posteriores artistas gráficos, como Dick Giordano y John Calnan entre otros, seguirán el modelo icónico forjado por Adams.

En 1975 Michael Uslan y Michael Bourne escriben el borrador de un guión cinematográfico en el que no aparecían supervillanos. Se pretendía demostrar que para hacer una buena historia de Batman no se necesitaban supervillanos tan exagerados como los que había tenido hasta entonces. Este guión, titulado *Return of The Batman*, se centra en la realidad y en la humanidad de los personajes. La historia se limita a mostrar las habilidades de Batman como detective oscuro. No aparece su clásico ayudante Robin, aunque el mayordomo Alfred tiene un papel relevante, pues actúa como su confidente leal, alguien con quien compartir sus descubrimientos.

Podemos considerar este episodio como uno de los precedentes inmediatos a *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, porque presenta a un Batman de unos cincuenta años, ya retirado, pero que se ve obligado a ejercer nuevamente de héroe para salvar a los Estados Unidos de un ataque terrorista. El concepto de un Batman serio, acechando a los criminales desde las sombras

y con historias dentro del umbral de lo creíble se debe, en parte, a estos autores.

Otro de las grandes autores de los años setenta fue Steve Englehart, guionista que considera que Batman es el gran superhéroe porque, frente a otros, él no necesita colores para definirse. Es una serie que funciona muy bien con colores oscuros. Con la ayuda del dibujante Walter Simonson inauguran una nueva saga de ocho números que se inicia en mayo de 1977 en *Detective Comics* #469 [fig. 107]. El villano que introduce W. Simonson es el Doctor Fósforo, cuya capacidad es la de controlar su cuerpo llameante. Por su parte, en octubre de 1939 el guionista y dibujante Carl Burgos creó al superhéroe la Antorcha Humana para la *Marvel Comics*.

[Fig. 107] *Detective Comics* # 469, página 8 (mayo, 1977).
Guión: Steve Englehart. Dibujo: Walter Simonson.
Enfrentamiento entre Batman y el Doctor Fósforo.

Además, se presentan dos personajes que sirven de cohesión a la saga. El primero de ellos es Rupert Thorne, concejal de Gotham a la vez que gángster. La corrupción política es el eje narrativo de esta saga. El otro personaje es Silver St. Cloud, mujer que se enamora de Bruce Wayne; pero una vez más se trata de un amor imposible. Silver descubre la verdadera identidad de Batman y, al no soportar la tensión, decide poner fin a la relación. Se hacen referencias explícitas al sexo en una etapa aún dominada por el Comics Code.

Estos dos nuevos personajes, Thorne y Silver, estructuran la saga de ocho episodios en dos argumentos: por un lado, el mafioso Thorne es quien unifica a los villanos; y por otro, la historia de amor entre Bruce y Silver. En este bloque de ocho episodios aparecen cuatro villanos: el Doctor Fósforo, Hugo Strange, el

Pingüino y el Joker. La saga finaliza con una aventura del Pingüino y otra del Joker, cerrando así la etapa de Englehart.

SCARFACE.

Entrados los años ochenta, se incorpora a las colecciones de *Detective Comics* y de *Batman* el guionista Gerry Conway, que ya había trabajado en la Marvel. Como hiciera en *The Amazing Spider-Man*, Conway trata de cohesionar las series profundizando en los personajes secundarios, como el mayordomo Alfred, el Comisario Gordon, Thorne, los personajes femeninos y la recuperación de la Mansión Wayne.

El desdoblamiento de la personalidad también es otro de los tópicos empleados para la creación de nuevos villanos en la década de los ochenta, tradición que se remonta en los cómics de Batman al villano Dos Caras. Así, Alan Grant (guionista) y John Wagner (dibujante) crean al Ventrílocuo, villano que presentan en *Detective Comics* #583 y #584 (febrero y marzo de 1988). El ventrílocuo es un artista cuyo muñeco, Scarface, tiene una personalidad dominante. El nombre está tomado literalmente del apodo de Alphonse Capone (1899-1947), considerado el gángster más famoso de todos los tiempos. Se transforma en un excéntrico mafioso cuyo propósito es sembrar el caos en la ciudad de Gotham [fig. 108]. Los temas tratados son la violencia, la inseguridad ciudadana y el mundo de las drogas. Es consabido que a la hora de configurar un villano se ha de tener en cuenta tanto los rasgos psicológicos como los físicos que, unidos, forman el retrato del personaje. En cuanto a los rasgos psicológicos, el guionista Alan Grant explica que la locura, la crueldad y la obscenidad son los ingredientes principales para crear un villano (HERNANDO, 2010: 169). Por otro lado, la extravagancia es otro aspecto a tener en cuenta para desarrollar su aspecto externo. Para este autor “la locura es una de las cualidades más importantes de nuestros villanos, porque hay una base inestable en la personalidad de Batman y, hasta cierto punto, hemos tratado de reflejar eso en los villanos que utilizamos” (HERNANDO, 2010: 169).

[Fig. 108] *Detective Comics* # 583, página 12 (febrero, 1988).
 Guión: John Wagner y Alan Grant. Dibujo: Norm Breyfogle.
 Primera aparición de El Ventrílocuo y su muñeco Scarface.

Alan Grant explica que este villano no tiene superpoderes y su carácter puramente absurdo lo convierte en un villano idóneo para Batman (GRANT, 2008: 5). Por un lado, El Ventrílocuo es humano y un fracasado, detesta la violencia física. Se empeña en educar a su muñeco. Sin embargo, su alter ego, Scarface, es un muñeco malvado. Es un asesino cruel que, al igual que el Joker, se burla de sus víctimas con un sentido del humor macabro. Sus creadores artísticos introdujeron elementos sobrenaturales. Scarface es un muñeco construido sobre el madero en el que ahorcaron a cientos de criminales en una prisión. Desde el punto de vista místico, el lector puede considerar que la maldad del muñeco procede de las almas de los malhechores muertos. Sin embargo, los guionistas no se pronunciaron acerca de si era o no un ser sobrenatural.

GALERÍA DE SUPERVILLANOS DE BATMAN SEGÚN SU TIPOLOGÍA (1939-1989)

GÁNGSTERS	CRIMINALES	PSICÓPATAS	CIENTÍFICOS	TERROR	BRUJOS	DICTADORES
			LOCOS			
-Personajes anónimos.	-Clayface.	-El Joker.	-Doctor Muerte.	-Man-Bat	-El Monje	-Carl Kruger
-Tony Zucco.	-El Pingüino.	-El Espantapájaros.	-El Pensador.	-Frankenstein		
-Joe Chill.	-Catwoman.		-Hugo Strange.	-Hombre Lobo.		
-Lew Moxon.	-Dos Caras.		-D. Marko.			
-El Intruso.	-Scarface y el Ventrílocuo.		-Agar.			
	-Tweedledum y Tweedledee.		-Profesor Zero.			
	-The Outsider.		-El Sombrero Loco.			
			-El Acertijo.			
			-Mr. Frío.			
			-El Demoledor.			
			-Hiedra Venenosa.			
			-D. Fósforo.			

En conclusión, el tono oscuro de Batman en la serie *Detective Comics* trajo consigo una cadena de supervillanos que continúan con la herencia de villanos procedentes de Dick Tracy, debido a la combinación de rasgos detectivescos y superheroicos.

Pero como sucediera con Superman, también van surgiendo supervillanos con rasgos bien definidos: un nombre concreto, una forma de vestir singular, poderes por encima de la media y su capacidad para burlarse del superhéroe indefinidas veces. El superhéroe vence pero no triunfa para siempre, porque el mal causado por el supervillano persiste a lo largo de la trayectoria de la serie.

Por lo general, los supervillanos a los que se enfrenta Batman son seres atormentados. Su situación se debe a un trastorno en algún momento de su vida que los ha convertido en psicópatas, criminales o villanos trascendentales. Nos referimos particularmente al Joker, Dos Caras, El Pingüino, El Espantapájaros, El Acertijo, etc.

6. LA SILVER AGE: DESDE 1956 HASTA 1970. LOS SUPERVILLANOS DE LA MARVEL.

6. 1. EL SUPERVILLANO DESDE 1956 HASTA 1970.

Algunos críticos consideran²⁵ que el acontecimiento que separa la Edad de Oro de la de Plata es el final de la Segunda Guerra Mundial, que coincide con el declive del género de superhéroes. Una fecha clave en la historia de los cómics es el año 1954, en el que tiene lugar la publicación del ensayo *La seducción del inocente* del Doctor Frederic Wertham. Otros sostienen que ésta es la fecha que permite discernir la Golden Age de la Silver Age. Esta última etapa transcurre entre 1956 y principios de los años setenta, debido a que los jóvenes y adultos retoman el interés por el género de superhéroes, casi en el olvido tras el final de la Segunda Guerra Mundial.

El punto de arranque de esta nueva etapa del cómic de superhéroes hay que situarlo en *Showcase #4* (septiembre, 1956), cómic que presentó una versión modernizada del superhéroe The Flash. El guión es de Robert Kanigher y la parte gráfica de Carmine Infantino. Este personaje devolvió la popularidad de los “casi” olvidados superhéroes, como afirma Michael Uslan (USLAN, 2001: 36). Otros estudiosos del cómic, entre ellos Abraham García, consideran que el comienzo auténtico de la Edad de Plata tiene lugar en *Detective Comics #225*, episodio en el que se presenta por primera vez a Martian Manhunter, conocido en España e Hispanoamérica como el Detective Marciano²⁶. Según este autor, con este personaje se inicia definitivamente una etapa nueva en la historia del cómic, ya que The Flash es una remodelación del personaje de la Golden Age (GARCÍA, 2007: 10-11).

²⁵ Entre ellos, citamos a Julián Clemente (CLEMENTE, 2002: 12), a Santiago García y a Pepo Pérez en su conferencia “*Formatos y tradiciones en el arte secuencial*”. León, 8 de julio de 2009.

²⁶ El Detective Marciano está ilustrado por Joe Certa y los guiones son obra de Joe Samachson y Jack Miller (HERNANDO, 2010: 86).

La aventura lleva por título *The Strange experiment of Dr. Erdel* y fue publicada en noviembre de 1965. La trama gira en torno al experimento de un científico que logra teletransportar un alienígena desde el planeta Marte.

Uno de los artistas clave es Gardner Fox (1911-1986), cuyo nuevo enfoque de sus guiones ha permitido transformar la forma y el contenido de los *comic books*. A finales de los años cincuenta este autor se convierte en el máximo responsable de la actualización de algunos personajes de la Golden Age para *DC Comics*, dándoles un nuevo tratamiento que sería el paso hacia la Silver Age.

Desde el punto de vista narrativo, el género apenas había evolucionado desde sus inicios. Esto supuso un problema serio porque las ventas descendieron considerablemente. Los editores estandarizaron los cómics mediante fórmulas de éxito. Sus historietas se basaban en el empleo de esquemas idénticos: el planteamiento desarrollado debía ser sencillo y sin detallismo, como el enfrentamiento del superhéroe contra los villanos, un compañero de aventuras en la línea de Robin y un desenlace feliz. Las fórmulas obedecían a cánones rígidos y repetitivos porque los editores creían que de lo contrario los lectores no comprenderían el cómic. Era una constante a la que se debían ajustar los equipos creativos de un cómic. Por ejemplo, cada aventura de Batman se inicia con una gran viñeta (splash page) que introduce al lector en el caso que se ha de resolver; o en Superman, su alter ego se escapa de Lois Lane y se convierte en superhéroe para iniciar una aventura contra un villano. Desde el punto de vista gráfico, el montaje de la página se estructuraba en una sucesión rígida de viñetas, normalmente seis o nueve repartidas en tres filas por página.

Por lo que respecta a los personajes del *comic book* estadounidense, durante décadas fueron sencillos y obedecían a unos patrones prefijados. Por lo general, los héroes solían ser atléticos y de piel blanca, sin preocupaciones existenciales, acompañados de una novia decente y atractiva. Por su parte, los villanos no habían variado en exceso: los matones tenían rasgos casi animales, a los comunistas se les relacionaba con métodos despiadados para acabar con los Estados Unidos (en la línea de Cráneo Rojo), los científicos locos, tramando terroríficos planes para desarrollar un mundo totalitario (Lex Luthor) y los señores del crimen eran mostrados como personajes astutos y crueles (El

Joker). Por su parte, las villanas eran representadas como mujeres fatales, cuyas cualidades eran la belleza y la frialdad para atraer al héroe. Pero, ante todo, mujeres peligrosas y amorales (en la línea de Catwoman o Hiedra Venenosa). Tanto superhéroes como villanos aparecían siempre con las mismas poses.

Siguiendo este enfoque, los superhéroes de la editorial *DC Comics* representaban un estilo de héroe apuesto y físicamente perfecto con el que el lector podía fantasear pero no identificarse. Entre ellos destacan Superman y Batman por excelencia. Los villanos, por su parte, tampoco mostraban grandes variaciones y contrastaban física y psicológicamente con el superhéroe.

Sin embargo, los editores no tuvieron en cuenta que, aunque este sistema sencillo fue un éxito durante décadas, los gustos del público – especialmente adolescente- cambiaron con el tiempo. Por eso, los lectores demandaron cómics más sofisticados.

Otra de las grandes editoriales de cómics en Estados Unidos a finales de los años treinta era la editorial *Timely Comics*, que posteriormente cambió su nombre por el de *Marvel Comics* en 1939. A partir de 1940 se introducen numerosos superhéroes que dan lugar a beneficios comerciales. Su editor era Martin Goodman, que hasta entonces había trabajado en revistas *Pulp*. En octubre de ese mismo año aparecía en los quioscos el primer número de la editorial *Marvel Comics*. Es significativo la aparición de dos nuevos personajes en octubre de 1939 y que tendrían notable éxito: The Human Torch (La Antorcha Humana) y The Sub-Mariner (Namor). Sin embargo, son dos personajes confusos en el sentido de que no está claro que sean justicieros al estilo de los superhéroes de *DC Comics*. Los personajes de la *Marvel* siempre se han caracterizado por tener carisma y unas características distintas a las de Superman o Batman, características que repercutirán en el surgimiento de nuevos supervillanos. Los cómics de Marvel no recurren al empleo de fórmulas rígidas. Por otra parte, el equipo creativo puede aportar su propia visión del personaje, de modo que la línea narrativa o gráfica varía de unos artistas a otros. Por ejemplo, los dibujos de Spider-Man difieren entre John Romita y Sal Buscema. También repercute en los villanos que presenta la Marvel. En ellos, el lector conoce en mayor profundidad aspectos relativos a su personalidad, vida civil, entorno familiar... en donde se revelan los problemas que afectan al

malhechor. Asimismo, se descubre que tras sus identidades se hallan seres atormentados por su pasado, o que han sido víctimas de un experimento científico fallido; lo que les ha conducido a ejercer de supervillanos. En muchos casos, como el superhéroe, tampoco han elegido tener ese destino sino que por circunstancias ajenas están dominados por fuerzas superiores a ellos. El lector se siente atraído por unos personajes que tienen dudas existenciales y que deben enfrentarse a problemas cotidianos. En definitiva, no solamente se humaniza al superhéroe sino también al supervillano, enfocado todo desde un punto de vista real.

El personaje de La Antorcha Humana fue creado por Carl Burgos (1916-1984). Se trata de un androide inventado por el profesor Horton que, debido a un fallo mecánico, se prende en llamas sin consumirse cuando entra en contacto con el oxígeno, convirtiéndose en una amenaza. Horton pretende hacer fortuna con su creación, pero al igual que Frankenstein, la Antorcha escapa a su control y se fuga de una prisión de máxima seguridad. Inicialmente es un ser atormentado y salvaje, incapaz de controlar su cuerpo en llamas hasta que, por fin, logra moderar el fuego que lo envuelve. Cuando llega la Silver Age o edad de plata del *comic book*, Stan Lee y Jack Kirby incorporaron una versión nueva y actualizada de La Antorcha Humana para el grupo de superhéroes de los Cuatro Fantásticos.

Otro personaje confuso es The Sub-Mariner, también conocido como Namor. Fue creado por Bill Everett (1917-1973) en 1939. Este artista está considerado por muchos uno de los mejores dibujantes de la Golden Age del *comic book* norteamericano. Como en La Antorcha Humana, también es difícil hallar la frontera entre héroe y villano, debido a su carácter irascible que le ha llevado a enfrentamientos y malentendidos con sus aliados y las autoridades.

El personaje Namor es un auténtico símbolo de los inicios de la editorial *Timely Comics*, luego convertida en Marvel. Aparece por primera vez en *Marvel Comics* #1 en una historieta de 12 páginas escrita y dibujada por Everett. Su fuente de inspiración es un poema de Coleridge titulado "*The Rime of the Ancient Mariner*". Encontramos elementos mitológicos ya que Namor o The Sub-Mariner es hijo de un ser humano, un oficial de la marina estadounidense y de Fen, una nativa de Atlantis, un reino submarino hostigado por los humanos. Su raza está siendo exterminada por los hombres de la superficie, así que su

misión es enfrentarse a ellos. El personaje tiene la capacidad de volar y de vivir bajo el agua o en la superficie. Por tanto, el personaje de la Marvel posee habilidades sobrehumanas, aunque su objetivo no es defender al hombre común, como harían los superhéroes clásicos, sino vengarse de los que habían destruido Atlantis. Frente a Superman, que tiene un diseño gráfico agradable y que representa el esquema de héroe perfecto, musculoso y de rostro agresivo; Namor, tiene aspecto de Elfo, pues presenta un cuerpo delgado y de facciones finas y orejas puntiagudas. La siguiente imagen [Fig. 109] pertenece a la cubierta de la primera aparición de The Sub-Mariner (Namor) combatiendo contra los nazis, considerados como auténticos villanos por su invasión a otros países. En concreto, este episodio lleva por título “Invasión of Britain... Sub-Mariner against the Nazis” (primavera de 1941).

[Fig. 109] Cubierta del cómic *The Sub-Mariner* # 1 (Primavera, 1941).
Guión y dibujo: Bill Everett.

En cuanto a la configuración visual; Namor viste semidesnudo frente al atractivo traje que luce Superman, basado en uniforme de capa y colores llamativos. Namor se acerca más al estereotipo de villano que al de héroe, porque está en constante conflicto con el mundo de la superficie, y es un ser altivo y despótico. En la serie se reflejan perfectamente los conocimientos

sobre mitología que poseía Bill Everett, lo que le permitió que el público aceptase al personaje.

El dibujante Bill Everett, a propósito de Namor, afirma que:

... representa la imagen del rebelde sin causa, del individuo que lucha contra una sociedad que no comprende y en la que no encaja, a la que solo sabe responder con violencia destructiva aunque inocua (CLEMENTE, 2007: 49).

Es complejo encuadrarle en la tipología de superhéroe o de supervillano. Sí admite el morfema derivativo de prefijo <<super>> porque cuenta con unos poderes extraordinarios adquiridos de forma innata. El problema está en insertarlo como héroe o como villano ya que la frontera entre ambos no está tan clara en este personaje. La perspectiva desde la que se analice al personaje es la que determinará si lo encuadramos como superhéroe o como supervillano. Por tanto, será un superhéroe si lo analizamos desde el punto de vista de los habitantes de Atlantis porque se sacrifica por su pueblo. En este sentido es comprensible su odio hacia los humanos de la superficie, porque es el pueblo que hostiga a los habitantes del mar. Su violencia se justifica por defender a su pueblo de la tiranía de los hombres de la Tierra. Pero desde la perspectiva de los seres humanos, Namor es un enemigo hostil que busca la destrucción de la raza humana. No obstante, una vez que estalla la Segunda Guerra Mundial, Namor pasa a ser un personaje más que lucha a favor de los intereses de los Estados Unidos y en contra del régimen nazi. Posteriormente reaparece en *The Fantastic Four #4* (mayo, 1962) como supervillano que combate contra los superhéroes.

Otra de las grandes aportaciones de la Golden Age al *comic book* de superhéroes fue la colección de *Captain Marvel Adventures*, personaje que recibe clara inspiración de Superman. Apareció por primera vez en febrero de 1940 en la colección *Whiz Comics #2* de la editorial Fawcett Publications [fig. 110]. Fue creado por el editor y guionista Bill Parker y dibujado por C. C. Beck. El protagonista de la serie es un niño llamado Bill Batson que, tras pronunciar la palabra Shazam (objeto mágico), se convierte en el Capitán Marvel. Este superhéroe recibe influencia de seis personajes de la mitología, de los que obtiene una fuerza descomunal. Así, de Salomón recibe la sabiduría, de

Hércules, la fuerza; de Atlas, la resistencia, de Zeus, el poder; de Aquiles, el valor y de Mercurio, la velocidad. Entre sus cualidades están la musculatura, su facultad de volar, la superfuerza y supervelocidad. Los rasgos no difieren mucho de los de Superman, por eso, la *National Comics Publications* demandó a *Fawcett Publications* por plagio del superhéroe. Es destacable que los lectores adolescentes se sentían identificados con el protagonista, cuya edad era similar a la suya.

En su primera misión, el Capitán Marvel debe enfrentarse al Doctor Sivana, su archienemigo. Es un villano que entra dentro de la tipología del científico loco. Este malhechor aprovecha su talento y sabiduría para extorsionar a la sociedad. Ha construido un radiosilenciador; una temible arma capaz de silenciar toda señal de radio y aislar a una ciudad del resto del mundo. En este episodio amenaza con detonar una bomba si no obtiene una suma elevada de dinero. Físicamente es calvo y corto de estatura. Emplea su inteligencia para desarrollar tecnologías con las que dominar el mundo. En un futuro será un villano muy recurrente; por ejemplo Jeff Smith, en 2007 aparece en una *limited serie* titulada *Shazam!*, donde, bajo la imagen de nuevo Procurador General de los Estados Unidos se dedica a investigar amenazas terroristas. Sin embargo, está más interesado en desarrollar armas a través de los invasores extraterrestres y así utilizarlas después para iniciar una guerra y obtener beneficios.

[Fig. 110] *Whiz Comics* # 2, página 5, mayo de 1940.

Guión: Bill Parker. Dibujo: C. C. Beck.

Primera aparición del Doctor Sivana, uno de los primeros supervillanos de la Silver Age.

6. 1. 1. LOS AÑOS 50.

Uno de los dibujantes de mayor prestigio en la década de los cincuenta y siguientes es Jack Kirby (HATFIELD, 2012). Su obra *Los retadores de lo desconocido* (Challengers of the Unknown) para la editorial *DC Comics* se considera trascendental. Su importancia radica en la influencia que marcaron la ciencia ficción y los conceptos cósmicos en el *comic book* de superhéroes. En ella se pueden vislumbrar los gustos de Kirby, como la vida extraterrestre, la historia, el futurismo, la mitología, seres con superpoderes, etc. La historia de este cómic se centra en las aventuras de cuatro hombres que sobreviven milagrosamente tras un accidente de avión. A partir de aquí les suceden eventos mágicos, paranormales y de ciencia ficción. Estos personajes se dedicarán a investigar lo desconocido. Puede considerarse esta obra como la fuente de inspiración para otros dibujantes de la *DC* y de la propia *Marvel*, como por ejemplo *Los Cuatro Fantásticos*.

Los cómics de Jack Kirby están cargados de acción. Este autor revolucionó la forma de hacer cómics. En sus viñetas refleja el estado de ánimo de los personajes pero, con la lectura de los diálogos y las didascalias, el lector es capaz de descubrir mucha más información y profundizar en su psicología. Entre sus recursos narrativos destaca presentar una secuencia de tres viñetas que representan tres pasos de una misma acción [Fig. 111 y 112]. Introduce también máquinas gigantes que combaten contra el superhéroe. Desde el punto de vista gráfico, amplía el tamaño de la viñeta, dando lugar a visualizaciones cada vez más espectaculares. Por otro lado, emplea planos cortos que dan lugar a una lectura cada vez más confusa. Por lo que respecta a la parte narrativa, los textos de Stan Lee sirven como complemento o explicación de las imágenes. Su narrativa es clara, construye diálogos y dota a los personajes de gran profundidad psicológica. Por último, refuerza las historietas con elementos épicos, románticos, trágicos y humorísticos.

[Fig. 111] Los Cuatro Fantásticos. Dibujo: Jack Kirby. La secuencia muestra en tres viñetas la transformación de Benn en La Cosa.

[Fig. 112] Mister Miracle # 1 (abril, 1971). Dibujo: Jack Kirby.

Remontándonos en el tiempo, la editorial de Martin Goodman era *Atlas Comics*, que luego se convertiría en *Marvel Comics*. Salvo unos pocos superhéroes como Superman, Batman o Wonder Woman, el resto cayeron en el olvido tras finalizar la Segunda Guerra Mundial. En 1955 desapareció el último *comic book* de superhéroes de la editorial *Atlas Comics*: *Sub-Mariner Comics*. Como las historietas en las que los villanos eran nazis o japoneses perdieron su atractivo en la posguerra, se retomaron los relatos en los que el malhechor era un delincuente, o bien surgieron villanos nuevos, como criminales de guerra huidos, dictadores de potencias extranjeras, invasores del espacio y/o insectos gigantes. Los temas bélicos se sustituyen por otros, como el crimen, el terror y la ciencia ficción. Los escenarios en donde se desarrollan estas historietas dejan de ser reales y los superhéroes viajan a otros planetas, otras épocas o a las profundidades marítimas.

La editorial Atlas empieza a incluir nuevas colecciones de ambientación sobrenatural como *World of Suspence* (abril de 1956), *World of Fantasy* (mayo 1956) o *Mystical Tales* (junio de 1956). Lo que realmente entretenía al público de la época eran las historias de monstruos mutantes o seres extraños del espacio exterior. Para Jack Kirby los cómics de monstruos fueron los predecesores de los superhéroes y supervillanos de los años sesenta. Ya en los años treinta se popularizaron en la cultura norteamericana los monstruos clásicos como Drácula, Frankenstein, el Hombre Lobo o la Momia; en parte gracias a adaptaciones cinematográficas. También fueron material recurrente como supervillanos en colecciones de Superman, Batman, Spider-Man, etc.

[Fig. 113] *Detective Comics* # 135, página 6 (mayo, 1948).
 Guión: Edmond Hamilton. Dibujo: Lew Schwartz.
 Imagen de Iván el monstruo, incluida en la aventura que lleva por título
 “La verdadera historia de Frankenstein”.

Los cómics de terror fueron muy populares a principios de la década de los cincuenta (JIMÉNEZ, FERNÁNDEZ & PINEDA, 2003: 93-132). Esto despertó la protesta de ciertos colectivos conservadores, desencadenando la prohibición de emplear villanos espeluznantes y monstruos como zombis, vampiros, muertos vivientes, etc. Aunque el género alcanzó gran desarrollo hasta 1954, los ataques del Doctor Frederic Wertham hacia el cómic provocaron la retirada de muchos de ellos, debido a la censura impuesta por el Comics Code Authority. Años más tarde este código fue reformado, lo que permitió que desapareciese la restricción de emplear monstruos. Así, en los años sesenta Stan Lee apostó por innovar el género de terror. Un ejemplo claro es la colección *La tumba de Drácula*, con guiones de Marv Wolfman y dibujos de Gene Colan. El personaje protagonista es un villano pero, además de narrar historias acerca de Drácula, también se trata el conflicto entre el bien y el mal. Los personajes que entran en conflicto con Drácula son los “buenos” quienes, al no ser protagonistas, podían morir, evolucionar, desaparecer...

En los años setenta, *Marvel Comics* rindió homenaje a las historias de terror clásicas e incorporó villanos como el vampiro Morbius y el Hombre Lobo en *The Amazing Spider-Man* #101 (octubre, 1971) y #124 (septiembre, 1973). Sin embargo, la explicación que se da al origen de estos villanos es el mal uso de la tecnología. Es muy frecuente en estos años la combinación de monstruos terroríficos y la tecnología de la ciencia ficción dentro de un cómic de superhéroes.

En los años treinta la excusa para crear monstruos enormes era la electricidad, mientras que tras la detonación de la bomba atómica la radiación desprendida por esta energía se emplea como recurso en los cómics y películas de la época para generar monstruos abominables, siendo uno de los temores básicos de la sociedad. En el siglo XXI este temor es sustituido por la manipulación genética para continuar creando monstruos.

La detonación de la bomba desencadenó tal pánico mundial que fue aprovechado como recurso literario y cinematográfico. El miedo a los efectos de la radioactividad generada por una bomba fue lo que provocó que a finales de la década de los cincuenta se impusieran monstruos radiactivos. Las películas *La humanidad en peligro* (*Them!*, 1954) dirigida por Gordon Douglas y *Godzilla* (1954) dirigida por Ishirō Honda influyeron en los cómics de monstruos. La primera de ellas muestra cómo la radiación nuclear produce una mutación que da origen a unas hormigas gigantescas que ponen en peligro a la humanidad. En *Godzilla*, los experimentos con bombas atómicas hacen despertar a un monstruo prehistórico que amenaza destruir a la civilización. Para Jack Kirby, esos fueron los antecedentes de algunos superhéroes de la Marvel, como Hulk o La cosa²⁷. Algunos conceptos de los superhéroes y supervillanos aparecieron primero en los cómics de monstruos: su transformación en un personaje horrible, el rechazo de la sociedad porque lo considera una amenaza y el terror de la humanidad a ser dominada por un ser superior.

Surgen durante esa década colecciones como *Amazing Adventures*, *Journey into Mystery*, *Strange Tales*, *Tales of Suspense* y *Tales to Astonish*. Así mismo, superhéroes nuevos como Los Cuatro Fantásticos o Spider-Man fueron

²⁷ Jack Kirby entrevistado en el catálogo de la Comic Art Convention 1975.

presentados en colecciones de monstruos. Santiago García considera que el desplazamiento del protagonismo del monstruo (en los años 50) al superhéroe se corresponde con una sociedad (la norteamericana) donde se rinde culto a lo extravagante; por otro lado afirma que los OVNIS son “otro de los fetiches de la paranoia norteamericana desde la posguerra” (GARCÍA, 2007: 14). Los experimentos relacionados con la energía atómica dan lugar no solo a superhéroes como Spider-Man sino también a supervillanos como el Doctor Octopus o El Hombre de Arena. Estos personajes utilizan el poder desprendido de la energía para realizar actos malvados.

6. 1. 2. LOS AÑOS 60.

Llegados los años sesenta la sociedad americana sentía una gran preocupación por temas como la distribución de la riqueza, las desigualdades raciales, el papel de la mujer en la sociedad, los derechos civiles, las drogas, los conflictos políticos derivados de la Guerra Fría, etc. La generación de los sesenta y los setenta, en comparación con la anterior, buscaba, por tanto, valores distintos a los establecidos y se incrementó el número de lectores cultos y más sofisticados. Esto traería como consecuencia la aparición de cómics con personajes nuevos cargados de acción, que guardan relación con los personajes que ya existían en la etapa anterior, y tramas más elaboradas (GARCÍA, 2007: 14). No hemos de olvidar la popularidad que alcanzaron los superhéroes de la *DC Comics* en esta década, gracias a los seriales televisivos que incrementaron el número de ventas. Gran parte de este éxito se debió a la serie televisiva Batman (1966-1968). Por tanto, esta década contrasta con el descenso que padecieron los superhéroes tras la Segunda Guerra Mundial. Esta editorial se consolidó como líder indiscutible en el mundo del cómic.

Por su parte, Stan Lee considera que el renacimiento del *comic book* de superhéroes en los años sesenta fue debido principalmente a la publicación de *Justice League of America*, un grupo de superhéroes de la editorial *DC Comics*. De hecho, *Marvel Comics* creó a *Los Cuatro Fantásticos* con unos cánones parecidos a este grupo.

La característica fundamental es que los superhéroes unidos se han de enfrentar juntos a problemas que por sí mismos no serían capaces de afrontar. Según la moda de la época, que era la ciencia ficción, muchas de sus

aventuras transcurren en el espacio exterior. El principal supervillano es Starro, cuyo propósito es controlar mentalmente el mayor número posible de planetas del Universo. Su labor de conquistador de mundos está inspirado en Ming, el mayor villano al que se ha enfrentado Flash Gordon. De similares características es el supervillano Galactus, miembro al que deben enfrentarse Los Cuatro Fantásticos por su empeño en destruir el planeta Tierra. El personaje fue creado por Stan Lee y dibujado por Jack Kirby. Su función es la de devorar mundos, por lo que la Tierra se siente amenazada. Este supervillano cuenta con la ayuda de Silver Surfer (Estela Plateada); otro villano que se desplaza en una tabla de *surf* por el espacio. Su función es cooperar con Galactus en la búsqueda de planetas.

Tanto superhéroes como supervillanos de una misma editorial se trasladan de una serie a otra creando así un Universo cerrado y coherente. En esos años surge el deseo de establecer continuidad entre unos seriales y otros con la finalidad de crear en el lector una ilusión de realidad que da sentido al mundo de los superhéroes. Aparecen así los denominados *cross-over* y las *limited series*, cuyo motivo comercial es interrelacionar tanto sus productos como sus personajes. Es fácil encontrar aventuras en las que dos o más superhéroes cooperan juntos para derrotar al supervillano. Así, en *Superman Annual #11* (1985), Allan Moore y Dave Gibbons desarrollan una historieta en la que Superman, Batman, Robin y Superwoman se enfrentan a Mongul, un supervillano indestructible²⁸. Y, a la inversa, donde un grupo de supervillanos combaten contra un único superhéroe para derrotarlo. El grupo de supervillanos Los Seis Siniestros, que luchan contra Spider-Man es un ejemplo claro. Este relato se desarrolla en *The Amazing Spider-Man Annual #1*, publicado en 1964. El número consta de 41 páginas con guión de Stan Lee y dibujos de Steve Ditko.

²⁸ En lo referente a este supervillano, véase el capítulo 5, p. 160-163.

[Fig. 114] *Superman Annual* #11, página 11 (1985).
 Guión: Alan Moore. Dibujo: Dave Gibbons.
 Varios superhéroes combaten contra un mismo supervillano.

A partir de la década de los sesenta se recuperan, por un lado, personajes como The Flash o el Capitán América, y nacen grupos de superhéroes como Justice League of America. Ya en 1941 el guionista Gardner Fox creó un grupo de superhéroes llamado Justice Society of America (Sociedad de Justicia de América). En esta colección no solo los superhéroes emprenden batallas sino que se reúnen para resolver crímenes en común. El guionista introducía o eliminaba personajes según los intereses del público. La fórmula narrativa empleada es la siguiente:

- Descubrimiento de una amenaza.
- Reunión del grupo y combate de cada superhéroe por separado.
- Reunión final para derrotar al villano.

Sin embargo, este esquema encorsetado terminó por agotarse a principios de 1950.

Por otro lado, a inicios de la década de los sesenta, cuando aparecen superhéroes populares como Los Cuatro Fantásticos, Spider-Man, Daredevil, etc., comienza una era nueva del *comic book* norteamericano. La editorial *Marvel Comics* apostó desde los años sesenta por personajes con problemas cotidianos y de conciencia, personajes con poderes más elaborados. El mismo Stan Lee –editor jefe de la Marvel- decía que un superhéroe albergaría superproblemas²⁹. Según este autor este personaje pierde valor cuando es infalible. El héroe auténtico es aquel que debe superar grandes dificultades, lo que repercute en el surgimiento de supervillanos más complejos.

Algunos críticos posponen a los años sesenta la entrada de la Silver Age.

²⁹ Stan Lee entrevistado en *XL Semanal*, N° 1069, pág. 26.

Entre los cómics antiguos de la *DC Comics* y los nuevos de *Marvel* se puede apreciar una notable evolución que afecta tanto a formas como a temas. Si recordamos, las aventuras de Superman transcurrían en la ciudad de Metrópolis, ciudad intemporal e inalterable y las de Batman en Gotham City en una época inconcreta. En cambio, las aventuras y desventuras de Spider-Man, así como las de otros superhéroes, se desarrollan en un lugar y un tiempo fácilmente reconocibles por el lector. De hecho, tienen como escenario la ciudad de Nueva York en los años sesenta y siguientes. Posteriormente, el dibujante Ross Andru (1927-1993) reflejó una ciudad de Nueva York más real como marco de la vida del protagonista Peter Parker.

Es a comienzo de los años sesenta cuando los superhéroes de la *Marvel* empiezan a despuntar, aunque *DC* cuenta con las colecciones más populares. Los personajes de la editorial *DC Comics* son menos urbanos y están más próximos a la fantasía y la ciencia ficción. Muchas de las aventuras de sus superhéroes transcurren en otros mundos, se realizan viajes espaciales o en otras dimensiones, lo que repercute en supervillanos de otros mundos o bien seres fantasmagóricos que se acercan al género de terror. La narración se enfoca al lector desde una perspectiva “maravillosa” y alejándole de la realidad que le rodea.

La diferencia entre las dos editoriales de *comic books* más populares de Norteamérica radica fundamentalmente es su modo de enfocar la realidad/fantasía.

La editorial *DC Comics* fue la pionera en el género del *comic book* de superhéroes. No obstante, su fin no es reflejar la realidad en sus dibujos sino poder servirse de ella para manipularla.

Superman y Lois Lane simbolizan los novios eternos porque por ellos no transcurre el tiempo, pero sí para los héroes de la *Marvel*. Es decir, aunque los personajes no envejecen, se adaptan al paso del tiempo de la sociedad. Por otro lado, mientras las aventuras de Superman no tenían consecuencias, las de Spider-Man sí. Así lo señala Santiago García al referirse al episodio titulado “*La noche que murió Gwen Stacy*”³⁰, cuya muerte a manos del Duende Verde ocasionó una auténtica conmoción entre los lectores (GARCÍA, 2007: 47). Este evento jamás hubiera sucedido con Lois Lane, la novia de Superman. Los superhéroes de *DC Comics* siempre llegan a tiempo para rescatar a sus damiselas. El episodio de la muerte de la novia de Peter Parker en 1973 está considerado por muchos críticos³¹ como el final de la Silver Age del *comic book* norteamericano. A partir de entonces Gwen Stacy pertenecería al pasado y sería un reflejo de la pérdida de la inocencia del héroe para entrar de lleno en la vida adulta. Sería el final de una etapa en donde los lectores pueden apreciar el tránsito de un adolescente que se convierte en hombre. Esta aventura demuestra que estamos ante una etapa en la que el superhéroe puede fracasar en su intento de salvar vidas, o bien que puede ser derrotado en un combate contra un supervillano.

El Marvel Comics Group logró durante los años sesenta una nueva imagen del cómic. Desde 1961, año de aparición de *Los Cuatro Fantásticos*, en adelante, esta editorial aporta una nueva forma de abordar el género de superhéroes. Básicamente se debe a la obra de Stan Lee, que se centró en personajes con problemas cotidianos y de conciencia (como Spider-Man) y seres con poderes enfrentados en ocasiones a la sociedad en que viven (como los X-Men). Stan Lee fue el creador de personajes tan célebres como Los Cuatro Fantásticos, Spider-Man, Hulk, Thor, Los Vengadores, Los X-Men y muchos otros personajes secundarios y supervillanos. Julián M. Clemente y

³⁰ El episodio en cuestión apareció en el cómic *The Amazing Spider-Man* # 121, New York, Marvel Comics, 1973. El guión es de Stan Lee y el dibujo de John Romita.

³¹ Entre estos críticos cabe citar a Santiago García, Pepo Pérez y Julián Clemente.

Rubén Guzmán afirman que Stan Lee “construye un personaje cuya grandeza radica, precisamente, en las decisiones que toma” (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 11-22).

Superhéroes, villanos y héroes míticos componen el denominado Universo Marvel. La fantasía y la realidad se unen en el cómic. La prestigiosa revista norteamericana “Esquire” considera que los Marvel Comics son la mitología del siglo XX y Stan Lee es el Homero de esta generación...”.

No solamente hubo una revolución en la forma de narrar una historieta, sino que también hubo un avance en el apartado artístico de los mismos. No hay que olvidar que, aunque el éxito es de Stan Lee, no menos importante es la parte gráfica de dibujantes de alto prestigio como Steve Ditko, Jack Kirby, John Romita, John Buscema, Gil Kane, Neal Adams, Gene Colan y tantos otros. Juntos han dado vida a una nueva raza de superhéroes y supervillanos más grandiosos y superpoderosos, más crispados; pero también más humanos que otros muchos héroes del cómic. Son muchos los críticos que consideran que esta es la clave del éxito de esta editorial. Sus superhéroes son humanos porque tienen problemas y porque, a pesar de todos sus poderes, les ocurren cosas similares a las que podrían ocurrirles al lector, tanto en lo bueno como en lo malo. El lector de los cómics de la Marvel se siente identificado con alguno de sus personajes. Al mismo tiempo, los guionistas y dibujantes de esta nueva etapa aportan más datos del supervillano, sus identidades, su entorno familiar, su dedicación, etc. También se humaniza a los villanos, hasta el punto de mostrar que son seres que sufren por sus seres queridos y que se atormentan por la derrota de su contrincante.

Los superhéroes Marvel viven en un mundo organizado según leyes propias, que se engrana con el mundo real, mezclando mitos y vida cotidiana. A partir de esta estructura narrativa, los superhéroes tienen una personalidad civil propia en cada una de sus series y, además, en ocasiones actúan en equipo y pasan de una serie a otra para hacer de personajes secundarios en aventuras ajenas. A su lado, con igual importancia, están los supervillanos, que son los malhechores de estas historietas y sin los cuales el mundo Marvel perdería gran parte de su exotismo y poder de atracción. Villanos que, a veces, pueden resultar tan familiares o admirables como los propios superhéroes a los cuales combaten inútilmente.

La *Marvel Comics* recibió el nombre de <<la casa de las ideas>> en parte gracias a las aportaciones de Stan Lee, editor jefe. Pero habría que añadir, además, a aquellos superhéroes que no siendo de su invención directa, los resucitó, como es el caso del Capitán América, Namor o La Antorcha Humana, por citar unos pocos.

La denominada “Era Marvel” se inicia en noviembre de 1961 cuando Stan Lee y Jack Kirby presentan un nuevo grupo de superhéroes: Los Cuatro Fantásticos. Ambos autores inauguran una revolución en el *comic book* de superhéroes con la llegada de este grupo, que daría origen a una nueva generación de superhéroes y supervillanos dentro de la llamada Era Marvel. Desde este punto de vista rompen con los moldes del superhéroe tradicional y sientan las bases de una nueva manera de entender a los personajes. Según Santiago García (GARCÍA, 2007: 16), los rasgos que aportan estos superhéroes son:

- Vulnerabilidad. Son superhéroes vulnerables; presentan síntomas de debilidad ante un enemigo. Esta característica le permitía a Stan Lee dotar de mayor profundidad al personaje. Sus poderes los van a afectar emocionalmente, más negativamente que positivamente.

- Proximidad. El lector empatiza con ellos porque sienten miedos e inseguridades. Stan Lee humaniza a sus personajes. Se reflejan los problemas personales tanto de superhéroes como de supervillanos. Por ejemplo, los entornos familiares de villanos como El Duende Verde, El Lagarto, Kingpin, El Doctor Octopus, etc.

- Accesibilidad. Algunos superhéroes como Los Cuatro Fantásticos o supervillanos como el Doctor Octopus, no se esconden bajo una máscara. Son entidades conocidas pero esto les acarrearán problemas en sus vidas privadas. Mezcla la aventura con la cotidianeidad. El lector comparte momentos íntimos cargados de emotividad. En cuanto a los supervillanos se ofrecen aspectos personales: su origen, dónde viven, a qué se dedican, etc.

- Familiaridad. Existen lazos íntimos entre ellos, es el primer grupo en el que se dan relaciones íntimas. Así, Reed Richards (Mr. Fantástico) es marido de Sue (La Chica Invisible) y ésta es hermana de Johnny (La Antorcha Humana). En cuanto a Ben Grimm (La Cosa), es amigo íntimo de Reed Richards. También se reflejan conexiones entre el superhéroe y el supervillano.

Por ejemplo, el hijo del Duende Verde (Harry Osborn) es el amigo íntimo de Spider-Man (Peter Parker), el Doctor Octopus (Otto Octavius) llegó a mantener relaciones sentimentales con la tía de Spider-Man (tía Mary), la supervillana Gata Negra (Felicia Hardy) está enamorada del superhéroe, etc.

Se puede observar –según la tesis de Santiago García- que también ha habido un nuevo enfoque en el tratamiento del supervillano. A partir de ahora, el superhéroe toma conciencia y sabe que puede ser derrotado por un villano, evento que no ocurría en la etapa anterior con Superman o Batman. El supervillano se ha hecho fuerte hasta el punto de atemorizar al superhéroe. La Marvel también humaniza al villano hasta el punto de mostrarnos el sufrimiento en sus vidas como civiles; como es el caso de Norman Osborn, identidad secreta del Duende Verde, archienemigo de Spider-Man. Este personaje sufre por su hijo Harry que ha caído en las drogas. O el caso del Doctor O’Connors, que se transforma en El Lagarto. Es un personaje que vive atormentado porque sabe que cuando se transforma en ese ser corre peligro cualquier persona que se encuentre próxima a él, incluida su familia. También se muestran los lazos familiares de los supervillanos, haciendo que el lector pueda sentir cierta empatía por ellos.

Existe una mayor demanda de cómics de superhéroes entre los lectores de esta nueva generación. Tras el éxito de *Los Cuatro Fantásticos* (1961), le sucede la aparición de una nueva colección en 1962, *El Increíble Hulk*, obra creada por el escritor Stan Lee y el dibujante Jack Kirby. Este personaje recibe influencia para su creación del monstruo de la novela *Frankenstein* de la escritora Mary W. Shelley. Otra influencia literaria que sirve como inspiración del superhéroe Hulk es la novela *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*³², de Robert Louis Stevenson; esencialmente para el tema del desdoblamiento de la personalidad que, unido a la fealdad de Frankenstein, configuran los rasgos de Hulk. En el *comic book* se narra cómo el científico Bruce Banner, que trabaja para el ejército de los Estados Unidos, había diseñado una terrible bomba de radiación gamma. El Doctor Banner descubre que el joven Rick Jones comete la locura

³² Hemos de recordar que durante la década de los 40 y siguientes la editorial DC Comics ya había sido trabajado este mito por Bill Finger y Jerry Robinson para la creación del villano Dos Caras en las series de *Batman*. La novela de Stevenson constituye un enorme potencial para la creación de personajes que sufren una pérdida total del control de sus facultades psíquicas. Personajes del cómic como Dos Caras, Hulk o El Lagarto entre otros beben de sus fuentes.

de adentrarse en la zona de explosión en el momento en el que iban a detonarla. Trata de impedirlo a toda costa y le pide a Igor, su ayudante, que detenga la cuenta atrás. Sin embargo, desobedece la orden porque resultó ser un agente comunista. En el último momento, Banner logra salvar la vida del muchacho pero la radiación de los rayos gamma le alcanza de lleno. Es así como nace el Increíble Hulk.

En suma, para la creación de este personaje, sus creadores también reciben influencias de la realidad del momento: el temor a una bomba cada vez más letal. Desde el estallido de las bombas atómicas en Japón, que pondría fin a la Segunda Guerra Mundial, el mundo contempló los horrores y efectos tan devastadores que podía causar un arma tan letal. El cómic de superhéroes desarrolla esta temática para sensibilizar a los lectores pero desvía la atención hacia los comunistas, que son vistos con recelo. Así, Igor, que es un agente de la KGB resulta ser un villano. El cómic es otro medio más, junto con la prensa, el cine o la literatura que populariza la idea del soviético o comunista como el origen de todos los males de la sociedad norteamericana.

Se puede decir que Hulk es producto de la fatalidad del destino. Como sucede con otros personajes, tampoco está clara la frontera que separa al superhéroe del supervillano. Está a medio camino entre héroe y villano pues se deja arrastrar por la ira, lo que le conduce a destruir todo cuanto se encuentre a su paso.

[Fig. 115] *The Amazing Spider-Man* # 121, página 19 (junio, 1973).
Guión: Gerry Conway. Dibujo: John Romita.
Combate entre Hulk y Spider-Man.

Al igual que Frankenstein, es un monstruo temido por los lectores pero al mismo tiempo inspira compasión. Es un ser incomprendido por la civilización, producto del mal uso de la tecnología. Nuevamente encontramos el tema de la transformación, que inicialmente se producía de noche, sirviendo como inspiración la mitología grecolatina y, especialmente, la literatura gótica –se

remite al Hombre Lobo-. En la actualidad la transformación de Banner en Hulk se origina cuando se enfada.

Otro de los grandes dibujantes de la época es Steve Ditko. Por lo que respecta a su estilo, éste se va depurando a finales de la década de los cincuenta y principios de los sesenta. Es un dibujante que recurre al esquema clásico de las tres tiras convencionales para el diseño de la página. Su claridad narrativa obedece a su intención de que el lector no se pierda en el plano general de la página y en mantener el eje de la acción. Santiago García considera que Jack Kirby representa lo pavoroso frente al arte de Steve Ditko, que se centra en lo misterioso (GARCÍA, 2007: 20).

Los superhéroes de la Marvel seguían los cánones establecidos por Jack Kirby y Steve Ditko. Eran seres grandiosos, poderosos y caricaturescos que contrastaban enormemente con los supervillanos. Sin embargo, con la llegada del dibujante Neal Adams a finales de los sesenta, los personajes sufrieron una evolución al incorporar un estilo natural y reflejar un mundo más real en sus ilustraciones. Los personajes adquirieron personalidades individuales y los villanos fueron menos malvados. Su estilo más realista motivó que el género de superhéroes podría también estar destinado a lectores adultos, aunque los guiones seguían siendo simples. No obstante, sentó las bases para que otros autores de los ochenta como Frank Miller o Allan Moore revisasen el tratamiento del superhéroe en *Batman* y en *Watchmen*.

La Edad de Plata del *comic book* norteamericano es una etapa de enorme creatividad, llegándose a unificar elementos muy dispares. Por ejemplo, en un mismo cómic se mezclan dos tramas igual de interesantes: por un lado el duelo entre superhéroe y villano y, por otro, historias de amor entre los personajes principales. De esta manera, en la misma historieta se unifica el género heroico y el romance. Otro recurso narrativo consiste en contar el origen del supervillano o superhéroe, que están relacionados con la ciencia ficción. Los cómics de la Marvel se ocuparon de profundizar en los sentimientos de los personajes. La llegada de supervillanos poderosos que podían derrotar al superhéroe o hacerle sufrir, hizo que muchos de ellos dejaran de ser contemplados como dioses, y se convirtiesen en héroes con los que el lector pudiera identificarse.

Por eso, cuando la editorial *Marvel Comics* lanza al mercado *Los cuatro fantásticos* #1 (noviembre, 1961), el enfoque de la historieta no se centra en mostrar el poder del superhéroe en cuestión, sino en plantear conflictos personales con el fin de hacerlos más creíbles. De hecho, el enfrentamiento entre superhéroe y supervillano seguía siendo el eje principal de la trama que, a su vez, conecta con estos otros temas secundarios. A través de sus personajes principales y secundarios se reflejan tanto los miedos como las esperanzas de la sociedad estadounidense. El lector comienza a interesarse por realidades hasta entonces ausentes en las viñetas, como las protestas en los campus universitarios (*Capitán América* # 120), el pacifismo, mensajes ecologistas (*Sub-Mariner* # 25), la crítica a la guerra (*The Amazing Spider-Man* #108 y # 109). La editorial Marvel trata de plasmar la realidad tal como es, mostrándose un mundo más violento y cruel.

Son varios los arquetipos de supervillanos a principios de los años sesenta: científicos locos como Lex Luthor, nazis como Cráneo Rojo, comunistas, alienígenas, criminales como el Joker. También se refleja el peligro amarillo en la serie *Fu Manchú* y su ejército de clones. Como ocurre con los superhéroes, su aspecto icónico es un reflejo de su alma. Son seres profundamente malvados y, generalmente, deformes y monstruosos.

Si exceptuamos a los villanos comunistas, que desaparecen tras la caída de la U.R.S.S. a principios de los años noventa, los supervillanos nunca desaparecen de los cómics. De alguna manera forman parte de la trama argumental porque son el eje sobre el que se sustenta la narración y la parte gráfica. *Marvel Comics* comienza a desarrollar a los supervillanos dotándolos de mayor complejidad. De esta manera, surgen personajes como el Doctor Muerte y Magneto, creados por Jack Kirby y Stan Lee, cuyas pretensiones son someter a la humanidad para luego guiarla según sus propias convicciones. Esta editorial condena el uso de la violencia y la imposición de las ideas por la fuerza; y apuesta por el diálogo y la tolerancia como la única vía para encontrar soluciones.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que un supervillano nunca es totalmente malvado; es decir, todos poseen un lado humano. Por ejemplo, Norman Osborn, el Duende Verde, teme constantemente por la salud de su hijo. También es singular el caso de Wilson Fisk, cuyo alter ego es el villano

Kingpin, el amo del crimen organizado de Nueva York. Por un lado, ama apasionadamente a su esposa Vanesa y, por otro, le avergüenza que su hijo llegue a descubrir cómo ha ganado tanta fortuna.

Se puede observar cómo el supervillano, al igual que el superhéroe, también se va adaptando a los nuevos tiempos. Es significativa la aparición de amenazas que no son supervillanos en sí, aunque se las puede considerar como adversarias de los superhéroes; como políticos, empresarios y fuerzas del orden público. Todos estos elementos nuevos hacen referencia asimismo a sucesos reales del mundo contemporáneo, y son testimonio de los profundos cambios que la sociedad norteamericana está viviendo. Son temas muy recurrentes en Spider-Man el poder de algunos políticos y altos cargos militares para controlar la política de los Estados Unidos. Se plantea, además, la posible corrupción del héroe debido a un abuso de poder.

Otra de las tramas de los *comic book* de superhéroes de la década de los sesenta gira en torno a la delincuencia. Si hasta entonces los criminales eran villanos malvados y temibles, en esta década deja de ser una simple confrontación entre “buenos y malos”, para convertirse en un enfrentamiento entre las clases ricas y las desfavorecidas; como en *El Capitán América # 134* (febrero, 1971), guionizado por Stan Lee y dibujado por Gene Colan. En esta serie se plantea la lucha entre las dos Américas: por un lado un país abierto y consciente de sus problemas y, por otro, una sociedad cerrada que se resiste al cambio.

A medida que va avanzando la década cada vez es más complejo deslindar la línea divisoria entre héroe y villano. Los dibujantes y guionistas plantean nuevos iconos donde el villano no es tan horrible físicamente, y los héroes pueden llegar a corromperse por el poder. Así lo reflejan series como *Los Vengadores* y *Los X-Men*, creadas por Stan Lee y Jack Kirby. Concretamente, en *Los Vengadores #175* (septiembre, 1978) escrito por James Shooter y David Michelinie y dibujado por David Wenzel; y *Los X-Men # 135* (julio, 1980), escrito por Chris Claremont y John Byrne, quien se ocupa a su vez de la parte gráfica.

Por otra parte, hasta inicios de los años sesenta es muy raro encontrar héroes de raza diferente a la blanca. Normalmente, cuando aparece un personaje con rasgos asiáticos, hispanos o afroamericanos, ejerce la función

de villano. Es el caso de villanos como Fu Manchú (asiático) o de Power Man (afroamericano). Las normas de la época debían mostrarles como personajes que serían vencidos por el valiente y civilizado héroe blanco. No obstante, comienzan a plantearse temas como el racismo y la tolerancia, lo que hace que las tramas ganen en profundidad.

Se plantea una crítica contra la política de Hitler, cuyo sueño era crear una raza superior que domine a las inferiores. Asimismo son criticados aspectos como la intolerancia y el fanatismo. En los *X-Men* se lanza la consigna de “Ama a tu prójimo”. Los cómics profundizan en los conflictos que se derivan de las minorías étnicas, esencialmente entre los afroamericanos, que se hallan divididos entre los integrados y los que protestan violentamente.

Otro de los temas recurrentes durante los años sesenta es la guerra del Vietnam, utilizada como propaganda patriótica a favor de los Estados Unidos. Jack Kirby y Dick Ayers crean al Sargento Furia, que aparece por primera vez en *Sgt. Fury and his howling commandos* #1 (mayo, 1963).

Muchas de las historias que suceden en los cómics son poco comprensibles si no se entiende su contexto.

En resumen, frente a los villanos sencillos que imperaban en los cómics hasta los primeros años de la década de los sesenta, surgen otros tremendamente malvados. El superhéroe, por su parte, sólo logra derrotarlos mediante mucho esfuerzo e ingenio. También, Marvel apostó por incluir villanos con cierto grado de bondad, demostrando que la línea divisoria entre el bien y el mal es difusa. Durante esos años los supervillanos aparecieron en historietas autoconclusivas cuyos protagonistas eran científicos que desafiaban las leyes de la ciencia y terminaban pagando su precio; aventureros imprudentes que despertaban a criaturas pretéritas o monstruos del espacio exterior que trataban de conquistar la Tierra. Sin embargo, el enfoque varía de unos dibujantes a otros.

6. 1. 3. LOS AÑOS 70.

Durante la década de los años setenta surge una nueva generación de dibujantes caracterizada por romper con las convenciones existentes. Entre los ilustradores más destacables están Gene Colan, John Buscema y Neal Adams. Estos artistas juegan con la experimentación. En la Marvel, por ejemplo, la

composición de la página deja de ser tan rígida. Los colores empleados son, por otro lado, más llamativos. El resultado final es un producto más atractivo y sofisticado para el lector. En cuanto a los guionistas, las tramas son más complejas que la etapa anterior, además de tratarse temas como la corrupción política, el racismo o los derechos de la mujer. Por lo que respecta a los finales de las historietas, no siempre el desenlace es feliz. El tono dramático alcanza niveles más altos debido a que los guionistas optan por un enfoque más realista.

En el plano psicológico, se opta por la humanización de los personajes, haciendo que las historietas sean más creíbles. En su afán de experimentación muchas historietas dejan de ser autoconclusivas para convertirse en tramas con continuidad, obligando al lector a adquirir el siguiente ejemplar donde, probablemente, tampoco se encuentre el desenlace. Surgen así las sagas, cuyos arcos argumentales se extienden durante varios números consecutivos de una misma colección, como por ejemplo la denominada saga de las drogas, historieta que se inicia en *The Amazing Spider-Man #97* (junio, 1971) y finaliza en el #99 (agosto, 1971). Está escrita por Stan Lee y dibujada por Gil Kane. En definitiva, hay una ruptura de las fórmulas o esquemas repetitivos que fue característico desde los inicios del cómic hasta los años setenta. En Marvel Comics la estrategia utilizada consiste en conceder mayor libertad a los guionistas y dibujantes, de modo que cada autor confiere un tratamiento diferente a los superhéroes y supervillanos. Siguiendo esta técnica, el resultado final es más enriquecedor porque cada uno aporta su propia visión sobre el personaje.

Guionistas como Marv Wolfman, Gary Friedrich o Steve Gerver experimentaron también con la narración y las historias. Los supervillanos y los personajes secundarios se desarrollaron con mayor profundidad. Es frecuente que el punto de vista narrativo se realice en primera persona, pero también aparece la segunda persona. En este caso, el protagonista se dirige al villano y no al lector. Todo esto demuestra que estamos en una etapa en la que el cómic está alcanzando un nivel de madurez narrativo superior.

Una de las novedades que aportó los primeros años de los setenta fue la aparición de antihéroes. Son personajes que, por un lado, comparten los mismos objetivos que el superhéroe tradicional pero, por otro, emplean una

metodología de lucha similar al villano. Son, por lo tanto, más difíciles de encuadrar. Entre los más representativos están The Punisher (El Castigador), Gohst Rider (El Motorista Fantasma) o The Incredible Hulk, cuya frontera entre héroe y villano no está tan clara.

El Castigador es un personaje que rompe todas las convenciones existentes. Vive atormentado y consumido por la venganza. Sin embargo, es aprovechado por los guionistas de Marvel para condenar sus métodos violentos en la solución de problemas, porque apuestan por el diálogo y la comprensión. En su caso, es difícil deslindar la línea que separa la justicia de la venganza. Es un síntoma claro de que los *comic books* de la década de los setenta son mucho más violentos que la época anterior. Cada vez se refleja con mayor fidelidad la violencia en la sociedad.

En síntesis, los cómics de los años setenta se definen por una experimentación gráfica y narrativa que los diferencia de las décadas anteriores. En cuanto a las novedades en las ilustraciones, la influencia del arte cinematográfico se percibe en las viñetas, que juegan con nuevos enfoques hasta entonces inexplorados. También es frecuente recurrir a dibujos saliéndose del marco de la viñeta. En la siguiente figura se observa una composición de página más compleja cuyo resultado final es un dinamismo mayor.

[Fig. 116] *The Amazing Spider-Man* # 150, pág. 2 (noviembre, 1975).
 Guión: Gerry Conway. Dibujo: Ross Andru.
 La composición de la página es más compleja que en décadas anteriores.

6. 2. SPIDER-MAN.

Introducción. Spider-Man es –junto con Superman y Batman- el superhéroe más emblemático de la historia del cómic. El personaje fue creado en 1962 por Stan Lee y Steve Ditko, quienes revolucionaron el concepto de superhéroes y supervillanos. Sin embargo, en agosto de 1959 Jack Kirby y Joe Simon desarrollaron la idea de un personaje con poderes arácnidos en *The Fly* #1. De esta manera crean a Spider, un villano que utiliza telarañas para cometer sus crímenes. El éxito de la obra gira en torno a la maestría con la que sus creadores supieron conjugar, proporcionalmente, las aventuras del héroe con la vida privada del personaje. Por primera vez estamos ante un superhéroe al que los lectores pueden conocer sus pensamientos e, incluso, los de algunos supervillanos. De esta manera se agudiza el tono dramático de sus aventuras.

El editor de Spider-Man en los años noventa, Danny Fingeroth, considera que:

Spider-Man es el ciudadano medio de los superhéroes, siempre ha estado marcado por el carácter de Peter Parker. Mientras que la identidad civil de la mayoría de los héroes desaparece cuando se ponen las mallas.

Spider-Man es, ante todo, Peter Parker, que lleva consigo todos sus problemas y preocupaciones acerca de tía May y Mary Jane Watson mientras usa su uniforme (VRATOS, 1983: 51).

Los creadores han querido aproximar al héroe a una persona real, que padeciera los problemas de una persona de la calle y con el que el lector pudiera sentirse identificado. Preserva siempre sus valores porque tiene una sensibilidad noble y un código moral sólido. Para muchos dibujantes y escritores, como David Michelinie, es el héroe más identificado con *Marvel Comics*.

Mientras que en la época de la Golden Age el superhéroe seguía los cánones establecidos para Superman: hombre fuerte, encantador y atractivo; en Spider-Man sus rasgos son bien distintos: adolescente de tipo medio, muy mimado por su tía y poco agraciado físicamente. El especialista en cómics Raimon Fonseca dice que si en el plano narrativo Stan Lee tuvo la primera idea de crear a Spider-Man, en lo referente al apartado gráfico contribuyeron de forma determinante tres artistas: Steve Ditko, Jack Kirby y John Romita, que acabó por definir completamente al personaje (FONSECA, 2007: 22). Aunque parece ser –según declara Stan Lee– que el diseño del traje corresponde a Jack Kirby, finalmente se encargó Ditko de dibujarlo debido al enorme trabajo que Kirby tenía (JIMÉNEZ & PINEDA, 2013: 1131-79). Desde el punto de vista gráfico, el estilo de Kirby es colosal frente al mundo sombrío y misterioso que refleja Ditko.

En el diseño del superhéroe de los años sesenta, Stan Lee apuesta por configurar un antihéroe, que sea rechazado por sus compañeros, que fracase como superhéroe, que se traumatice por la muerte de su tío Ben, etc. También está en continuo conflicto con la policía y la prensa, que habitualmente lo juzgan como villano. Con él cambió la concepción clásica del superhéroe que hasta entonces seguía unos cánones muy estrictos. No obstante, una psique torturada como la de Peter Parker no es la clave perfecta para dar profundidad a un personaje. Spider-Man es un superhéroe que se adapta a las circunstancias, no ha elegido ser superhéroe ni le gusta serlo; simplemente lo ha asumido y racionalizado. A lo largo de la historia del *comic book* de superhéroes, siempre ha habido personajes traumatizados, como por ejemplo Batman. Sin embargo, estos atrapan villanos para superar sus crisis. Spider-

Man inaugura una nueva generación de héroes neuróticos, torturados y autodestructivos que se atormentan por sus poderes y la responsabilidad que conlleva. Un encadenamiento de hechos y circunstancias en su vida es lo que le conduce a enfrentarse con los villanos; es decir, no va en busca de malhechores para poner remedio a algo sino que lo que rodea al héroe provoca su reacción.

Otros superhéroes atormentados son Hulk, que es el oscuro retrato del perfil psicológico de Bruce Banner; la Cosa, cuyo trauma parte de su fealdad y Iron-Man, que vive atormentado por el trozo de metralla alojado en su pecho.

Spider-Man es el primer superhéroe donde se reflejan los típicos problemas de adolescente, problemas con las chicas, sus profesores o su familia. Así, se puede ver cómo se resfría por pelear bajo la nieve con un supervillano o que tiene problemas económicos para llegar a fin de mes.

En cuanto a su entorno familiar, se cuenta que Peter Parker es huérfano desde niño. Posteriormente, aparecen en flashback para aclarar que fueron asesinados por Cráneo Rojo, un villano asociado al comunismo en *The Amazing Spider-Man Annual #5* (noviembre, 1968). La aventura, guionizada por Stan Lee y dibujada por Larry Lieber, lleva por título *Los padres de Peter Parker*. Sus tíos son los únicos parientes vivos que le quedaban. Su tío Ben Parker muere asesinado en la primera aparición del héroe, siendo el pretexto para combatir el mal. Será un hecho que lo atormenta toda la serie, igual que la prematura muerte de los padres de Batman.

Llama la atención en el inicio de la serie cómo Peter Parker sufre acoso escolar, siendo un eterno perdedor frente al robusto Flash Thompson, su oponente en la vida civil. Resulta sorprendente que, al desconocer quién se oculta tras la máscara, sea fan acérrimo de Spider-Man pero enemigo, a su vez, de Peter Parker. A medida que avanza la serie, Flash Thompson se alista en el ejército para participar en la Guerra del Vietnam. Se muestran los horrores de la guerra y regresa traumatizado a los Estados Unidos. Además, el personaje se involucra a su vez en extraños líos con misteriosas sectas orientales que le reportan numerosos contratiempos en su país.

Los héroes de la Marvel demuestran que poseer poderes no es tan maravilloso, porque el personaje se siente marginado de la vida normal. En

suma, el poder de un superhéroe o supervillano es lo que lo aísla de aquellos que no lo tienen.

El poder es el punto de confluencia que existe entre el superhéroe y el supervillano. Sin embargo, es precisamente en su uso donde difieren; así, mientras que en un supervillano el poder le conduce a la corrupción, en un superhéroe el poder conlleva una responsabilidad. El ejemplo más representativo es quizá, Spider-Man, cuyo alter ego representa la bondad. Sin embargo, el destino le juega una mala pasada cuando deja escapar a un ladronzuelo. El lector descubre en viñetas posteriores que se trata del asesino que mató accidentalmente a su tío. Fruto de esta acción egoísta por parte del héroe le conduce a no dejar de cumplir siempre con su deber. De hecho, el remordimiento y la autoculpabilidad recaen sobre su conciencia cada vez que el superhéroe fracasa. Esta lección moral es algo que le atormenta incesantemente, llegando incluso a odiar ser un superhéroe. De hecho, en la última viñeta de cada aventura, Ditko plantea si merece la pena ser superhéroe o no. Con frecuencia, el superhéroe, caminando desenmascarado, reflexiona a solas sobre esta cuestión. Por ejemplo, en *The Amazing Spider-Man #50* (julio, 1967). El episodio, escrito por Stan Lee y dibujado por John Romita, lleva por título *Spider-Man No More*. En su página 8 hay una única viñeta en splash page donde Peter Parker abandona su carrera de superhéroe.

En el desarrollo de una trama argumental el héroe termina chocando contra algún obstáculo (el supervillano). Tanto los guionistas como los dibujantes se ocupan de traer villanos más duros y ásperos que contrasten fuertemente con Spider-Man, que no deja de ser una persona normal pero con poderes extraordinarios. Al adquirir de forma involuntaria sus poderes sobrehumanos se ve lastrado por continuas responsabilidades que recaen sobre él. Comprende que su destino es enfrentarse a los supervillanos que alteren el orden en la ciudad de Nueva York. Si se revelase su identidad secreta de héroe, ese poder le sería arrebatado.

En Spider-Man los momentos dramáticos se relajan mediante la inclusión de dosis humorísticas propias del adolescente pero que no se dan en su vida civil. El superhéroe se engrandece tras la máscara y su sentido del humor es un arma más para indignar al supervillano, cuya personalidad es seria. Sin embargo, incluso en el humor se puede apreciar una evolución a lo

largo de la serie. De hecho, del sarcástico cinismo de su primera época de aventuras, se ha pasado a una sutil ironía en su etapa madura.

Una de las características de los superhéroes y villanos es que no envejecen, o al menos no lo hacen al mismo ritmo que el lector. En el caso de Spider-Man avanza en el tiempo; del mismo modo también evolucionan los villanos y demás personajes secundarios. Hay una evolución clara: cuando comenzó sus aventuras era un joven estudiante de secundaria, después ingresa en la Universidad, se licencia, consigue un trabajo, se casa y es Profesor de Química en la Universidad.

Los cómics de Stan Lee siempre se han distinguido por la caracterización de sus personajes, muy humanos y frecuentemente disconformes con su suerte. Generalmente están relacionados con el mundo de la investigación o de la ciencia, aunque sea de forma fantástica. Así, Reed Richards, líder de Los Cuatro Fantásticos y Bruce Banner, el Increíble Hulk, son científicos. Lo mismo le ocurre a Peter Parker, que es un joven estudiante de química. No obstante, también existen genios que son supervillanos. Por citar algunos ejemplos, están el Doctor Octopus, El Doctor Muerte, El Chacal o El Lagarto.

La creación de los supervillanos y personajes secundarios en los primeros números de la serie son obra de Stan Lee y Steve Ditko, que se ocupaban respectivamente del guión y de la parte gráfica. Tradicionalmente, el *comic book* se ha caracterizado por desarrollar arcos argumentales autoconclusivos, pero a medida que evoluciona el personaje se van configurando episodios que trascienden las limitaciones de los cómics pioneros. Hasta *The Amazing Spider-Man* #10 predominan las historias autoconclusivas pero, a partir de los episodios #11 y #12, comienzan a desarrollarse las sagas. Concretamente, en estos números se narra el regreso del Doctor Octopus. En la narración de relatos extensos de superhéroes el guionista crea una atmósfera de suspense que obliga al lector a estar pendiente de su próximo número. Además del desarrollo literario también se aprecia una evolución en la parte gráfica de Steve Ditko que, aunque se mantiene fiel a la división de la página en nueve viñetas, introduce recursos técnicos, encuadres, escenarios y movimiento de personajes a partir del segundo año de la serie (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 37). En la figura 117

se observa que, en la composición de la página, amplía el tamaño de alguna viñeta, lo que permite agilizar el ritmo de lectura.

[Fig. 117] *The Amazing Spider-Man* # 12, página 8 (mayo, 1964).
Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

6. 2. 1. TIPOLOGÍA DE SUPERVILLANOS DE SPIDER-MAN.

La función del supervillano es complicar la vida del superhéroe y/o la comunidad. Su función principal es sembrar el terror entre los ciudadanos. La galería de villanos de Spider-Man es ingente y variada. Son abundantes los enemigos con temática animal, es decir, aquellos que poseen cualidades físicas cuyos poderes se asemejan a los animales que representan. En esta línea podemos mencionar al Doctor Octopus, el Camaleón, el Rinoceronte, el Lagarto, el Buitre, el Escorpión y Kraven el Cazador.

Otra tipología está formada por villanos millonarios e influyentes desde el punto de vista político, como el Duende Verde y Kingpin, que hacen del crimen su forma de vida natural. Y enemigos aficionados al atraco como el Conmocionador, el Hombre de Arena y Electro.

No es frecuente su enfrentamiento con supervillanos extraterrestres, salvo por su relación con otros personajes Marvel con más anclaje en la ciencia ficción o en aventuras excepcionales, como por ejemplo las *Secret Wars*. Aún así, hemos de mencionar a Veneno y a Matanza, que son simbioses alienígenas. Los enemigos más poderosos y difíciles de derrotar suelen proceder del espacio u otras dimensiones, o son poseedores de poderes cósmicos. En esta categoría se hallan Galactus, Thanos (el adorador de la muerte) y Psicoman (el manipulador emocional).

Relacionado con esta tipología están los conquistadores de la Tierra u otros mundos. Los más destacados en este campo son Lex Luthor (en DC Comics) y el Doctor Muerte (en Marvel Comics); creado en 1962 por Stan Lee y Jack Kirby. El Doctor Victor Von Muerte está considerado como el mayor villano del Universo Marvel. Sus creadores se habían inspirado en la imagen de la misteriosa figura con yelmo de la novela *El hombre de la máscara de hierro* (1848), novela de Alejandro Dumas quien, a su vez, se inspiró en un personaje real de la historia de Francia.

[Fig. 118] *The Amazing Spider-Man* # 5, página 18 (noviembre, 1963).
 Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.
 Primer combate entre el Doctor Muerte y Spider-Man.

A su vez, el Doctor Muerte fue un precedente del villano Darth Vader, personaje creado por George Lucas para las películas de Star Wars. Podemos afirmar que este villano ha sido adaptado en cada época, desde que se iniciara en la literatura, hasta sus versiones cinematográficas. También se incluye en esta línea a Cráneo Rojo, el archienemigo del Capitán América, que simboliza al loco nazi.

Otra tipología es la que procede de entornos arcanos o envueltos de magia, como Misterio, Mefisto, Loki –dios del engaño procedente de la mitología nórdica, el Mandarín –el brujo oriental, Juggernaut o Morlun.

Existen otros personajes que ejercieron de villanos al inicio de su carrera como la Gata Negra, la Viuda Negra, Ojo de Halcón, Estela Plateada, Elektra o Namor; pero luego se reinsertaron en la sociedad y, desde entonces, ofrecen su poder para ayudar a los indefensos.

Por último, como contrapartida a los grupos de superhéroes, también surgen grupos de supervillanos, como los Seis Siniestros, que es una alianza de varios villanos que se aúnan en una aventura para derrotar al superhéroe. Aparecen por primera vez en *The Amazing Spider-Man Annual #1* (1963) y agrupa a supervillanos como El Buitre, Electro, Kraven El Cazador, Misterio, el Hombre de Arena y el líder, que es el Doctor Octopus.

Julián Clemente y Rubén Guzmán consideran que la vida de Peter Parker gira en torno a tres pilares básicos: la familia, el trabajo y los estudios (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 30). Cobran importancia especial los personajes secundarios y muchos de ellos terminan por convertirse en villanos. Es el caso de Frederick Foswell, periodista que trabaja para el Daily Bugle. Actúa bajo la identidad del Gran Hombre y es un villano que maneja los negocios sucios de Nueva York. Fue creado por Steve Ditko y Stan Lee en *The Amazing Spider-Man #10* (marzo, 1964). El superhéroe lo envía a la cárcel pero termina saliendo pronto con la intención de reinsertarse en la sociedad. Con este personaje se inicia el tema del crimen organizado y la guerra de bandas. Después lo representarán otros como Kingpin y el Duende Verde.

Otros de su entorno que se convierten en villanos son Ned Leeds (en el Duende Verde) y el profesor Miles Warren (en El Chacal).

VILLANOS DELINCUENTES.

El origen del superhéroe parte de la picadura de una araña radiactiva; a partir de ahí, obtuvo sus poderes (recepción del objeto mágico). Esta acción desencadena el inicio del viaje del héroe, aunque también todos sus problemas. Sin embargo, a pesar de que reniega de sus poderes tampoco puede renunciar a ellos. El lema de “todo poder conlleva una responsabilidad”,

transmitido por su tío, es una constante en la serie. Precisamente el asesino de su tío es el primer villano al que se enfrenta Spider-Man, y recuerda a los típicos matones de los cómics de los años treinta, en la línea de *Dick Tracy* de Chester Gould. Este villano aparece en *Amazing Fantasy* #15 (agosto, 1962) y el fatal desenlace motivó el viaje del superhéroe que, gracias al poder adquirido, se dedicará a combatir contra los malhechores.

[Fig. 119] *The Amazing Spider-Man* # 3, página 2 (Julio, 1963).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

Muchos villanos a los que se enfrentó Spider-Man en sus inicios eran delincuentes comunes: malhechores sin superpoderes. El superhéroe reclama oponentes a su altura.

En esta secuencia [Fig. 119], el guionista realiza un ejercicio metaliterario a través del monólogo interior del superhéroe. Spider-Man reflexiona acerca de su poder, pero no como un personaje real sino literario. Es consciente de la necesidad de combatir junto a oponentes superiores. Se puede deducir implícitamente que está haciendo una llamada al supervillano con la finalidad de hacer progresar la serie.

El superhéroe adquiere colección propia con el título de *The Amazing Spider-Man* (marzo, 1963). Stan Lee y Steve Ditko diseñaron un nuevo supervillano por episodio. Desde esta perspectiva, la lista de supervillanos de Spider-Man es muy numerosa, aunque se puede hacer un estudio de los más significativos. Por citar algunos ejemplos están El Camaleón, en el número 1 de la colección *The Amazing Spider-Man*, El Buitre # 2, Dr. Octopus # 3, Dr. Muerte # 4, El Hombre de Arena # 4, Misterio # 13, Escorpión # 20, el Hombre

Ígneo # 28, El Lagarto, Electro, el Duende Verde, Kraven el cazador, etc. El Chacal es otro de los grandes enemigos y apareció en muchos números, formando así una saga. En cuanto al estilo gráfico de Ditko, este es ágil y de anatomía muy flexible. Crea un lenguaje personal muy característico que influyó en muchos ilustradores posteriores, como Ron Frenz. Aparte de Spider-Man, también creó la mayoría de personajes secundarios, como la tía May, J. J. Jameson, Betty Brand, Flash Thompson y Gwen Stacy. Fue también el responsable de crear a los supervillanos de la primera etapa, que se convirtieron en personajes clásicos, desde *The Amazing Spider-Man* #1 hasta el #38.

J. J. JAMESON.

El ritmo de sus primeras aventuras era, por tanto, vertiginoso. Steve Ditko se encargó de la narración gráfica desde el número 1 hasta el 38. Ya en el primer número aparece J. Jonah Jameson, de carácter irascible. Se le puede considerar el más antiguo enemigo de este superhéroe porque, aunque no entra dentro de la tipología de villano en sentido estricto, sí representa el poder que la prensa puede ejercer en la sociedad. Su propósito es hundir la moral del héroe mediante los editoriales de prensa o artículos en primera plana en su diario Daily Bugle. Lanza una cruzada a favor de los derechos de las minorías y contra el crimen organizado. Sin embargo, lanza continuas editoriales contra los superhéroes uniformados y, de manera especial, contra Spider-Man, a quien considera un fuera de la ley. Defiende que los superhéroes son una amenaza para los ciudadanos porque se toman la justicia por su mano. Su objetivo es demostrar al mundo que Spider-Man es un ladrón y un tramposo. El hecho de que los superhéroes sean contemplados como una amenaza y de que el mundo no los necesite vuelve a repetirse en la novela gráfica *Watchmen* (1986) de Alan Moore y Dave Gibbons.

Su manía contra el superhéroe se remonta al número 1 de la colección *The Amazing Spider-Man*. En esa aventura, el hijo de Jameson, astronauta de profesión, emprende un vuelo orbital durante el cual pierde el control del cohete. Cuando está a punto de estrellarse, es salvado por Spider-Man; pero su padre, el editor J.J. Jameson, lejos de considerarlo una hazaña para el héroe la emprende contra él como una amenaza. A partir de aquí se inicia una

manía persecutoria hacia el superhéroe, basándose en el poder de la prensa como medio para manipular la información. J. Jamenson es editor del Daily Bugle, periódico para el que trabaja Peter Parker. Encarna el papel de empresario malhumorado, maleducado, tozudo... Pronto descubre que cada aparición de Spider-Man incrementa considerablemente la venta de periódicos. Ve en él un gran negocio que trata de explotar al máximo; por eso considera que su misión es hacer una propaganda negativa en el héroe. Muchas de las portadas de sus periódicos cumplen la función de divulgar la noticia y son, por tanto, el punto de arranque para el envío del superhéroe hacia una aventura.

Jameson, motivado por su manía persecutoria hacia Spider-Man, financió operaciones secretas para capturarlo vivo. En el número # 25 de la serie (junio, 1966), encargó a Spencer Smythe crear robots mata-arañas. De esta manera, Jameson se convierte también en supervillano porque teledirige un robot que combate contra el superhéroe. Posteriormente, el dibujante John Romita, partiendo de los dibujos de Ditko, se encargó de nuevos diseños de robots. En la serie, el Doctor Spencer Smythe es el científico que construye el robot, pero terminó siendo vencido por Spider-Man. El *comic book* plantea una crítica hacia la energía radioactiva porque el científico enloquecía cada día a consecuencia de una contaminación radioactiva. Su locura le lleva a querer matar tanto a Spider-Man como a J. J. Jameson. Ambos logran salvarse pero Spencer Smythe termina siendo víctima de su creación. Los villanos no desaparecen definitivamente sino que en el cómic son aprovechados para futuras ocasiones. Posteriormente, su hijo Austair Alphonso Smythe, para vengar la muerte de su padre, intentó seguir sus pasos en vano con otros diseños propios.

El robot mataarañas es un ejemplo de cómo el supervillano evoluciona y se adapta a los nuevos tiempos. La técnica a la que recurren guionistas y dibujantes consiste en una reaparición más peligrosa del oponente, o bien un familiar cercano del villano, motivado por la venganza, es quien ocupa el lugar de su predecesor para continuar la saga.

Es frecuente el enfrentamiento del superhéroe con poderes tecnológicos fruto de la perversión de un científico. En esta misma tipología se halla el Zancudo, robot de enormes dimensiones que ha luchado contra Spider-Man en varias ocasiones. Su primer enfrentamiento se remonta a *The Amazing Spider-*

Man #237 (febrero, 1983), episodio guionizado por Roger Stern y dibujado por Bill Mantlo.

También J. J. Jameson, en su empeño por capturar a Spider-Man, indujo al Doctor Farley Stillwell a transformar a un hombre en el supervillano Escorpión. No obstante, Jameson, a diferencia de otros villanos, no es un criminal porque su objetivo no es matar sino capturar y desenmascarar al héroe.

[Fig. 120] *The Amazing Spider-Man* # 20, página 6 (enero, 1965).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

Origen de El Escorpión. J. J. Jameson financia su creación para derrotar a Spider-Man.

El Escorpión entra dentro de la tipología de supervillanos psicópatas de temática animal. Su fuerza deriva de una manipulación genética que lo convierte en un superhombre. A partir de aquí, se convierte en un mercenario cuya motivación es conseguir dinero mediante encargos, o bien robar bancos. Desde el punto de vista artístico, fue creado por Stan Lee y Steve Ditko en el número 20 de *The Amazing Spider-Man* (enero, 1965). En la misma línea se halla El Rinoceronte, otro supervillano que aumentó considerablemente su fuerza gracias a la ciencia moderna. Fue creado por Stan Lee y John Romita para el número 41 de *The Amazing Spider-Man* (octubre, 1966). Al igual que El Escorpión, también entra dentro de los villanos forzados relacionados con la temática animal, ya que asume los poderes del animal que representa. Ambos personajes realizan su entrada en escena destruyendo edificios, calles, coches, etc. y, a continuación, cometen un robo. Esta acción provoca la llamada de la

aventura del superhéroe, quien finalmente acepta combatir para reparar la fechoría.

Son muchos los supervillanos que comparten esta tipología. Entre ellos cabe citar a El Buitre, El Canguro y El Escarabajo.

También el astronauta John Jameson, hijo del editor J. J. Jameson, se ha convertido en oponente de Spider-Man. Sus viajes espaciales son el motivo de transformación de su personalidad. Ha dado lugar a dos oponentes: por un lado, se convierte en un hombre con superpoderes, aunque solo los emplea para atacar a Spider-Man. Sucede en *The Amazing Spider-Man* #42 (noviembre, 1966), en un episodio escrito por Stan Lee y dibujado por John Romita. Por otro lado, se convierte en hombre lobo, con lo que se fusionan el género de ciencia ficción y el de terror para crear un supervillano en *The Amazing Spider-Man* #124 (septiembre, 1973). Este episodio está guionizado por Gerry Conway y dibujado por Gil Kane para una aventura que lleva por título *La marca del Hombre Lobo*.

[Fig. 121] *The Amazing Spider-Man* # 42, página 5 (noviembre, 1966).

Guión: Stan Lee. Dibujo: John Romita.

El hijo de Jameson, influido por su padre, se dispone a combatir contra Spider-Man.

Hay una crítica velada a los viajes al espacio porque se consideran peligrosos para los astronautas. En este caso, el Coronel Jameson, que se ha convertido en un villano, es derrotado por Spider-Man en dos ocasiones. El clímax de esta aventura se produce en el segundo encuentro. Spider-Man lo vence al introducirle de un golpe en un campo electromagnético que le genera un cortocircuito. El desenlace se produce cuando el oponente regresa a su estado inicial en la penúltima página.

EL HOMBRE LOBO.

Dentro de la influencia de la literatura de terror, uno de los personajes importantes es el hombre lobo. También ha sido adaptado al cómic de superhéroes como supervillano. Así, se enfrenta a Spider-Man en varias ocasiones. La transformación de hombre a lobo se debe a que un astronauta encontró en la Luna una piedra. La prohibición, en este caso, sería “no coger la piedra”. Sin embargo, el astronauta transgrede la norma, y en la Tierra se construye un collar con la piedra lunar, que funciona como objeto mágico. Al contacto con la luz de la Luna se origina una mutación a villano que no puede impedir. En su nuevo estado se convierte en un ser poderoso y puede provocar cualquier fechoría. La función del superhéroe es hacer regresar al malhechor a su estado humano. También cuenta con doble identidad y está relacionado con el entorno de Peter Parker. Hemos comentado que el astronauta que sufre la transformación es John, hijo de J. J. Jameson. Se dedican dos números consecutivos (*The Amazing Spider-Man* #124 y 125) para desarrollar una trama argumental. En el primero se presenta al hijo de J. Jameson como astronauta retirado. Incluye una transformación en hombre lobo en donde ataca a su padre y después a Spider-Man. En el segundo episodio el hijo de Jameson le cuenta su problema a su padre. Se enfrenta con el superhéroe en dos ocasiones más. Tras el combate, el hombre lobo es derrotado porque el superhéroe logra arrancar de su cuello la piedra lunar, como mostramos en la figura 122.

[Fig. 122] *The Amazing Spider-Man* #125, página 8 (octubre, 1973).
Guión: Gerry Conway. Dibujo: Ross Andru.
Combate entre Spider-Man y el Hombre Lobo.

La explicación que se da a la transformación en hombre-lobo no se debe a una maldición, sino que se busca una explicación científica debida al poder misterioso de una piedra de procedencia extraterrestre.

Power Man, alter ego de Luke Cage, es otro de los supervillanos que nace a causa de unos experimentos realizados en la cárcel, donde purgaba una condena por un delito que no había cometido. Su primer enfrentamiento con el superhéroe tiene lugar en *The Amazing Spider-Man* #123 (agosto, 1973). También entra dentro de los forzudos y mercenarios a sueldo que han trabajado con J. J. Jameson para desenmascarar al superhéroe. Este lo contrata para que capture a Spider-Man, a quien se acusa de asesinar a Norman Osborn, el Duende Verde.

MORBIUS.

Otro de los villanos que recibe influencia de la novela de terror es Morbius. El personaje fue creado por el guionista Roy Thomas y dibujado por Gil Kane, que lo presentan en *The Amazing Spider-Man* #100 (septiembre, 1971). En esta época se había relajado el *Comics Code* por lo que se permitió incluir elementos vampíricos en un cómic destinado preferentemente al público juvenil e infantil. La idea del equipo creativo fue utilizar a Drácula, pero Stan Lee propuso diseñar un villano nuevo dentro de la tipología de los vampiros. Se inicia así *La saga de los seis brazos*, cuyo arco argumental se inicia en el número #100 y finaliza en el #102. En el relato hay un doble conflicto: por un lado el amor que siente Peter Parker hacia Gwen Stacy y, por otro, el odio que esta manifiesta hacia Spider-Man, al que considera el asesino de su padre. Uno de los tópicos de la serie, y que se vuelve a cumplir en esta saga, es el rechazo del protagonista hacia su alter-ego. Una vez más, renuncia a ser superhéroe y desarrolla una fórmula que le quite sus poderes. Sin embargo, un error científico le provoca una transformación corporal debido al crecimiento de cuatro brazos extra. La función que debe cumplir el héroe es recuperar su forma humana, lo que le conduce a buscar ayuda en el Lagarto y en Michael Morbius. Recibe influencias de la literatura gótica: *El extraño caso del doctor Jekyll y Mister Hyde* (1886) de R. L. Stevenson y *Drácula* (1897) de

Bram Stoker; así como de la película *The Fly* (La mosca) dirigida por Kurt Neumann en 1958.

Sin embargo, como en el anterior villano, la explicación a su origen no es un hecho sobrenatural sino que se debe a causas científicas.

EL CAMALEÓN.

Es otro de los enemigos de la serie que destaca por su complejidad. Es el enemigo más antiguo de Spider-Man con poderes especiales. Su primera aparición se remonta al número 1 de *The Amazing Spider-Man*. Este supervillano está relacionado con el espionaje internacional. Su principal objetivo es destruir a Kingpin y así poder convertirse en el rey del crimen de la ciudad de Nueva York. Para ello se alía con Cabeza de Martillo, otro mafioso. Por lo que respecta a sus poderes, puede manipular la estructura plástica de su cara y crear un duplicado instantáneo de un ser humano que ha visto, originando así una fechoría. Desde este punto de vista, entra en escena mediante la función engaño y se convierte en un falso héroe capaz de despistar a la policía. Al asimilar la personalidad de otro personaje está transgrediendo una prohibición. Obtiene sus poderes gracias a un equipo de ingenieros genéticos que alteran las propiedades químicas de su cuerpo. La función de la tarea difícil se cumple cuando el superhéroe logra descubrir quién se esconde tras la falsa identidad, normalmente gracias a la señal de aviso de su sentido arácnido. No obstante, aunque se repara la fechoría, el villano logra escapar y evita, de este modo, el castigo del superhéroe.

[Fig. 123] *The Amazing Spider-Man* # 186, página 17 (noviembre, 1978).

Guión: Marv Wolfman. Dibujo: Mike Esposito.

La secuencia muestra cómo el Camaleón puede transformarse en cualquier ciudadano, en este caso, un policía.

EL LAGARTO.

Es un villano con doble identidad: el Doctor Curt Connors se transforma en el Lagarto, un supervillano (función: transfiguración). Nuevamente estamos ante supervillanos que guardan algún tipo de relación con el superhéroe. En este caso, Peter Parker y el Doctor Curt Connors son íntimos amigos.

El Doctor C. Connors tiene amputado un brazo y busca, mediante el estudio de la ingeniería genética, la recuperación de su brazo. Al ingerir una dosis de veneno ve cómo se desarrolla el brazo que le falta, pero como contrapartida se transforma en un horrible lagarto humano. Pierde su noción de ser humano y ataca a quien esté a su alrededor, incluso a su mujer e hijo porque es incapaz de controlar su transformación letal. La función de Spider-Man es impedir que cause víctimas mortales a la vez que hacerle regresar a su aspecto humano. Sin embargo, la función de la tarea difícil es más compleja que en otros supervillanos porque el superhéroe debe derrotarle sin causarle daños, como en *The Amazing Spider-Man* #44 y #45 (enero y febrero de 1967), co-creados por S. Lee y J. Romita y los números #76 y #77 (septiembre y octubre de 1969) co-creados por S. Lee y J. Buscema.

La transformación del personaje en monstruo recibe influencias de la mitología clásica. También se perciben ecos de la novela *Doctor Jekyll y Mister*

Hyde, de Robert Louis Stevenson. Ya nos hemos ocupado anteriormente de la influencia de este personaje en el *comic book* de superhéroes. Al igual que éste, un científico loco se transforma de manera involuntaria y descontrolada en un horrible supervillano.

Si lo comparamos con los cuentos populares, observamos que el doctor Connors se transforma en monstruo (función: transfiguración). La carencia de la que parte es el intento de recuperar su brazo. Como en los casos de científicos locos, la prohibición consiste en no experimentar lo desconocido. Sin embargo, el científico transgrede la norma y se inicia su metamorfosis a un lagarto letal del tamaño de un humano. Spider-Man, a través de la personalidad de Peter Parker se ocupa de elaborar un antídoto, que funciona como objeto mágico, para hacerle regresar a su aspecto humano. Tras el combate entre ambos, la victoria a favor del superhéroe finaliza cuando logra que el supervillano ingiera el antídoto. Finalmente, todo vuelve a la situación inicial en el momento en que el Lagarto regresa a su estado humano (nuevamente hay una función de transfiguración), como se puede comprobar en la secuencia de la figura 124.

[Fig. 124] *The Amazing Spider-Man* # 77, página 19 (octubre, 1969).

Guión: John Buscema. Dibujo: John Romita.

La secuencia muestra la transfiguración de El Lagarto en su identidad civil como Doctor Connors. El superhéroe lo vence por encontrar un antídoto.

EL DUENDE VERDE.

Es posiblemente el supervillano más complejo de cuantos componen la galería de enemigos de Spider-Man. Fue creado por Stan Lee y Steve Ditko y realizó su primera aparición en *The Amazing Spider-Man* #14 (julio, 1964), en

un episodio titulado *La grotesca aventura de El Duende Verde*. Es un personaje que se esconde bajo una máscara y su aspecto físico se asemeja al de los duendes de los cuentos populares. Además, se desplaza por el aire gracias a un aerodeslizador, que ha sido sustituido por la escoba voladora de las brujas malignas.

La función de este malhechor es derrotar al superhéroe para ganarse el respeto de la Mafia neoyorquina. De hecho, su aspiración es controlar el crimen organizado una vez que Frederick Foswell, el Gran Hombre, está en la cárcel. Se inicia así una guerra de bandas: intenta eliminar a Lucky Lobo, líder de una banda criminal, después entra en escena el Amo del Crimen, otro villano enmascarado y la banda de los Forzadores.

Las identidades del Duende Verde y del Amo del Crimen eran una incógnita. La identidad de este último se desvela en *The Amazing Spider-Man* #27, quien resulta ser Nick Lewis, cuyo rostro ni siquiera llega a verse. Queda pendiente la identidad oculta del Duende Verde, que es el principal *leit motiv* de la serie. El personaje reaparece en varias ocasiones pero, en la etapa del dibujante Steve Ditko, nunca se reveló su identidad, que siempre permaneció oculta a los lectores. La serie adquiere un clima de suspense al no revelarse quién se esconde tras la máscara. Cuando Stan Lee le propuso al dibujante que la identidad del supervillano sería la del empresario Norman Osborn, este se negó a dibujarlo y abandonó la serie. Desde el punto de vista de Steve Ditko el supervillano debía ser alguien desconocido para el lector porque de lo contrario se le defraudaría. Estaba en total desacuerdo con que Norman Osborn fuese un empresario corrupto. Las discrepancias entre guionista y dibujante obligaron a que éste último abandonara Marvel Comics.

De esta manera, se produce irremediamente un cambio de dibujante en la serie. Es John Romita quien se ocupa de la parte gráfica a partir de *The Amazing Spider-Man* #39 (agosto, 1966). En este episodio, titulado *¡Qué verde era mi Duende!*, el supervillano descubre la identidad secreta de Spider-Man, con lo cual se atenúa la tensión de la serie. Además, el Duende Verde le revela a su oponente su verdadera identidad porque cree que lo ha vencido para siempre. El lector también descubre que el auténtico enemigo es Norman Osborn, un empresario adinerado que aparecía de forma esporádica desde el número #23 (página 6, viñetas 7-8) en adelante. Por primera vez, el agresor y

su oponente conocen mutuamente sus identidades. A partir de aquí se establece una saga cuyo tema principal es la eterna lucha entre el superhéroe y el supervillano.

No obstante, el planteamiento de Stan Lee y John Romita es contrario al que cabría esperarse. En este número es el villano quien descubre la identidad secreta del superhéroe, lo conduce hasta su guarida y allí lo derrota. Asimismo, la victoria del villano le conduce a desvelar su identidad al héroe. La saga se prolonga en el número siguiente donde el lector descubre aspectos psicológicos del Duende a través de extensos diálogos con Peter Parker: “un hombre inteligente, calculador y despiadado, pero que incluso puede dar lástima” (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 50). A través de ellos, el lector comprende por qué ha llegado a convertirse en villano. En esta saga se recurre a la amnesia sufrida por Norman Osborn para poner fin a la trama argumentativa, efecto que vuelve a emplearse en *The Spectacular Spider-Man* #2 (noviembre, 1968) con guión de S. Lee y dibujos de J. Romita. Este número es una continuación de la saga de *The Amazing Spider-Man* y sirve para unir el universo Marvel. En este número regresa el Duende Verde, que al haber recuperado la memoria se enfrenta de nuevo al superhéroe utilizando un gas alucinógeno. Sin embargo, Spider-Man logra neutralizarlo y de nuevo pierde la memoria.

John Romita logra configurar definitivamente al superhéroe. Contribuye a crear un Spider-Man más dinámico, más comercial y con más atractivo para el lector. Con Romita la serie alcanza un tono romántico frente al misterioso que envolvían los personajes de Ditko. Asimismo, el ambiente lúgubre de la ciudad de Nueva York dibujado por Ditko evoluciona hacia un lugar resplandeciente.

Aunque continúan los villanos clásicos, dibujados con mayor elegancia, se incorporan nuevos malhechores como The Kingpin o el Rhino.

Por otro lado, entre Norman Osborn y Peter Parker existen unos lazos de compañerismo, porque se conocen en el plano de la vida civil, donde existe una gran amistad. Incluso el supervillano ayuda a Peter Parker en sus problemas personales; le ofrece su piso para que lo comparta como estudiante con su hijo Norman. Sin embargo, a raíz de que ambos conocen sus identidades mutuamente, la batalla no solo atañe al plano de villano-héroe sino entre Norman Osborn-Peter Parker. Por eso, la motivación de este oponente es

una cuestión personal e íntima frente a las motivaciones de otros supervillanos, que son por venganza o por controlar el crimen organizado. Julián Clemente y Rubén Guzmán explican que Stan Lee cumple así una de las máximas de la serie: “todo el que anda cerca de Peter Parker se ve envuelto en problemas con Spider-Man, un truco cuyo abuso llegará en más de una ocasión a poner en peligro la verosimilitud de la serie” (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 51).

El hijo del Duende Verde, Harry Osborn, es gran amigo de Peter. Es un niño rico sin problemas que, en principio, lo tiene todo para ser feliz; pero su padre compaginaba su labor de empresario con la de villano. La muerte de su padre, el Duende Verde, le lleva a odiar a Spider-Man porque lo considera el responsable de su muerte. Además, Harry retoma las riendas de su padre para continuar aterrorizando a Spider-Man y a los ciudadanos de la ciudad de Nueva York. Es otra estrategia más para que un personaje muerto pueda seguir actuando, aunque esta vez bajo la identidad civil de su hijo.

La primera aparición de Harry Osborn como Duende Verde es en *The Amazing Spider-Man* #136 (septiembre, 1974), guionizado por Jerry Conway y dibujado por Ross Andru). Pero sólo es consecuencia del efecto que le ha causado la muerte de su padre y ciertos problemas con el LSD. Como dato curioso, los episodios en los que se relata cómo Harry cae bajo la influencia del LSD –números 96 al 98-, no estuvieron aprobados por el código de autocensura norteamericano, que estampa su sello de conformidad en todas las cubiertas de los *comic books* estadounidenses y que aparece: <<Approved by the comics code authority>>. Esta saga se conoce como la “trilogía de las drogas”, en donde se pretende poner de manifiesto a la juventud los peligros de ingerir sustancias.

Con Harry Osborn se presentan aspectos de su vida íntima. Así, se pone al frente de las industrias heredadas y cuando parece que todo marcha bien, irrumpe un nuevo Duende para chantajearle y amenazar las vidas de su esposa Liz Allen y su hijo Harry. Es tópico del género de superhéroes la alternancia de suerte y desgracia.

Norman Osborn simboliza al empresario chiflado. Es el padre de Harry, el mejor amigo del superhéroe. Tanto Norman Osborn como su hijo Harry representan la corrupción del poder en manos de millonarios. Ambos están obsesionados con triunfar en la vida, pero padecen de esquizofrenia. Son

villanos y seres atormentados cuyos fracasos les conducen a la más absoluta soledad.

El Duende Verde reúne las características arquetípicas del supervillano tradicional: feo, arrogante, engreído, despiadado y cargado de ira. Pero hay un elemento que lo humaniza, en su vida como empresario tiene buenos sentimientos hacia Peter Parker y, especialmente, siente compasión por su hijo Harry Osborn, que ha caído en las drogas. Sin embargo, siente odio hacia Spider-Man. Sus intenciones son siempre siniestras, es un hombre enloquecido. Gran parte de la acción se desarrolla en salones sombríos. Busca la muerte del superhéroe para satisfacer su ego personal y después poseer lo que se le antoje.

El episodio de *The Amazing Spider-Man* #122 (julio, 1973) es histórico en el cómic. Está guionizado por Gerry Conway y dibujado por Gil Kane, Por primera vez un superhéroe no llega a tiempo para rescatar a su damisela y esta muere a manos del supervillano [fig. 125]. Algunos críticos, como José Joaquín Rodríguez, consideran que este episodio marcó un punto de inflexión en la historia del cómic y lo señalan como el final de la Silver Age (RODRÍGUEZ, 2012: 103). La historieta que narra se centra en la locura del Duende, que dice: “Vendrá pronto, lo noto. Y, cuando muera, seré libre... ¡Libre para conquistar, para tomar lo que me pertenece! ¡Es más estúpido de lo que yo imaginaba!”. El supervillano suele subestimar los poderes de su contrincante. El villano se aprovecha del superhéroe porque conoce su identidad secreta, información que utiliza para atraerlo.

[Fig. 125] *The Amazing Spider-Man* # 122, página 17 (Julio, 1973).
 Guión: Gerry Conway. Dibujo: John Romita.
 El supervillano asesina a la novia de Spider-Man en su presencia. El final trágico de este episodio es considerado por muchos críticos el punto de inflexión de la *Silver Age* hacia la *Modern Age*.

Gerry Conway reflexiona acerca de las repercusiones de la muerte de este personaje en el cómic: “Aquella historia fue un punto de no retorno en la historia del cómic. Antes de la muerte de Gwen, los héroes eran héroes, todo tenía sentido y siempre se luchaba por una causa justa y elevada. Pero en aquella aventura introdujimos el fatalismo y la desesperación en el cómic”³³. Para este escritor, esta historia condujo al planteamiento de *Watchmen* en los ochenta y a la aproximación nihilista del superhéroe durante los noventa.

Es común que un supervillano valore más sus posesiones que una vida humana, a quienes muchas veces considera un obstáculo. Así, el Duende considera más importante su aerodeslizador que la vida de Gwen, la novia de Peter Parker, que considera que no debe vivir. El final es confuso porque Spider-Man no llega a tiempo para rescatarla, evento que no hubiese sucedido nunca entre Superman y Lois Lane. Se produce el fracaso del superhéroe y se deja llevar por la ira, la venganza. Este es el camino fácil que toman los villanos, por eso al final reacciona porque teme convertirse en un auténtico asesino como el Duende. Por tanto, retrocede repugnado por la violencia que casi le consume.

La función del castigo se produce cuando el Duende Verde muere por culpa de su soberbia cuando en un último instante Spider-Man esquivo el

³³ Gerry Conway entrevistado por Tom DeFalco (DEFALCO, 2004: 47).

aerodeslizador y éste se clava en su pecho matándole [fig. 126]. Se le dedican varias viñetas a su muerte porque es una secuencia bastante importante y el ritmo de la acción se ralentiza. Tras su muerte, aunque la venganza se ha consumado, Spider-Man no se siente mejor sino que se siente vacío por la pérdida de la mujer que ama. Se refleja el agotamiento físico y la soledad del superhéroe.

[Fig. 126] *The Amazing Spider-Man* # 123, página 18 (agosto, 1973).
 Guión: Gerry Conway. Dibujo: John Romita.
 Página que narra la muerte del supervillano, víctima de sus propias fechorías.

Las vidas de Peter Parker y Harry Osborn, su íntimo amigo, se tuercen por culpa de las drogas. Eso también provocó el desequilibrio de Norman, que fue el detonante para que enloqueciera y así raptar a Gwen y matarla.

Un personaje oculto observó la muerte del Duende Verde, que se encargó de quitar el disfraz del cadáver de Norman Osborn, de manera que parecía que fuera asesinado por su alter ego. En este episodio entra en escena Luke Cage, un matón a sueldo conocido como Power Man. Tiene 150 kilos de puro músculo y usa sólo su fuerza. Entra dentro de la tipología de villanos mercenarios, que matan a sus víctimas por motivos económicos. Es una realidad de nuestro mundo y se plasmó también en el *comic book* de

superhéroes. J. J. Jameson lo contrata por cinco mil dólares si trae a Spider-Man vivo o muerto.

Ser un superhéroe no es nada satisfactorio por la complejidad de conjugar una doble vida. De hecho, el código de responsabilidad que gira en torno a Spider-Man desde el número uno de la colección, se interpone entre la felicidad de Gwen Stacy y Peter Parker, que son víctimas de la vida del superhéroe.

Harry Osborn nunca ha sido una persona muy estable. En su vida se mezclan los periodos estables con otros desequilibrados. Es un hombre atormentado cuya psicosis permanece latente, esperando cualquier excusa para manifestarse en toda su virulencia. Conoce la verdadera identidad de su padre como Duende Verde, por eso, tras su muerte, decide adoptar su papel. Al igual que su padre, odia a Spider-Man porque cree que es el responsable de su muerte. Harry es un personaje esquizofrénico que cree ver en todo momento el fantasma de su padre que lo llama para vengar su muerte.

El motivo del Duende Verde ha sido muy recurrente a lo largo de la carrera de Spider-Man, convirtiéndose en toda una saga familiar al afectar al padre, al hijo y al hijo de éste. Pero también continúa en otros personajes ajenos a esta familia. Los personajes secundarios pueden adquirir protagonismo cuando un guionista así lo requiera. Así, a Gerry Conway le sucede el guionista Len Wein, que retoma la saga del Duende Verde en *The Amazing Spider-Man* #176, #178 y #180. En la trama argumental, Harry Osborn acude frecuentemente al doctor Barney Hamilton, su psiquiatra, para que le ayude a superar su trauma personal con las drogas, la muerte de su padre y su carrera de criminal. Tras varias sesiones, Harry parece completamente recuperado de su locura y apenas es capaz de recordar su pasado. Sin embargo, cuando reaparece el Duende Verde, Spider-Man considera que aún no ha sanado. Pero tras la máscara no se esconde Harry sino su propio psiquiatra, el doctor Hamilton, quien asume esta nueva identidad por los secretos revelados por su paciente. Es otra estrategia narrativa para retomar el conflicto entre el superhéroe y el supervillano.

Es habitual que en la serie los personajes se interrelacionen formando un mundo cohesionado. Por ejemplo, una de las novias de Peter Parker fue Betty Brant, que acusó a Spider-Man de matar a su hermano. En un futuro

Betty se casa con Ned Leeds, quien se convierte en el supervillano conocido simplemente como El Duende para iniciar su carrera criminal en *The Amazing Spider-Man* #238 (marzo, 1983) guionizado por Roger Stern y dibujado por John Romita Jr. Entre sus objetivos más inmediatos está aliarse con La Rosa para crear juntos un imperio criminal y poder hacer frente a Kingpin, que ostenta los mayores negocios ilegales de Nueva York.

Uno de los continuadores de Roger Stern es el guionista Tom DeFalco, que mantiene el misterio de la identidad de un Duende nuevo, desarrolla el romance entre Peter Parker y Mary Jane Watson e introduce el traje negro. En realidad se trata de un simbiote alienígena que se transforma en su villano. Dio lugar a dos supervillanos importantes: Veneno y Matanza, creados por el guionista David Michelinie. El primero de ellos fue dibujado por Todd McFarlane en *The Amazing Spider-Man* #298 (marzo, 1988) y el segundo, dibujado por Erik Larsen, hace su debut en el #344 (febrero, 1991).

Uno de los tópicos recurrentes en el cómic de superhéroes es el villano enmascarado. La narración cobra un misterio al presentar varios sospechosos, después la tensión dramática aumenta cuando el guionista deja caer pistas falsas, progresivamente se van eliminando candidatos, se inicia el combate entre superhéroe y supervillano y, finalmente, el desenmascaramiento del villano. El arco narrativo puede abarcar varios números o, incluso, prolongarse años. Es una estrategia comercial cuyo propósito inminente es generar ventas.

Por último, Jack O'Lantern se convertirá en otro Duende diferente debido a que los demonios en la saga Inferno lo transforman en este supervillano. Este personaje reaparece en esta saga en *The Amazing Spider-Man* #311 al #313 (enero-marzo, 1989) con guión de David Michelinie y dibujos de Todd McFarlane. El equipo artístico presenta un ambiente oscuro de la ciudad de Nueva York, apto para que Harry Osborn vuelva a vestirse de supervillano para luchar contra el Duende porque éste ha amenazado a su familia.

En el *comic book* de superhéroes los personajes evolucionan constantemente para adaptarse a los nuevos tiempos. Una muestra es la saga del Duende, villano eterno de Spider-Man.

EL DOCTOR OCTOPUS.

Otro de los grandes supervillanos a los que se enfrenta Spider-Man es el Doctor Octopus, cuyo origen entra dentro de los genios locos. Su alter ego es Otto Octavius, un brillante investigador nuclear que diseñó y construyó un arnés pectoral con cuatro tentáculos articulados para manipular elementos radioactivos a distancia. Su semejanza a un pulpo le da el apodo de Doctor Octopus. Inicialmente Otto Octavius era tímido y bonachón pero sufre un trastorno en su personalidad que le domina y emerge su lado agresivo.

En su origen, utilizaba brazos mecánicos para manipular elementos peligrosos, pero en un raro accidente de laboratorio se produce una explosión que ocasionó que se uniera el arnés a su piel y a su sistema nervioso. Octopus sufrió también daños cerebrales que lo convirtieron en un arrogante loco criminal. Descubrió que podía controlar psíquicamente sus brazos artificiales, además de utilizar mandos pectorales. Como en los cuentos populares, este personaje se convierte en un monstruo para ejercer su carrera criminal. Con el paso del tiempo fue adquiriendo un mayor control, pudiéndolos mover incluso cuando estaban separados físicamente de él, una vez se le había operado para separarle de ellos. Mediante sus actividades criminales consiguió fortuna y poder y ha intentado dominar los bajos fondos neoyorquinos con sus bandas organizadas. Aunque su obsesión es destruir a Spider-Man, también ha combatido contra otros superhéroes como Los Cuatro Fantásticos y Daredevil.

[Fig. 127] *The Amazing Spider-Man* # 3, página 6 (Julio, 1963).

Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

Primera aparición del Doctor Octopus. Su entrada en escena es progresiva, creando mayor misterio en el relato.

A partir de aquí, emplea sus superpoderes para hacer el mal. Por lo que respecta a su vida civil, está soltero y carece de parientes próximos. No obstante, en episodios posteriores, el villano inicia una amistad íntima con May Parker, tía de Spider-Man. Se crea de esta manera un juego de tensiones y distensiones porque héroe y villano conocen sus identidades secretas, situación que es aprovechada por el Doctor Octopus para chantajear a Spider-Man como ya hiciera el Duende Verde en episodios anteriores.

[Fig. 128] *The Amazing Spider-Man* # 54, pág. 18 (noviembre, 1967).

Guión: Stan Lee. Dibujo: John Romita.

El supervillano D. Octopus, amigo de la tía de Spider-Man, acusa al superhéroe de malhechor. En algunos cuentos maravillosos el villano suele pertenecer a la familia del héroe.

En *The Amazing Spider-Man* #88 (noviembre, 1970), Stan Lee y John Romita crean un episodio cuya trama gira en torno al secuestro de un avión de pasajeros. El Dr. Octopus. es el responsable de la fechoría. Además, exige diez mil dólares de rescate, pero su objetivo es crear terror, pues miles de víctimas pueden morir (función: fechoría). En la página 19, viñeta 1 es significativo el diálogo entre militares: -"¡América! ¿Por qué tiene que ser una sociedad tan violenta? -¡Puede que no sea más violenta que las demás, general! ¡Pero, como somos libres, no escondemos nada! ¡Lo importante es que nos importa y nos esforzamos!". Al final del episodio se produce la liberación de los rehenes gracias a la intervención del superhéroe (función: reparación de la fechoría).

El guionista Bill Mantlo narra una saga extensa dedicada al retorno del Doctor Octopus. El arco argumental se inicia en *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* #72 y finaliza en el número #79 (noviembre de 1982 a junio de 1983). La amenaza del Doctor Octopus consiste en detonar una bomba atómica sobre Manhattan para que la humanidad reconozca que es un genio

criminal y un ser superior a todos. Para impedirlo Spider-Man inicia un combate contra el supervillano, al que llega a arrancar sus tentáculos (*Peter Parker, The Spectacular Spider-Man #75*, p. 38). En su venganza, los ayudantes del Doctor Octopus reimplantan sus tentáculos y tirotean a la Gata Negra, que casi muere por proteger a la ciudad del estallido de una bomba (#76, p. 5). En la siguiente página se pregunta si “es ese el precio que deba pagar por ser buena”. El supervillano quiere aniquilarlos pero se inicia un segundo combate en el hospital que finaliza en las afueras de Nueva York. El malhechor derriba una estructura de acero para acabar con su oponente pero es víctima de su fechoría y, cuando está a punto de ser aplastado, es salvado por Spider-Man (episodio #79, p. 21). Además de ser derrotado nuevamente es humillado por el superhéroe, poniendo fin a la saga.

KRAVEN, EL CAZADOR.

Es uno de los clásicos villanos de Spider-Man. Procede de un país del Este, lo que permite relacionarlo con el comunismo. Guarda un estricto código de honor que respeta escrupulosamente. No tiene superpoderes pero posee una gran inteligencia que utiliza para poner a prueba al superhéroe. Normalmente sus aventuras se desarrollan en la jungla, terreno en el que se desenvuelve con bastante facilidad. Consecuentemente, estas aventuras son totalmente diferentes a las del resto de villanos, que habitualmente tienen como escenario la ciudad de Nueva York.

[Fig. 129] *The Amazing Spider-Man* # 47, página 17 (abril, 1967).
Guión: Stan Lee. Dibujo: John Romita.
Combate entre Kraven y Spider-Man.

Kraven es un villano capaz de derrotar a cualquiera, excepto a Spider-Man. En sus combates se establece el conflicto entre cazador/presa. Entre sus armas está su fuerza poderosa combinada con la astucia y la perspicacia.

Una versión más moderna de este personaje es El Puma, cuyo alter ego es Thomas Fireheart. Su equipo creativo lo forman el guionista Tom DeFalco y el dibujante Ron Frenz, que lo introducen por primera vez en *The Amazing Spider-Man* # 256 (septiembre de 1984). Sin embargo, éste sí tiene superpoderes, que fueron obtenidos gracias a una manipulación genética de animales. Al igual que Kraven, el Cazador, es un villano que respeta un código del honor. Es dueño de una gran empresa y, como villano, es también un mercenario. Se puede afirmar, dadas las características que ambos villanos presentan, que el Puma es una actualización más moderna de Kraven. Dentro de la tipología de villanos asociados a la temática de la selva está también Ka-Zar, cuya propuesta es capturar al superhéroe y entregarlo a las autoridades [Fig. 130].

[Fig. 130] *The Amazing Spider-Man* # 57, página 19 (enero, 1968).
Guión: Gerry Conway. Dibujo: John Romita.
Primer combate entre Ka-Zar y Spider-Man.

Con esta tipología de villanos se establece una dicotomía entre la civilización, representada por la ciudad de Nueva York, y la barbarie, en este caso la jungla, lugar donde se sienten seguros. La ciudad es contemplada

como un lugar inhóspito y decadente, caracterizado por la falta de honor y sacrificio.

LA GATA NEGRA.

Uno de los resortes narrativos gira en torno a las relaciones entre Peter Parker y las mujeres; aunque suelen acabar en fracaso. Una de ellas es Debra Whitman, que estuvo a un paso de la esquizofrenia. Su alter ego es la Gata Negra, personaje que sigue las sendas de la delincuencia aprendidas de su padre. A pesar de ser una villana, siente un atractivo especial hacia Spider-Man, pero interesándole únicamente su faceta como superhéroe y marginando por completo la de Peter Parker. Mantienen una relación fatal de amor-odio que mantiene en vilo al lector. La influencia de Spider-Man la hace obrar a favor de la justicia. El personaje fue creado por el guionista Marv Wolfman, que se inspiró en un episodio de la serie animada *Tex Avery*, en el que un gato negro atrae mala suerte a sus enemigos.

Se pueden observar concomitancias con Catwoman, uno de las grandes villanas de Batman, de la que recibe influencias tanto físicas como psicológicas. Ambas toman la astucia y la inteligencia de los felinos y entre sus objetivos está mantener relaciones íntimas con el superhéroe, su enemigo. Los dos superhéroes tratan de reconducirlas por el buen camino. Por otra parte, amor y odio se entrecruzan para crear tensiones dramáticas en las respectivas series.

[Fig. 131] *The Amazing Spider-Man* # 226, página 2 (marzo, 1982).
Guión: Roger Stern. Dibujo: John Romita Junior. La supervillana escapa de Spider-Man tras cometer una fechoría.

La Gata Negra logra burlarse del superhéroe gracias a sus habilidades físicas y a su capacidad de transmitir mala suerte (objeto mágico) en sus oponentes [fig. 131].

El guionista Rogern Stern es quien asienta la premisa de que la villana está enamorada del superhéroe pero no de quien se esconde bajo la máscara. Este principio lo mantiene posteriormente el guionista Bill Mantlo, que desarrolla una trama argumental dedicada al romance entre la Gata Negra y Spider-Man. Así, en *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* #83 (octubre, 1983) el superhéroe considera que es la única mujer en su vida capaz de asumir su carrera de justiciero. Llegados a este punto, le revela su identidad en el número 87 de la misma colección. Pero ella, indignada porque no está enamorada de Peter Parker y sí de Spider-Man, le pide que se ponga la máscara. La Gata Negra es un personaje de acción pero carece de superpoderes para luchar contra supervillanos. Por eso, para estar a la altura de Spider-Man y combatir a su lado, se alía con Kingpin para que éste le otorgue el poder de traer mala suerte a sus enemigos (*Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* #89).

Otras supervillanas que han combatido con Spider-Man son Medusa (*The Amazing Spider-Man* #62) y la Viuda Negra (*The Amazing Spider-Man* #86), ambas creadas por Stan Lee y John Romita.

EL HOMBRE DE ARENA.

Otro de los personajes que entra dentro de la tipología de supervillanos por accidente es el Hombre de Arena. Su origen se remonta al número 4 de *The Amazing Spider-Man* (septiembre, 1963), con guión de Stan Lee y dibujo de Steve Ditko [fig. 132]. También es un villano con doble personalidad: Flint Marko es un delincuente habitual, pero al adquirir superpoderes de forma accidental y reaparecer esporádicamente en una serie, se eleva a la categoría de supervillano. La fuga de la prisión constituye una nueva fechoría. A continuación, por hallarse en un sitio que no debía, recibe la explosión de una bomba en un campo de pruebas nucleares. Las moléculas de su cuerpo se fusionaron con la arena y, a partir de aquí, puede moldear su cuerpo formando cualquier figura (recepción del objeto mágico). El castigo del supervillano es su

regreso a prisión, de la que se termina fugando para delinquir. De esta manera, se inicia una nueva aventura. La función de Spider-Man es reformarle.

Sin embargo, a pesar de que el superhéroe y el supervillano son personajes totalmente contrapuestos, en realidad, responden a orígenes similares; solo que Spider-Man ha elegido el camino de obrar en beneficio de la humanidad frente al Hombre de Arena, que optó por ejercer de malhechor.

[Fig. 132] *The Amazing Spider-Man* # 4, página 6 (septiembre, 1963).
Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.
Secuencia que narra el origen de El Hombre de Arena.

MISTERIO.

Otro supervillano al que se enfrenta Spider-Man es Misterio, que entra en la tipología de supervillanos brujos o hechiceros. Domina los efectos especiales y consigue manipular las mentes humanas. Con este poder, consigue cumplir la función del engaño en su adversario. Fue creado por Stan Lee y dibujado por Steve Ditko. Aparece por primera vez en *The Amazing Spider-Man* #13 (junio, 1964) en un episodio titulado *The Menace of... Misterio!* En *The Amazing Spider-Man* #66 y #67 (noviembre y diciembre de 1968) este supervillano recurre a la magia para hacer creer a su contrincante que lo ha empuqueñecido, como se puede observar en la figura 133. Para ello recurre a la elaboración de un decorado virtual o el uso de maquetas gigantes, como un parque de atracciones enorme o un gorila gigante en homenaje a King Kong. Este tema ya fue tratado en superhéroes anteriores como Superman y Batman cuando son engañados por sus villanos.

[Fig. 133] *The Amazing Spider-Man* # 67, página 2 (diciembre, 1968).
 Guión y dibujo: John Romita.
 Enfrentamiento entre Misterio y Spider-Man. Por influencia del cuento maravilloso, el brujo ha sido sustituido por el supervillano Misterio.

Merece especial atención la galería de dibujantes que han trabajado para Spider-Man. Cabe citar a dos importantes: John Buscema y Gil Kane. En los años setenta el dibujante más importante es Ross Andru que dibuja la serie desde el 125 hasta el 185. Fue el creador de El Castigador y de numerosos villanos como Ciclón, Grizly, Tarántula, Espejismo y El Chacal.

Otro autor sorprendente es Ron Frenz, que dibujó una historieta titulada “*El niño que coleccionaba Spider-Man*”. Su estilo gráfico está inspirado en Steve Ditko. Dibuja la serie desde el número 252 hasta el 285 donde desarrolla la saga del traje alienígena.

EL MUNDO DEL HAMPA.

Tras la etapa de Steve Ditko (números 1 al 38), le sucede John Romita (números 39 al 125). Este dibujante colaboró en todas las partes creativas de un cómic: aportando ideas en el argumento, dibujando, entintando o realizando las cubiertas hasta el número 201 de la serie (noviembre de 1979). También creó personajes esenciales como Mary Jane Watson y Joe Robbie Robertson. Pero una de sus mayores aportaciones es la creación del villano The Kingpin, el Señor del Crimen, cuya primera aparición tiene lugar en *The Amazing Spider-Man* #50, p. 13 (julio, 1967).

[Fig. 134] *The Amazing Spider-Man* # 51, pág. 18 (agosto, 1967).
 Guión: Stan Lee. Dibujo: John Romita.
 Primer combate entre Kingpin y Spider-Man. El aspecto grotesco de este villano se asemeja al ogro de los cuentos maravillosos.

Se cree intocable y se ha hecho multimillonario gracias a sus negocios ilegales, por lo que es el representante de la mafia de Nueva York. Básicamente recurre a la fuerza de sus puños aunque también cuenta con otros artilugios para vencer a sus oponentes, como su bastón, que lanza rayos mortíferos, o el alfiler de su corbata que desprende un gas letal. Su función es derrotar a Spider-Man para dominar el hampa neoyorquino. Para lograr sus fines asesina, manipula y corrompe a los que le rodean. Como el Doctor Octopus, también cuenta con sicarios que cumplen la función de ayudarlo.

También ha sido desarrollado por el guionista y dibujante Frank Miller, que ofrece una versión más mortífera en *Daredevil*.

Junto a él existen otros personajes secundarios, como su mujer Vanesa y su hijo Richard, que permiten conocer más datos acerca de la personalidad del villano. Tanto su mujer como su hijo sufren porque Kingpin es un mafioso. Para combatir contra el crimen organizado y Kingpin, su hijo Richard asume varias personalidades, como el Maquinador en *The Amazing Spider-Man* #83 (abril, 1970) al #85 (junio, 1970), escritos por Stan Lee y dibujados por John Romita; o La Rosa en *The Amazing Spider-Man* #253 (junio, 1984), creado por el guionista Tom DeFalco y el dibujante Rick Leonardi..

Los villanos más representativos del crimen organizado tras la etapa de Steve Ditko son Kingpin, Cabeza de Martillo y La Rosa, que hacen un guiño a los seriales detectivescos y a la novela policíaca de los años treinta. También reciben influencia del cine negro y de las tiras diarias de prensa de *Dick Tracy*,

personaje creado por Chester Gould. No son supervillanos en un sentido estricto porque no poseen superpoderes. No obstante, reaparecen a lo largo de la serie y son un guiño a los primeros malhechores del cómic de superhéroes.

[Fig. 135] *The Amazing Spider-Man* # 114, página 3 (enero, 1973).
Guión: Gerry Conway. Dibujo: John Romita.
Primer combate entre Cabeza de Martillo y Spider-Man. Este villano es un guiño a los gánsteres de los años 30. Muchos fueron retratados por Chester Gould para las tiras diarias de Dick Tracy.

El guionista Gerry Conway escribe una saga dedicada a la guerra de bandas en *The Amazing Spider-Man* #112 al #115 (noviembre de 1972 a febrero de 1973). Entre sus creaciones aporta la llegada del villano conocido como Cabeza de Martillo, en homenaje a los mafiosos de los años treinta [fig. 135]. Tiene una placa de acero en la cabeza que emplea como ataque a sus víctimas. Su rostro está inspirado en Edward G. Robinson. Tanto este villano como el Doctor Octopus luchan por controlar el hampa.

Posteriormente, también dentro de esta tipología, surge el Comepecados, un villano con doble identidad. Stan Carter es un policía que, al enloquecer, se pasó al crimen y mató a víctimas inocentes. Entre ellos, la capitana de policía Jean DeWolff. Con este villano se refleja el tema de la corrupción policial. Muchos de los personajes de la serie acaban locos, muertos o convirtiéndose en villanos. La muerte de la Capitana Jean DeWolff es una saga cuyo arco argumental comienza en *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* #107 y finaliza en el #110 (octubre, 1985 a enero, 1986), sumando un total de 89 páginas más las cubiertas. Está guionizada por Peter David y dibujada por Rich Buckler. La función de la Capitana J. Dewolff es la de ayudante del superhéroe, coopera con éste y lo envía a una aventura. El guionista Peter David da muerte a este personaje en la tercera página del primer episodio de la saga. De esta manera rompe uno de los tópicos del cómic: el hecho de que un personaje muera al final de una aventura, concretamente al alcanzar el clímax

narrativo. La investigación sobre su asesino se resuelve al final de la saga, y el Comepecados es el villano al que se enfrenta Spider-Man. La ira del superhéroe hacia su oponente le conduce a vengarse del criminal, lo que provoca la intervención de Daredevil. Se inicia así un combate contra Spider-Man para que éste no lo mate. Finalmente, Spider-Man recobra la razón.

El Comepecados es un villano que asesina en serie a personas con autoridad porque cree que han cometido pecados. Mata a la capitana de policía, a un juez y a un sacerdote. Finalmente, el conflicto se resuelve mediante el diálogo cuando el superhéroe le hace entrar en razón. Según J. Clemente y R. Guzmán, Daredevil defiende la justicia como institución que protege a los débiles, mientras que Spider-Man, cegado por una sed de venganza, propone en este episodio actuar al margen de la ley:

El guionista expone el conflicto ético sobre la justicia, los medios y los fines. Daredevil, que colabora con el trepamuros en la caza del asesino, defiende la capacidad del sistema judicial para proteger a los inocentes, mientras que gran parte de la opinión pública, y el mismo Spider-Man en un arrebató de furia, exigen menos soluciones legalistas. Pero éstas solo sirven para dificultar la diferenciación entre víctimas y verdugos (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 138).

Spider-Man se enfrenta con la temible mafia, los malvados gánsters, asesinos a sueldo... Todo se desarrolla en el submundo propio de una gran ciudad como Nueva York. Otro personaje relacionado con el mundo del hampa es Lápidá, cuya identidad civil es Lonnie Lincoln. Sus creadores son el guionista Gerry Conway y el dibujante Sal Buscema. Aparece por primera vez en *The Spectacular Spider-Man* #139 (junio, 1988). Este villano es un asesino sin escrúpulos. El personaje Robbie Robertson presencié su primer crimen en el colegio pero no se atrevió a denunciarlo por miedo. Con este malhechor se reflejan los malos tratos y el sufrimiento de las víctimas a las que acosa.

Dentro de este apartado es destacable la saga de los Hermanos Lobo, guionizada por Gerry Conway y dibujada por Saviuk. Su arco argumental abarca dos colecciones: *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* (#143, 145, 149) y *Web of Spider-Man* (#50, 51, 53, 54 y 55). También se centra en la guerra de bandas que aspiran a liderar el crimen organizado.

EL CASTIGADOR.

A finales de la década de los setenta y coincidiendo con el final de la Silver Age del *comic book* se inicia un tratamiento más oscuro de algunos superhéroes. De esta manera surge el antihéroe como nuevo prototipo de personaje. Dentro de esta nueva modalidad de antihéroes podemos incluir a The Punisher, traducido al español como El Castigador, por ser uno de los más representativos. El personaje fue creado por Gerry Conway (guionista) y por John Romita (dibujante) en 1973 y tuvo su primera aparición en *The Amazing Spider-Man* # 129 [fig. 136], publicado en febrero de 1974. En su diseño gráfico, Romita (ROMITA, 1999: 76) perfeccionó el boceto presentado por Conway: agrandó una calavera blanca en el pecho con una cartuchera que simulaban sus dientes porque el personaje simboliza la muerte. Es el castigador de los malhechores pero con una metodología que escapa de lo moral. Su primer encuentro con Spider-Man se debe a que es engañado por otro villano, El Chacal, para que lo derrote. Este villano colocó una trampa falsa al matar a un amigo del Castigador y hacerle creer que fue Spider-Man el responsable.

[Fig. 136] *The Amazing Spider-Man* # 129, página 9 (febrero, 1974).
Guión: Gerry Conway. Dibujo: Ross Andru.
Primer combate entre El Castigador y Spider-Man. El personaje es un ejemplo de antihéroe de cómic para quien el fin justifica los medios.

El personaje recibe influencia de otros personajes del propio cómic y de la literatura. En primer lugar, el diseño de su uniforme lo toma de un personaje llamado Terror Negro; que aparece con una calavera blanca sobre un fondo negro. Este personaje fue creado en 1941 para el *comic book* Exciting Comics,

con guiones de Richard E. Hughes y dibujos de Don Gabrielson. La otra influencia que recibe es de El Ejecutor, personaje protagonista de una serie de novelas *pulp* de Don Pendleton que se publicaron a partir de 1969. Son relatos de acción y aventuras protagonizadas por Mack Bolan, un justiciero muy armado y extremadamente violento. Tanto Mack Bolan primero, como El Castigador después, son excombatientes de la guerra del Vietnam que consagran su vida a luchar contra el crimen. La novedad radica en que han presenciado el asesinato de sus familias a manos de la mafia, lo que les llevó a vengarse de los criminales de forma brutal. Pero son personajes que actúan completamente al margen de la ley. En cuanto al Castigador, es un personaje que captó la atención de los lectores inmediatamente. Rubén Herrero de Castro en su artículo “The Punisher: Justicia poética” (HERRERO, 2007: 100), señala que su éxito obedece a tres factores:

- 1) Es un personaje bien construido con unos objetivos y unas motivaciones concretas.
- 2) Algunos consideraban que en los años ochenta había aumentado de forma alarmante la criminalidad y la inseguridad en las ciudades americanas mientras que el sistema judicial se mostraba vulnerable e ineficaz.
- 3) Este personaje desarrolla un sentimiento de “justicia poética”, fenómeno muy incrustado en la sociedad estadounidense que consideraba que el culpable debía morir.

Es difícil hallar en El Castigador la frontera que separa al héroe del villano. Hasta entonces el héroe no mata sino que procura entregar a la justicia a los criminales. En cambio, El Castigador puede matar a aquellos mafiosos que escapaban de la justicia o que salían impunes del sistema judicial. Esto provocó una confusión entre los lectores de la época porque no existía aún una tradición del vigilante que imparte justicia de forma muy violenta, sin importarle que pueda haber víctimas mortales. Este personaje influyó en los superhéroes duros de los años noventa.

En cuanto a su origen, El Castigador es un antiguo capitán de marines que, estando en la guerra del Vietnam, presencia cómo su familia es asesinada por una banda de gánsters. Desde entonces, se dedica a hacer la guerra al hampa. En sus inicios se enfrenta a Spider-Man por culpa de la influencia de J.

J. Jameson, que lo contrata para asesinarlo. Al igual que el Capitán América y Batman, sufre de delirios paranoicos, traumas de la guerra y problemas emocionales arraigados a su pasado y que siempre están presentes en su subconsciente.

LA DERROTA DEL HÉROE.

Un hecho que llama la atención en Spider-Man y que lo distingue de los superhéroes de DC Comics es que, a veces, es derrotado por ciertos enemigos. Por tanto, tras el combate contra el villano, la función de la victoria no siempre recae a favor del superhéroe sino que éste puede fracasar.

Por ejemplo, el capitán de la policía Stacy, padre de Gwen Stacy, terminó aplastado en la vía pública por el enfrentamiento entre Spider-Man y el supervillano Doctor Octopus (*The Amazing Spider-Man* #90, noviembre de 1970, guionizado por Stan Lee y dibujado por Gil Kane). Los entresijos de la serie culpabilizan a Spider-Man de su muerte, generándose el odio de Gwen hacia el superhéroe. Resulta paradójico que Gwen ame a Peter Parker pero odie a Spider-Man, a quien considera un villano. Este tipo de situaciones conflictivas entre el superhéroe y su alter ego comienzan a desarrollarse precisamente con este personaje de la Marvel.

Ya nos hemos referido a que algunos críticos consideran que el punto álgido de la Edad de Plata del *comic book* fue la muerte de la novia de Peter Parker en *The Amazing Spider-Man* #121. El equipo artístico de esta historieta está formado por el guionista Gerry Conway y el dibujante Gil Kane. El gran fracaso del superhéroe se produce cuando su novia Gwen Stacy muere a manos del Duende Verde, pero es vengada en el siguiente número de la serie por Spider-Man. Por tanto, en esta aventura, la función de la derrota no recae en el supervillano sino en el superhéroe. Tampoco el superhéroe es capaz de realizar con éxito la función de la tarea difícil porque no llega a tiempo para rescatar a la víctima. El motivo exacto de su muerte queda difuso. El Duende lanza a Gwen desde un puente, pero Spider-Man logra cogerla a tiempo antes de que se estrelle contra el agua. Pero el Duende le dice que ya estaba muerta antes de que las redes la alcanzasen.

Como ya hemos mencionado, antes de la muerte de Gwen Stacy “los héroes eran héroes, todo tenía sentido y siempre se luchaba por una causa justa y elevada. Pero en aquella aventura introducimos el fatalismo y la desesperación en el cómic de superhéroes”³⁴. Conway concluye que este modelo daría lugar a *Watchmen*, grupo de superhéroes del que nos ocuparemos en otro capítulo.

El arco argumental se prolonga en el siguiente número en donde el supervillano muere de forma accidental mientras intentaba matar al superhéroe (función castigo).

Otra de las mujeres que giran en torno a la vida de Peter Parker es la capitana de policía Jean DeWolf, que es uno de sus contactos para resolver casos. El papel temático de este personaje es similar al Comisario Gordon en Batman. Ambos actúan como mandatarios. Sin embargo, también es otro personaje que muere a manos del Comepecados, un criminal muy peligroso, sin que el superhéroe pueda impedirlo.

LA RESURRECCIÓN DE UN PERSONAJE.

La muerte de algún personaje importante es una constante que se repite en los argumentos de un cómic. Realmente los personajes en el género de superhéroes no mueren definitivamente porque los guionistas y dibujantes buscan estrategias para que participen en nuevas aventuras, y generar también un mayor volumen de ventas. Una resurrección permite devolver personajes que hace tiempo no aparecen, con un nuevo aspecto y ajustándose a los nuevos tiempos.

Normalmente, la función del castigo sirve para cerrar el argumento, y consiste en el encarcelamiento del villano. Otras veces, la reparación de la fechoría se cumple parcialmente porque aunque se repare el daño, el villano termina escapándose del superhéroe. Rara vez su enfrentamiento termina en muerte. Aún así, algunos guionistas optan por eliminar a un personaje indefinidamente.

³⁴ Gerry Conway entrevistado por Tom Defalco (DEFALCO, 2004: 47).

Ya desde las primeras aventuras de Superman, hubo episodios que finalizaban en suspense; por ejemplo, haciendo creer al lector que un personaje había muerto, como el Ultrahumano. Otro es el caso de “El Tarántula”, supervillano de Spider-Man, que se despide definitivamente de la serie tras morir en una batalla.

Los guionistas y dibujantes recurren a diversas estrategias para hacer regresar a algunos personajes tras su muerte. Una de ellas consiste en crear un doble clónico. Hemos de remitirnos a la llamada saga del clon, cuyo arco argumental se extiende desde *The Amazing Spider-Man* #144 hasta el #151 (mayo-diciembre de 1975). El guión es de Gerry Conway y el dibujo de Ross Andru. Así, se introduce un nuevo villano: el Chacal, que no es otro que el Profesor Miles Warren. De esta manera, el hilo narrativo conecta con el Campus Universitario, lugar donde estudia Peter Parker. El guionista Gerry Conway actualiza algunos villanos de Spider-Man. En este sentido, el Chacal es una actualización del Duende Verde. Ambos comparten varias características: son personajes secundarios cercanos a la vida de Peter Parker y han enloquecido, por lo que se convierten en villanos. Físicamente llevan disfraces similares, inspirados en duendes malignos de Halloween. También desvelan sus identidades ante el superhéroe en la última página del episodio: el Duende Verde en *The Amazing Spider-Man* #39, p. 20 y El Chacal en el número #148, p. 18. El efecto conseguido es crear un impacto emocional en los lectores al ser personajes conocidos; incluso gente que ayudó en la vida de Peter Parker.

Asimismo, terminan muriendo víctimas de su propia locura, dando lugar a sucesivas sagas. En el caso del Duende Verde, es su hijo Harry Osborn quien continúa con la estirpe mientras que, una vez muerto el Chacal, seguirá actuando como el villano Carroña gracias a la clonación.

Gerry Conway también actualiza al Duende Verde, que reaparece bajo la identidad de Harry, el hijo de Norman Osborn. La motivación del nuevo Duende es vengar la muerte de su padre a manos de Spider-Man. El guionista recurre de nuevo a emplear villanos que son del entorno cercano del superhéroe. En este caso, es su compañero de piso al que le une una gran amistad. De este modo, la narración adquiere un tono melodramático que provoca que el lector también sienta empatía por el villano.

[Fig. 137] *The Amazing Spider-Man* # 149, página 5 (octubre, 1975).
 Guión: Gerry Conway. Dibujo: Ross Andru.
 Spider-Man combate contra El Chacal (el profesor Miles Warrer).
 También este villano se asemeja a los elfos o duendes de los cuentos maravillosos.

El guionista emplea esta técnica para recuperar a Gwen Stacy, novia de Peter, fallecida a manos del Duende Verde. Esta idea parte del guionista Gerry Conway en un intento de hacer una trama compleja a partir del número #142. En principio el superhéroe cree que es una ilusión óptica causada por Misterio, otro de sus principales oponentes. La reaparición de Gwen Stacy crea un estado de confusión en el lector de la época –los años 70, que no comprende cómo es posible que un personaje muerto aparezca realmente vivo sin ser un sueño. Como señalan J. Clemente y R. Guzmán: “Poco o nada sabe la opinión pública en este tiempo sobre clones. En la primera traducción española ni siquiera emplean el concepto, sustituido por el de dobles robóticos” (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 84).

No obstante, este misterio acerca del creador de personajes clónicos empieza a desvelarse a partir del número #147, cuando entra en escena el profesor de bioquímica de Peter Parker, Miles Warren. Por último, al final de episodio #149, Gerry Conway desarrolla un guión en el que el Chacal narcotiza a Spider-Man. Cuando el superhéroe despierta se encuentra con que también ha creado un clon de Spider-Man. Los dos personajes reclaman ser el auténtico, por lo que se ven obligados a luchar entre ellos, como se puede observar en la figura 138. Esta saga expresa la sensación de pérdida de rumbo en una nación marcada por el desencanto: ¿Quiénes somos? ¿Qué es real? A

través de las aventuras del superhéroe, la serie manifiesta el malestar por el que atraviesa el país a mediados de la década de los años setenta: el escándalo Watergate, la corrupción política y la guerra del Vietnam.

[Fig. 138] *The Amazing Spider-Man* # 149, página 13 (octubre, 1975).
Guión: Gerry Conway. Dibujo: Ross Andru.
Spider-Man combate contra su propio clon. Esta viñeta significa una modernización del tópico literario del doppelgänger.

Si el clon de Gwen era falso, cabe preguntarse si no lo sería también el del superhéroe y se incita a pensar acerca de quién es realmente el supuesto clon. El equipo artístico desarrolla en este episodio el motivo literario del <<doppelgänger>>. Sin embargo, no hay un desdoblamiento de la personalidad como ocurre con el villano Dos Caras. En este caso, se ofrece una variación en la que el otro yo al que debe enfrentarse Spider-Man es su propio clon. Finalmente, el clon termina desapareciendo de la vida del protagonista, confundido y trastornado, al descubrir que no es el original. Es el caso de Ben Reilly, el clon de Spider-Man, que dará lugar a una nueva saga de cuatro capítulos en los años noventa titulada *Poder y responsabilidad*. Se inicia en *Web of Spider-Man* #117 (octubre, 1994), guionizado por Terry Kavanagh y dibujado por Steven Butler y finaliza en *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* #217 (octubre, 1994), guionizado por Tom DeFalco y dibujado por Sal Buscema. La nueva saga afecta a todas las colecciones del superhéroe por lo que el lector se ve obligado a adquirir más episodios. El interrogante planteado es reflexionar acerca de quién es el Peter Parker original y cuál el clon. De esta manera se origina un conflicto entre Peter Parker y Ben Reilly, personaje

enmascarado que lucha contra el crimen bajo el nombre de La Araña Escarlata en *Web of Spider-Man* #118 (noviembre, 1994).

El tema de la clonación es un asunto recurrente para crear supervillanos nuevos, recuperar personajes secundarios y expandir un relato indefinidamente. De esta manera, el guionista Bill Mantlo aporta otro villano importante a la serie. Se trata de Carroña, cuya primera aparición tiene lugar en la primera página de *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* # 25). La estrategia narrativa utilizada consiste en crear un doble clónico corrompido del Profesor Warren, antiguo Chacal. El aspecto de este supervillano nuevo es bastante siniestro: un ser amarillento, demacrado, putrefacto y semidesnudo (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 111). Al ser un clon del Chacal, también conoce la vida privada del superhéroe, al que se enfrenta en varias ocasiones a partir de *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* #28 (marzo, 1979), escrito por Bill Mantlo y dibujado por Frank Miller. En la década de los setenta, es frecuente en Marvel recurrir a criaturas de la noche, como el Hombre Lobo y vampiros. El nuevo supervillano entra dentro de esta tipología, solo que Bill Mantlo se desvía del mundo de ultratumba y le confiere un origen científico a través de la clonación. Es un ente etéreo imposible de combatir cuerpo a cuerpo porque puede atravesar cualquier superficie o atravesarle las balas. Finalmente, la saga de Carroña toca a su fin cuando Peter Parker crea un ser informe mediante su sangre radioactiva, que lo termina matando.

Desde el punto de vista comercial, el regreso de personajes secundarios muertos contribuye a generar un mayor número de ventas. Por otro lado, se amplían las tramas argumentales y se da lugar a nuevas sagas que conectan a su vez con episodios remotos. Este es el caso de la resurrección de los padres de Peter Parker en *The Amazing Spider-Man* #365 (agosto, 1992), guionizado por David Michelinie y dibujado por Mark Bagley. Con este número se conmemora el XXX aniversario de la aparición de Spider-Man. A su vez, guarda conexión con *The Amazing Spider-Man King Size* #5 (octubre, 1968), titulado *Los padres de Peter Parker*, con guión de Stan Lee y dibujos de Larry Lieber. En este número se cuenta que los padres del protagonista fueron dos agentes secretos que murieron sacrificándose por su país. Cráneo Rojo es el supervillano con el que se relaciona las muertes de los padres de Spider-Man. En la saga que retoma D. Michelinie se explica que no murieron y que

estuvieron presos veinte años en un campo de concentración soviético, hasta que fueron liberados por la desintegración de la Unión Soviética. De esta forma se instalan en la vida de Peter Parker. La estrategia narrativa en esta ocasión es que son androides programados para destruir a Spider-Man, un complot tramado por Harry Osborn, el Duende Verde en *The Amazing Spider-Man* #388 y #389 (abril y mayo de 1994). Estos episodios están guionizados por David Michelinie y dibujados por Mark Bagley.

Otra fórmula es el llamado acelerador genético, que consiste en presentar a un personaje fallecido de la serie mediante un clon de la misma edad que el original. El regreso de un personaje o su muerte obedece normalmente a estrategias comerciales, que hacen disparar el número de ventas, como es el caso de la muerte de Superman.

GUIONISTAS Y DIBUJANTES DE SPIDER-MAN.

Cada guionista y dibujante confiere distintos enfoques a los diversos personajes de una serie. Tras la marcha de los dibujantes Ditko y Romita, les suceden otros como John Buscema y Gil Kane. En cuanto al primero, continúa con los diseños gráficos de Romita pero se mantiene solo un año. En cuanto a Gil Kane, son destacables sus composiciones de página, en donde otorga un gran dinamismo a los combates entre superhéroes y supervillanos, como por ejemplo el enfrentamiento entre el Doctor Octopus y Spider-Man en los números #88 al #90 (septiembre a noviembre de 1970), escritos por Stan Lee y dibujados por John Romita. En esta trilogía tampoco el superhéroe es capaz de detener al supervillano y termina con la muerte del Capitán Stacy, un personaje secundario. Nuevamente, se cumple el tópico de los problemas que giran en torno a la vida de Peter Parker. Spider-Man vuelve a ser perseguido por las autoridades y por otros personajes como J. J. Jameson, el Hombre de Hielo (*The Amazing Spider-Man* #92) y el Merodeador (*The Amazing Spider-Man* #93), que lo acusan de asesinato.

Desde esta perspectiva, la serie se ha ido enriqueciendo con la tradición de los distintos guionistas que han sabido dar distintos enfoques a los personajes, adaptándolos a los nuevos tiempos. La lista sería interminable,

pero no debemos olvidar a Rogern Stern, Tom DeFalco, Gerry Conway, Howard Mackie, David Michelinie y J. M. DeMatteis.

Tom DeFalco continúa con la labor emprendida por R. Stern. Presenta a varios personajes que actualizan conceptos conocidos; como la identidad de un Duende nuevo, el traje negro e introduce villanos como La Rosa y El Puma, que son una actualización del Amo del Crimen y Kraven respectivamente. Podemos afirmar que un personaje de cómic se puede expandir en otros nuevos con los que comparte cierto grado de afinidad. Desde esta perspectiva, La Rosa es el hijo de Kingpin en la sombra, pero su objetivo es el mismo: derrotar a su padre para ser el controlador del hampa. Físicamente, es una actualización del Amo del Crimen, personaje creado por Steve Ditko y Stan Lee en 1963. Lo mismo ocurre con El Puma, cuyo aspecto físico y papel temático es similar a Kraven el Cazador, personaje que se remonta también a la misma época. Ambos comparten el instinto salvaje y el código del honor en su lucha contra sus oponentes.

En cuanto a J. M. DeMatteis, demuestra con cada episodio su virtud para retratar de manera perfecta a cada personaje. Explora los orígenes atormentados de los superhéroes Spider-Man y Batman. En el caso del primero, se centra en las pesadillas que le causa la muerte de Ben Parker o la ausencia de sus padres desde la niñez; mientras que en Batman está el asesinato de sus padres. Muchas veces, en sus guiones Spider-Man parece ser un personaje secundario en el sentido de que explota más al villano protagonista del episodio u otros personajes de reciente incorporación. Es el caso de la Doctora Kafka, personaje que le sirve como contrapartida para que este guionista investigue la mente de cada villano, siendo excepcionales sus resultados [Fig.139]. Resulta sorprendente cómo aprovecha cada personaje para dotarle de gran profundidad psicológica. Así, explora en villanos como Alimaña, El Buitre o El Duende Verde para sacarles el máximo partido, siendo notables sus cambios. DeMatteis dota de personalidad propia a cada personaje, haciendo que no sólo queden claramente diferenciados sino que además ganan en interés y evolucionan coherentemente en la serie.

[Fig. 139] *The Spectacular Spider-Man* # 190, página 5 (julio, 1992).
 Guión: J. M. DeMatteis. Dibujo: Sal Buscema.
 La página muestra cómo la Doctora Kafka trata de calmar la violencia del villano mediante terapia.

La Fig. 139 muestra la escena en la que se reproduce el intento de la Dra. Kafka por calmar la situación violenta en la que se halla Harry Osborn frente a los policías. La reacción se debe a que previamente ella, en una sesión de terapia, le habla del poder de la máscara: un instrumento que sirve para causar miedo pero que tras ella solo se siente soledad. Cuando la Doctora se prueba la máscara del Duende Verde para analizar su comportamiento, éste reacciona como un energúmeno. En la primera viñeta, la Doctora sostiene en su mano derecha la máscara del supervillano, pero éste, enloquecido, amenaza con matarla. El desenmascaramiento del Duende Verde ocasiona una situación traumática porque siente que le han arrebatado su “auténtico yo”. Sin embargo, ella considera que esa es la forma de reconducirlo para devolverlo a la personalidad de Harry y apartarlo del mundo del crimen.

[Fig. 140] *Spider-Man* # 57, página 9 (abril, 1995).
 Guión: Howard Mackie. Dibujos: John Romita Jr. & Joe Rubinstein.
 La Dra. Kafka en una sesión de terapia intentando ayudar al
 supervillano Chacal.

En *Spider-Man* #57 (abril, 1995), tenemos de nuevo a la Dra. Kafka en una sesión de terapia con su paciente, el profesor Warren, convertido en el supervillano Chacal [Fig. 140]. La doctora se dirige hacia él por su auténtico nombre pero, como es frecuente entre los supervillanos, tampoco el Chacal se siente cómodo con su otro yo (viñeta 1). El resorte narrativo en esta escena se apoya en el diálogo entre doctora-paciente. Ella quiere profundizar en su mente y descubrir los entresijos de su conducta criminal, su pasión amorosa y obsesiva por Gwen Stacy, así como su obcecación por matar a Spider-Man, a quien culpa de haber asesinado a Gwen (viñetas 2, 3 y 4).

Frente a escenas de acción, DeMatteis prioriza en explorar la mente de los personajes. Por ejemplo, Alimaña es sometido a tratamiento psiquiátrico por la Doctora Kafka, que le hace un seguimiento psicoanalítico. La doctora descubre los malos tratos de Alimaña, sufridos por su padre. También Harry dialoga con el espectro de su padre Norman Osborn, haciéndole recordar aspectos traumáticos en la saga *El niño que llevas dentro*, en la colección Peter Parker, *The Spectacular Spider-Man* #178 al #183 (julio a diciembre de 1991). La saga está guionizada por J. M. DeMatteis y dibujada por Sal Buscema.

También realiza un análisis psicológico en villanos como Joker y Matanza. Ambos comparten una locura patológica que los convierte en asesinos en serie. En el caso de Matanza, su origen se debe a un simbiote que se incrustó en el cuerpo del presidiario Cletus Kasady, que compartía celda con Eddie Brock, el supervillano conocido como Veneno.

Por lo que respecta a los guiones de David Michelinie, éstos también son creativos pero carecen de la profundidad y evolución a la que están expuestos los villanos y demás personajes secundarios de DeMatteis. De modo que frente al estilo más minucioso de éste, el de Michelinie es más superficial, estando sus guiones dentro de los cánones de lo sencillo y clásico; aunque sus historias están cargadas de acción y entretenimiento. Dentro de la sencillez narrativa, en sus guiones abunda la acción y la espectacularidad. Emplea un ritmo ágil y bien medido. David Michelinie opta por la repetición de temas ya tratados por otros autores. Es responsable de crear numerosos villanos populares y situaciones para la serie; como por ejemplo Veneno y Cardíaco, dibujados por Todd McFarlane en *The Amazing Spider-Man* #298 (marzo, 1988) y Matanza, dibujado por Mark Bagley en el #361 (abril, 1992) de la misma colección.

Veneno es la contraposición siniestra de Spider-Man. Las últimas viñetas del episodio #298 muestran cómo el traje alienígena del superhéroe ahora se incrusta en Eddie Brock, periodista del Daily Bugle. La motivación del supervillano se debe al odio personal que siente el periodista hacia Peter Parker, a quien acusa de haberle arruinado la vida. La simbiosis entre E. Brock y el traje alienígena da lugar a Veneno, probablemente el supervillano más mortífero desde finales de la década de los ochenta hasta la actualidad. Como otros villanos, conoce la identidad secreta de Spider-Man, situación que le da ventaja porque le permite atormentar su vida y la de sus seres queridos. Como arma, cuenta con una superfuerza descomunal que lo convierte en un ser terrorífico.

En cuanto a Matanza, su alter ego es Cletus Kasady, que hace su debut en *The Amazing Spider-Man* #344 (febrero, 1991). El número está dibujado por Erik Larsen. En este número se explica el origen del nuevo villano. Kasady es un psicópata asesino que comparte prisión con Eddie Brock, Veneno. Como éste, una parte del traje alienígena se incrusta en la piel de Kasady y da lugar al supervillano Matanza. Este oponente no aparece íntegramente hasta la

primera viñeta de *The Amazing Spider-Man* #361 (abril, 1992). Anteriormente, aparecían partes de su cuerpo, como una mano o la cabeza, que se van apoderando de un ser cada vez más enloquecido. Realmente es una continuación de Veneno, el supervillano de referencia. Los dos poseen una agilidad y fuerza descomunal, y pueden transformar su cuerpo en objetos cortantes y lanzarlos. Su motivación consiste en causar el caos y matar a cualquier víctima porque disfrutan con ello. Aparentemente son seres indestructibles. Desde el punto de vista gráfico son mostrados como seres monstruosos, siendo punto de referencia para los supervillanos de los noventa. Para marcar la diferencia entre los dos supervillanos, Veneno lleva un traje negro frente al rojo de Matanza.

Todd McFarlane es también el guionista y dibujante de la serie *Spider-Man*, cuyo primer número aparece en agosto de 1990. Desde el punto de vista narrativo los guiones destacan por su simpleza y los diálogos son también sencillos. Pretende que el lector se fije más en la parte gráfica y en el diseño de la página. Su estilo se basa en formas retorcidas, encuadres complejos y un detallismo extremo. Por lo que respecta a los supervillanos, los dibuja de manera que parezcan monstruos terroríficos y no personajes disfrazados, como por ejemplo El Lagarto (en *Spider-Man* #1 al #5), El Duende (*Spider-Man* #6), El Motorista Fantasma (*Spider-Man* #7) aparte de otros tratados en *The Amazing Spider-Man* como Veneno, Kingpin, Doctor Octopus, etc.

El tema de los malos tratos infantiles. El guionista DeMatteis desarrolla un tema poco tratado en el cómic de superhéroes. Se trata de los malos tratos y los abusos sexuales a niños. Un ejemplo es *The Spectacular Spider-Man Annual* #14 (1994), donde se cuenta la historia de los Osborn contada desde el punto de vista de su hijo Harry. Siendo niño vive una vida atormentada por los maltratos de su padre, quien no es capaz de asumir el fracaso en sus negocios como empresario. Su lado más oscuro sale a relucir y descarga en su hijo su ira. El autor introduce todos los elementos que se dan en un caso real, como la culpa de la víctima, sus sentimientos de desprecio hacia sí mismo, la baja autoestima, etc. Se produce una humanización de los personajes gracias a que estos se acercan mucho al lector, y observa cómo

unos seres poderosos pueden tener los mismos problemas que una persona normal.

En *The Spectacular Spider-Man* #223 (abril, 1995), DeMatteis hace un análisis profundo de Spider-Man, aunque más aún de Peter Parker, desenterrando fantasmas del pasado que se creían olvidados. Retoma el día en que asesinaron a su tío Ben Parker en el episodio titulado *El legado de Parker*. El guión se complementa adecuadamente con los dibujos dramáticos de John Romita Jr. Los textos de los bocadillos son escasos, llegando a haber páginas completas sin textos de apoyo. Sin embargo, son suficientes para que el lector pueda captar la desesperación o la rabia de los personajes. El dibujante no sólo capta la expresividad de los rostros que dan vida a los personajes sino que los hace reales y perfectamente aceptables para personas normales.

Otro rasgo destacable es el empleo del monólogo del Buitre, uno de los grandes supervillanos que aparecen en *The Amazing Spider-Man* #283 (diciembre, 1986). Este episodio está guionizado por Tom DeFalco y dibujado por Ron Frenz. En la cara del villano refleja la rabia, la furia y la desesperación, siendo el foco de atención, que en sucesivas viñetas dan coherencia al montaje de la página.

El guionista Bill Mantlo también está preocupado por los temas sociales. Junto con el dibujante Ed Hannigan crean a Capa y Puñal, que aparecen por primera vez en *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* #64, p. 3 (marzo, 1982). Se trata de dos adolescentes que huyeron de sus casas por asuntos de drogas: uno es Tyrone Johnson, un joven negro que representa la noche. Su poder se basa en emplear una capa con la que envuelve a sus víctimas hasta matarlas. El otro personaje, complemento de éste es Tandy Bowen, una joven blanca que representa la luz. Mata a sus víctimas lanzándoles cuchillos. Al experimentar con ellos, obtuvieron poderes gracias a un farmacéutico llamado Simon Marshall pero, descontentos, se convierten en justicieros vengativos. Este personaje es perseguido por Capa y Puñal, y mientras huye de ellos, le pide ayuda a Spider-Man (página 2). Sin embargo, el superhéroe fracasa en su combate contra Capa mientras Puñal mata al farmacéutico. Para Clemente y Guzmán “El drama enlaza con la proliferación en Estados Unidos de vigilantes

que, habiendo perdido la confianza en un sistema saturado y corrupto, deciden tomarse la justicia por su mano” (CLEMENTE & GUZMÁN, 2002: 126).

Otro de los problemas planteados por el guionista Bill Mantlo es el contrabando de armas. A él le dedica un episodio titulado *Pistolas asesinas* en *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man #71* (octubre, 1982). La parte gráfica es obra del dibujante Rick Leonardo. Se trata de un asunto delicado que atañe a la sociedad americana y en el que se asocian dos elementos: las armas y la muerte. Por eso, se plantea su prohibición. En la redacción del Daily Bugle, Robbie Robertson expone que las armas ocupan el quinto lugar entre las causas de mortandad infantil. El inspector de sanidad recomendó prohibir la venta de armas (página 6, viñeta 1). Pero para otros eso sería anticonstitucional (viñeta 2). En el episodio no aparecen supervillanos pero en su lugar se reflejan las muertes causadas por el crimen cotidiano. Se reflejan los bajos fondos de los barrios neoyorquinos. El superhéroe consigue abortar un envío ilegal de armas y desarticula una banda de malhechores; en cambio no logra impedir la muerte de doce personas a lo largo del episodio (página 21). Esto causa frustración en el superhéroe porque sus poderes no son suficientes para detener a los pistoleros. Se aborda el control que ejerce la ley sobre el contrabando de armas en Nueva York, pero las muertes continúan.

En 1971 se da por concluida la Silver Age y se inicia la Bronze Age o Edad de Bronce, que consistió en una renovación importante de su elenco artístico. Tanto DC Comics como Marvel buscan fórmulas narrativas y dramáticas nuevas. Los superhéroes tienen una visión más realista y más crítica con los acontecimientos políticos y sociales. Tanto los creadores de cómics como los lectores han evolucionado hacia un tratamiento más adulto de la historieta.

Santiago García considera a Frank Miller el artista que entronca la vieja escuela de los setenta con los dibujantes nuevos de la etapa moderna. Recibe influencias de Gil Kane, Will Eisner y Ross Andru. Es destacable su especial uso del diseño de página, así como la búsqueda constante de efectos narrativos que se pueden apreciar en sus trabajos en *Daredevil* para Marvel Comics o en *Batman* para DC Comics. F. Miller crea una revolución en los años setenta al tratar el aspecto narrativo y gráfico como nadie lo había hecho hasta entonces. Sobresalen sus viñetas, los encuadres, la ciudad, los fondos y las

onomatopeyas. También recurre a la técnica del impresionismo cuando es capaz de expresar muchas cosas sólo con los movimientos de la imagen y la ausencia de texto escrito. Más que contar, sugiere. Emplea encuadres dinámicos en las viñetas que lo acercan al cine. Es propio de su estilo la ausencia de diálogos, pero es capaz de contar una historia con el silencio de las viñetas. En Marvel, comienza dibujando en *Daredevil* # 158 (mayo de 1979) aunque se consagrará como gran dibujante con Batman.

Frank Miller es el artista que encumbra la serie, en cuyos guiones crea situaciones asombrosas. En su estilo domina el tono realista porque en sus aventuras refleja historias tan reales como la vida misma. En su solidez narrativa trata temas como la vida y la muerte, las drogas, la delincuencia callejera, la corrupción política o el misticismo. En las historias de Miller se puede apreciar la ausencia de villanos con superpoderes (a excepción de algún caso como el Doctor Octopus). Se entiende que los villanos que aparecen obedecen a psicópatas, delincuentes comunes, mafiosos como Kingpin o asesinos sin superpoderes.

GALERÍA DE SUPERVILLANOS DE SPIDER-MAN SEGÚN SU TIPOLOGÍA (1962)

GÁNGSTERS	CRIMINALES	PSICÓPATAS	CIENTÍFICOS LOCOS	TERROR	MUNDO DE LA SELVA
-Asesino de Ben Parker (1962).	-El Camaleón (1963).	-El Duende Verde (1964).	-Doctor Octopus (1963).	-Morbis (1971)	-Kraven El Cazador (1963)
-Los Forzadores (1964).	-El Buitre (1963).	-El Castigador (1973).	-El Lagarto (1963).	-El Hombre Lobo (1973).	-Ka-Zar (1968).
-Kingpin (1967).	-Electro (1963).	-Clon de Spider-Man (1975).	-Doctor Spencer Smythe: robots mata-arañas (1964).	-Carroña (1979).	-El Puma (1984).
-Cabeza de Maratillo (1973).	-El Hombre de Arena (1963).	-El Comepecados (1985).	-El Chacal (Prof. Warren).		
-Lápida (1988).	-Misterio (1964).	-Veneno (1988).			
-La Rosa.	-El Escorpión (1965).	-Matanza (1992).			
	-La Gata Negra.	-El Duende.			
	-El Rinoceronte.				

En conclusión, Spider-Man es el superhéroe más emblemático de la editorial Marvel Comics. Desde su presentación en 1962 y durante la década de los sesenta han ido surgiendo supervillanos que no han dejado de evolucionar, adaptándose a los nuevos tiempos. Su primer enfrentamiento es contra el carterista que asesinó a su tío y que no llegó a tiempo para impedirlo. Después se van introduciendo supervillanos más complejos y poderosos, acordes con los nuevos tiempos.

Es destacable el hecho de que muchos de los supervillanos a los que se enfrenta este personaje proceden de su entorno familiar y laboral, particularmente el Duende Verde, Veneno o Chacal. De esta manera, se agudiza el tono dramático de la serie.

De nuevo, son supervillanos con rasgos muy definidos cuyo objetivo es vencer al superhéroe para someter a sus víctimas. En Spider-Man se aprecia claramente la línea divisoria entre villanos y supervillanos. En cuanto a los primeros, son personajes que representan los bajos fondos sociales, mafiosos y criminales sin superpoderes pero capaces de causar daños graves. Dentro de esta tipología incluimos a Kingpin, Cabeza de Martillo o La Rosa.

Por lo que respecta a los supervillanos, trascienden a los villanos en sí mismos precisamente por contar con unos poderes especiales que aprovechan para cometer actos vandálicos. Entran en juego elementos de la ciencia ficción o la revolución tecnológica. En este campo situamos a personajes muy variados como El Doctor Octopus, El Doctor Muerte, El Lagarto, Electro, El Buitre o El Hombre de Arena.

7. EL SUPERVILLANO Y LA GUERRA. DESDE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL HASTA NUESTROS DÍAS.

7.1. EL SUPERVILLANO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. ADOLF HITLER Y EL NAZISMO.

En 1939 comenzó la Segunda Guerra Mundial que, por una parte asoló a Europa y a los Estados Unidos y, por otra, despertó el fervor patriótico. Alemania, Italia y Japón fueron considerados los países del “eje del mal”. Con posterioridad se uniría la Unión Soviética. Es frecuente en los cómics de la época asociar la figura del villano a alguno de estos países. En el otro polo están los Estados Unidos, lugar de donde parten las aventuras de los superhéroes que actúan a favor de su país.

La entrada de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial tuvo repercusiones inmediatas dentro del *comic book*, como veremos más adelante. Desde el punto de vista político, surge un nuevo enemigo para el pueblo americano: el régimen nazi, que es considerado inmediatamente como un elemento hostil para la paz. En él se resumen perfectamente todas las injusticias contra las que se había enfrentado Superman: amenaza de la democracia y la libertad, ataque al sistema capitalista, lo que desembocó en un miedo al nazismo como régimen político.

Puede considerarse a este superhéroe como un icono de defensa dentro del territorio de los Estados Unidos, lugar donde realiza sus misiones de paz. Pero el héroe también apoya moralmente a las tropas militares estadounidenses que se hallaban fuera de las fronteras; y realiza, en este caso, la labor de ayudante del ejército. Superman es un símbolo patriótico y defensor a ultranza del pueblo americano, que es quien lo había creado. El superhéroe se convierte en un reflejo del estilo de vida americano tras la época de posguerra.

En el año 1940, justo antes de la entrada de Estados Unidos en la contienda bélica, algunos superhéroes de los *comic books* actuaban ya en contra de los nazis. Ciertamente, muchos de los personajes creados en esta

época tenían el frente europeo de la Segunda Guerra Mundial como escenario de sus aventuras. Es el caso de superhéroes como la Antorcha Humana o Namor, que combatían contra el ejército nazi antes del ataque de los japoneses a la isla de Pearl Harbor. Aunque el pueblo americano sospechó que entraría en guerra, no fue hasta diciembre de 1941 cuando entró definitivamente en la contienda, tras el ataque japonés a Pearl Harbor. El miedo norteamericano de la época eran los japoneses, que acababan de bombardear la isla. Si tenemos en cuenta que los villanos son personajes que representan el miedo, los cómics de aventuras bélicas, y los de superhéroes en general, se convirtieron en otro medio más de propaganda patriótica, donde se exalta a los Estados Unidos por encima del enemigo.

Con el final de la Segunda Guerra Mundial, la nación se convierte en una nueva superpotencia mundial. Tanto en el plano real (la nación de los Estados Unidos) como en el ficcional (Superman), desarrollarán un amplio sentido de la responsabilidad. Se les considera los líderes y guardianes de la humanidad. El cómic norteamericano se convierte en un elemento de propaganda política a favor de los Estados Unidos que, tras derrotar al nazismo, son considerados “los buenos”: el modelo a seguir. Superman es un modelo de comportamiento para los lectores, y un personaje que va madurando al igual que los villanos a los que debe enfrentarse.

Para los editores de *comic books* de esta época, el tema de la guerra llegó a ser tan importante que incluso llegó a sustituir momentáneamente el interés por los superhéroes en sí mismo. Este clima bélico dio lugar al surgimiento de superhéroes patriotas que luchan por salvaguardar la democracia y la libertad; valores por los que luchan los superhéroes. En esta época aparecen nuevos personajes y superhéroes que son reflejo del patriotismo imperante en esta nación.

José Joaquín Rodríguez explica que la editorial MLJ, (Archie Comics), encargó al dibujante Irv Novick la creación de The Shield (El Escudo), un personaje patriótico cuya función se centra en combatir a espías y agentes nazis antes de que los EEUU entrasen en guerra (RODRÍGUEZ, 2013: 48). Su éxito hizo que otras editoriales a lo largo de 1941 creasen otros personajes para luchar contra los simpatizantes del Eje, como Uncle Sam, Captain Flag, American Eagle, War Eagle e Eagle.

Todo lo relacionado con el tema de la Guerra Mundial estaba candente en el ambiente y los cómics se convirtieron en otro medio más de propaganda. Fueron muchas las series que hicieron referencia directa a ella. Por ejemplo, en *Batman* #12 (agosto de 1942), guionizado por Don Cameron y dibujado por Jerry Robinson, los superhéroes Batman y Robin emprenden una aventura en jeep militar en vez de su clásico Batmóvil. Tampoco las tiras de prensa fueron ajenas a algunas de estas referencias.

Los editores de cómics norteamericanos también buscaron una rentabilidad económica; de hecho, el número de ventas de *comic books* aumentaron prodigiosamente durante este período. El hecho de que se emplease el cómic como medio para levantar la moral de los soldados y ciudadanos fue otra estrategia más de propaganda patriótica. Fueron muchos los personajes creados entre los años treinta y cuarenta que reflejaron, por un lado, el sentimiento patriótico de los Estados Unidos y, por otro, la vulnerabilidad de los villanos.

Muchos dibujantes y guionistas de cómics de superhéroes eran de origen judío, y algunos personajes que crearon lucharon contra los nazis entre 1940 y 1945. Cabe citar a los creadores de Superman, Jerry Siegel y Joe Schuster, a Bob Kane, creador de Batman, a Will Eisner, Joe Simon, Stan Lee o Jack Kirby. Entre los autores modernos están Gil Kane, Chris Claremont o Art Spiegelman, el autor de *Maus*; por mencionar unos pocos (HERRERO, 2007: 52).

Por lo que concierne a las cubiertas de los cómics, estas adquieren especial importancia durante esta época. La imagen visual que transmite ofrece al lector una idea del contenido del mismo. Una buena portada puede aumentar el número de ventas de un *comic book* o, por el contrario, hacer que descienda el número de compradores. Es por tanto un elemento de suma importancia que merece especial atención. A través de ella el lector se familiariza con la aventura que se va a encontrar. Está constituida por una viñeta que ocupa una página entera, y la ilustración define la parte más importante de la historieta.

[Fig. 141] *Action Comics* # 43 (diciembre, 1941). Dibujo: Fred Ray.
La cubierta muestra a Superman combatiendo contra soldados nazis antes de que los Estados Unidos entrara en guerra.

Los objetivos de una buena cubierta en un cómic se resumen en:

1. Llamar la atención sobre el público lector.
2. Despertar la curiosidad.
3. Provocar el interés y la lectura ávida del contenido del cómic. Es una incertidumbre lo que el lector puede encontrarse en el interior del ejemplar.

Para su elaboración el dibujante debe combinar muchas variables: elección de un tema original, novedoso y de interés general. La imagen seleccionada ha de ser impactante, de manera que atraiga a los lectores mediante una creación visual insólita. Para el dueño de Marvel Comics, Martin Goodman, “la portada era el gancho, el gran dibujo de todo el cómic. Cuanta más fuerza tuviera la portada, más altas serían las ventas”

³⁵. Su función se centró en controlar las portadas y no tanto en revisar el interior del cómic, lo cual significó una ventaja para equipos creativos como Stan Lee y Jack Kirby porque gozaron de mayor libertad artística.

En el número 17 de *Action Comics* (octubre de 1939), aparece en su portada Superman elevando un carro de combate mientras este es tiroteado

³⁵ Martin Goodman citado por M. A. Collins, G. Hagen-Auer y S. Heller (COLLINS; HAGEN-AUER & HELLER, 2008:13).

por unos militares. Se trata del ejército invasor contra los Estados Unidos. Uno de los rasgos que caracterizan a Superman es su forma de expresarse, con la que es capaz de convencer a las masas. El cómic se convierte en un medio potente para la transmisión de una determinada ideología política. Los soldados veían cómo los superhéroes de los cómics también estaban en guerra contra los villanos; y se unían a ellos para librar las misiones más peligrosas.

Merece especial atención la obra *Master Race* de Bernard Krigstein (abril, 1955) para la editorial EC Comics. En sus historietas aparecen por vez primera los campos de exterminio nazi, considerados hasta entonces como un tema tabú. Se muestran claramente los experimentos crueles de los nazis o los aspectos más sórdidos de la guerra. Este autor consideraba que cada viñeta debía constituir por sí sola una unidad narrativa y artística. Alberto García Marcos en su artículo titulado “Master Race, una pequeña obra maestra” expone que:

Cada una de sus viñetas está cargada de información, añadiendo múltiples significados y creando ambientes, sensaciones, contribuyendo al sentimiento de angustia y tensión que el texto requiere mediante utilización de las sombras, de los encuadres del simbolismo. Además, consigue dotar de vida propia a la historia mediante el uso de viñetas de distintos tamaños, del contraste entre espacios abiertos y cerrados, planos generales y primeros planos, traduciéndose en un ritmo que sabe ser pausado o frenético en función de lo que la historia requiere (GARCÍA MARCOS, 2007: 179-180) .

En lo que concierne a la técnica narrativa está considerada como una gran obra, gracias al uso del flash-back y de los efectos de cámara lenta que retardan el desenlace y aumentan la tensión hasta desembocar en un final magistral.

Las editoriales que se ocuparon de crear aventuras patrióticas de superhéroes eran básicamente dos: la National, que luego sería *DC Comics*; y la *Timely*, que pasó a ser *Marvel Comics*. Sin embargo, el tratamiento tanto del superhéroe como del supervillano difería en ambas.

Por lo que respecta a *National Comics*, ofrecía una representación menos realista en sus historietas. El lugar escénico en el que se desarrollaba la acción no era el territorio europeo o el mar pacífico, sino que acudía a países imaginarios pero representativos del mundo de la época. Por otro lado, los

superhéroes de esta editorial entraban en el conflicto bélico contra villanos que representaban la ideología nazi o japonesa.

En cuanto a los personajes de *Timely Comics*, éstos se enfrentaban en la guerra como si realmente estuviera sucediendo. Los superhéroes de esta editorial ridiculizaban a los enemigos de su país. Al inicio de la década de los cuarenta las principales creaciones fueron Namor, príncipe de Atlantis, que se enfrentaba a los nazis y japoneses desde los océanos; la Antorcha Humana, un androide que combatía a los agentes nazis en suelo americano; y el Capitán América, este último creado por Jack Kirby y Joe Simon como símbolo de la nación. Frente a los personajes de la National, éstos se enfrentaban directamente contra las hordas del ejército nazi y sus aliados, que eran los verdaderos enemigos de los Estados Unidos.

Es significativa la aventura de Superman en 1943, cuya misión es la de proteger los barcos del ejército estadounidense que están siendo atacados por horribles criaturas marinas, controladas por un agente nazi. Es una historieta autoconclusiva en la que Superman vence al final del episodio.

También son significativas las portadas en las que aparecen Superman y Batman luchando contra Hitler. Se trata nuevamente de propaganda política en contra del régimen nazi y el pueblo alemán, que son considerados en los años cuarenta el eje del mal. Se muestra a los superhéroes a favor de los Estados Unidos y Hitler, Mussolini o los japoneses, son ridiculizados y tachados de villanos. Precisamente, una de las claves del éxito del *comic book* según afirma Joe Quesada, es que éste no es solamente un medio gráfico, sino que necesita de un buen guión para crear una gran historieta. El reflejo de la realidad contemporánea sirve para crear historias de superhéroes.

En los números 22 y 23 de *Action Comics* (marzo y abril de 1940), las aventuras de Superman se sitúan también en el marco de la Segunda Guerra Mundial. En la vida real hay un conflicto bélico contra el fascismo europeo. El Daily Star envía a Lois Lane y a Clark Kent a cubrir una noticia entre dos naciones europeas ficticias, Galonia y Toran. La redacción del periódico publica la noticia de que las potencias europeas se preparan para la guerra. En la viñeta 8, Clark Kent hace una crítica de la guerra y dice: “¡Así, una vez más, el mundo se ve arrojado a una terrible conflagración! ¡Qué absurdo!”. Un soldado se alegra porque sus proyectiles están causando daños terribles. Superman

emplea su fuerza para destruir los misiles reenviándolos al cañón que los disparaba. La máxima preocupación del héroe es la destrucción de civiles indefensos. En este número es cuando entra en escena Lex Luthor, cuyo objetivo como villano es lograr que las potencias mundiales se aniquilen entre ellas para poder manejarlas a su antojo.

[Fig. 142] Cubierta de *Action Comics* # 44 (enero, 1942).

Dibujo: Fred Ray.

La cubierta del cómic muestra a Superman combatiendo contra las hordas nazis, considerados como los villanos.

Por lo que respecta a la editorial *Timely Comics*, uno de los personajes de moda del *comic book* de la época es Namor, también conocido como The Sub-Mariner. Es un personaje que vive en el reino de Atlantis, en las profundidades del mar. Como su pueblo ha recibido ataques por parte de la civilización de los terrícolas, sus aventuras se basan en el odio hacia los humanos. Sin embargo, al estallar la Segunda Guerra Mundial, la ira de Namor hacia los hombres se centra en los nazis alemanes y sus aliados italianos y japoneses. De hecho, en febrero de 1940, este personaje hace su aparición en el número 4 de *Marvel Mystery Comics*, escrito y dibujado por Carl Burgos. Namor en sus inicios es un personaje confuso y resulta difícil encasillarlo como superhéroe o como supervillano. No obstante, en este episodio lucha contra los nazis antes incluso que los Estados Unidos. En el número 9 de esa misma colección, los dos personajes principales de Marvel Comics eran La Antorcha y

Namor, que son enemigos entre ellos. Sin embargo, en el número 17 (marzo de 1941), estos personajes se alían para ayudar al gobierno norteamericano, que está siendo víctima de un plan de invasión nazi.

Otro personaje relacionado con el nazismo es “Thunderer”, guionizado por John H. Compton y dibujado por Carl Burgos. Se centra en las aventuras de un radioaficionado que, disfrazado de superhéroe, hace frente a los saboteadores nazis a los que asusta con un micrófono oculto que amplifica su voz. Por otro lado, Ben Thompon crea a Citizen V, un británico que lucha en la resistencia anti-nazi de la Francia ocupada.

Pero el superhéroe más relacionado con la Segunda Guerra Mundial es, sin duda, el Capitán América, publicado por *Timely Comics* desde 1941. Sus creadores fueron el guionista Joe Simon y el dibujante Jack Kirby, que en esos momentos eran novatos. Es un momento bastante importante en la historia del cómic, porque los dibujantes jugaban a experimentar con los planos de las viñetas. El diseño de la página adquiere con estos autores gran dinamismo narrativo y gráfico, rompiendo con la estética de la época. Hasta entonces, la página estaba formada por un sistema rígido de tres o cuatro viñetas seguidas que se repetía en tres filas consecutivas. En total la página, como unidad narrativa y visual, constaba de 12 ó 16 viñetas.

El Capitán América se ha convertido en uno de los mayores iconos del *comic book* norteamericano. Las referencias a su patriotismo son múltiples: su nombre “América”, los colores de su uniforme, inspirados en la bandera de los Estados Unidos; y su escudo protector, donde también se visualiza la bandera. Este superhéroe es un símbolo patriótico que, junto a otros ya existentes como Superman o Batman, reflejaron la superioridad del pueblo americano frente a sus enemigos. El Capitán América surge en una época en la que aún Estados Unidos no había entrado en guerra aunque era inminente.

El origen de este personaje es muy significativo en el sentido de que fue creado expresamente para combatir contra los nazis. Jack Kirby, su creador gráfico, dice que América necesitaba un superpatriota en un momento en el que se necesitaban figuras nobles:

La popularidad del Capitán América creció sin parar hasta identificársele como el héroe de la nación por antonomasia, el

representante de la libertad y de la democracia que todo norteamericano parecía glorificar (VVAA, 2007: 88).

Desde el punto de vista gráfico, llama poderosamente la atención la cubierta del número 1 de la colección *Captain America Comics* [fig. 143], publicada en marzo de 1941. En ella aparece el Capitán América dándole un puñetazo a Adolf Hitler. Fue realizada por Jack Kirby en 1940.

[Fig. 143] Cubierta de *Captain America Comics* # 1 (marzo, 1941).

Guión: Joe Simon. Dibujante: Jack Kirby.

La cubierta muestra un combate ficticio entre el Capitán América y Adolf Hitler, su oponente.

La cubierta de un *comic book* tiene una importancia crucial porque es lo primero que observa el lector. Durante la contienda bélica, era frecuente mostrar un superhéroe venciendo a los líderes enemigos. A propósito de los inicios de las aventuras del Capitán América, J. J. Rodríguez explica que su éxito fue inmediato:

La coreografía de sus combates, el aspecto grotesco de sus villanos, las referencias directas al nazismo y el atractivo diseño del héroe y de su compañero Bucky hicieron que el título superase a todos los demás héroes patrióticos y rondase el millón de ejemplares vendidos, una cifra realmente espectacular superada solamente por Superman (RODRÍGUEZ, 2013: 50-51).

Muchas cubiertas de los años cuarenta reflejaron acontecimientos y combates que sucedieron en la realidad. La tendencia era situar al superhéroe apoyando a las fuerzas estadounidenses, como por ejemplo las portadas de Kirby y Simon en *All Winners Comics* #7 (1942), *Adventure Comics* #78 y #79 (septiembre, y octubre de 1942). Aunque se basaron en acontecimientos reales, el colorido de los superhéroes y el desarrollo de las aventuras dieron un tono fantástico a los relatos.

Normalmente Hitler se muestra como un villano patoso y gritón cuyo sueño de conquistar el mundo queda truncado por los superhéroes Capitán América y su ayudante, el muchacho Bucky. Hasta los años sesenta es frecuente que el superhéroe esté acompañado por otro personaje.

El papel que ejerció el cómic durante los años de la contienda fue clave. Se ofreció una visión malvada de los alemanes y de los japoneses que se oponía al concepto de justicia de los americanos. El ejército colaboró con las editoriales y compró muchos ejemplares para repartir entre los soldados. Sus lecturas eran sencillas y despertaron un gran sentido de patriotismo.

[Fig. 144] *Daredevil battles Hitler* # 1 (julio, 1941).

Guión: Charles Biro y Bob Davis. Dibujantes: Jack Cole, Charles Biro y Bob Davis.

Otra cubierta que muestra a Hitler como un villano.

El Capitán América relata la historia de Steve Rogers, un hombre de constitución débil al que su mal estado de salud le impide alistarse en el

ejército. Sin embargo, un experimento del Doctor Reinstein le da la oportunidad de convertirse en un superhombre. La propuesta del ejército estadounidense es crear una raza de supersoldados. A Steve Rogers le inyectan un suero que lo altera poderosamente. De esta forma, su estatura y su inteligencia se desarrollan al máximo. Tenemos las dos cualidades básicas del superhéroe tradicional: superfuerza y superinteligencia; en este caso mediante manipulación genética. Sin embargo, un agente nazi asesina al Dr. Reinstein, perdiéndose la oportunidad de generar un ejército de superhombres como el Capitán América. Al igual que en Batman y Robin, es costumbre en la época que el superhéroe trabaje junto a un sidekicker o compañero de aventuras. Del mismo modo, en el número 1 de la colección *Capitán América* conoce a Bucky Barnes.

[Fig. 145] *Captain America* # 255, página 3 (marzo, 1981).

Guión: Roger Stern. Dibujo: John Byrne.

La viñeta muestra un combate entre el superhéroe y un nazi.

Sin embargo, los nazis y los japoneses perdieron su atractivo cuando finalizó la guerra. José Joaquín Rodríguez explica que “los elementos de ciencia ficción y novela negra comenzaron a ganar peso, pero la diversificación de géneros hizo que los superhéroes ya no fuesen tan atractivos como durante los años de la guerra” (RODRÍGUEZ, 2013: 86). Desde esta perspectiva, también debemos añadir la popularización de la televisión como medio de entretenimiento.

Finalizada la contienda, se inicia paralelamente una etapa de declive de este género hasta llegar a caer en el olvido. A excepción de unos pocos, Superman, Batman, Wonder Woman o el Capitán Marvel, los demás prácticamente desaparecieron. Después de la guerra, apenas contamos con aportaciones interesantes del género. A finales de 1945 aparece Mary Marvel y

en 1946 Superboy. Los lectores apostaron por otros géneros, como el Western, el terror o los crímenes. El género de superhéroes sobrevivía a duras penas con historietas pletóricas de villanos originales, como en Batman o la aportación de universos fantásticos, como en Superman o Wonder Woman. Fue necesaria una profunda renovación temática. De hecho, en 1949, *Timely* cerró colecciones como La Antorcha Humana, Namor o El Capitán América.

El presidente estadounidense Harry S. Truman llamó a filas a los soldados de su país en 1948. Aunque eran tiempos de paz, había fuertes tensiones políticas con la U.R.S.S. De hecho, en Estados Unidos se desarrolló una campaña para combatir las ideas comunistas, lo que provocó que se aplicasen unas normas de censura en todos los medios de comunicación, entre ellos el cómic. Coincidiendo con la llegada de la “Guerra Fría” entre Estados Unidos y la Unión Soviética, tendrá lugar el resurgir de los superhéroes.

Para la sociedad norteamericana de la década de los cuarenta y siguientes, el comunismo representó un tema con el que atemorizar a los ciudadanos. Ni siquiera la historieta escapa a la política. Por la aparición o reacción de personajes soviéticos se pueden rastrear las buenas o malas relaciones entre Estados Unidos y la antigua Unión Soviética. Por otro lado, los rusos siempre han sido bastante desconocidos en el mundo de la historieta y no han tenido una repercusión tan relevante como los norteamericanos.

Una vez acabada la Segunda Guerra Mundial se dio paso al periodo conocido como la Guerra Fría, que dividió al mundo en dos bloques. De un lado, estaba Estados Unidos y de otro, la Unión Soviética; que eran dos superpotencias enfrentadas porque en cada uno de los bloques había triunfado un modelo de vida diferente: el capitalismo frente al comunismo. Existía una gran rivalidad en todos los sentidos: político, económico, militar, carrera espacial, etc.

A finales de la década de los cuarenta y mediados de los cincuenta los estadounidenses estaban atemorizados por la Guerra Fría. Había una psicosis entre la población, que vivía con la posibilidad de una guerra atómica con la Unión Soviética o alguno de sus aliados y, por otra parte, se especulaba con la introducción de comunistas en las filas del ejército americano o en otros medios como el cine, la ciencia, las instituciones públicas... que pudieran perturbar el modelo de vida americano, basado en la democracia, la libertad y la

prosperidad. El comunismo en sí se contemplaba como un elemento hostil y era motivo de rechazo. Muchos villanos del cine, la literatura o el cómic estarían asociados con esta ideología.

Los comunistas fueron considerados durante toda la época de la Guerra Fría como temibles villanos. No obstante, fueron perdiendo protagonismo y sustituidos por amenazas más acordes con los nuevos tiempos, como por ejemplo las armas atómicas, la contaminación o el racismo.

Mientras tanto, Estados Unidos hacía propaganda del capitalismo, rechazaba el comunismo y todo lo proveniente de la URSS, incluidos los países aliados del Este. En esos momentos el género de superhéroes no estaba atravesando un buen momento debido a las preferencias de los lectores y a las críticas del doctor Fredic Wertham, del que luego nos ocuparemos.

La economía estadounidense creció sustancialmente a partir de 1955 y dio lugar al denominado estilo de vida americano. El partido republicano, presidido por Eisenhower ganó de nuevo las elecciones. En su política defendía que Estados Unidos emplearía la fuerza siempre que su país se sintiera atacado. Al mismo tiempo, instigaba a que otros países rechazasen el comunismo si querían recibir ayuda de su gobierno. Durante esta época el mundo se sentía amenazado por la llegada de una Tercera Guerra Mundial. Esta tensión se reflejó en los cómics de superhéroes de la época, cuyos villanos estaban relacionados con los comunistas o espías de la KGB.

Las dos editoriales más importantes del momento hicieron esfuerzos por revitalizar el tema de los superhéroes, aunque su enfoque era bien distinto, señala Rubén Herrero de Castro (HERRERO, 2007: 84). Así, la editorial National reflejaba el modo de vida americano con Superhéroes como Superman o Batman, que no se enfrentaban a villanos identificables con el comunismo. Por su parte, la otra gran editorial, Atlas Comics impregnaba sus cómics de un mayor realismo, de forma que el lector pudiera reconocer fácilmente el mundo que le rodeaba. Esta editorial recuperó a superhéroes como la Antorcha Humana, Namor y el Capitán América, que habían sido olvidados tras la guerra. Aunque su vuelta fue breve, pues aparecieron en varias colecciones entre 1953 y 1955, habría que esperar a los años sesenta para su vuelta definitiva. Fue Marvel Comics quien introdujo los cómics de

superhéroes de contenido realista, e introduciría villanos que reproducían los elementos candentes de la Guerra Fría.

Con el número 33 de *The Sub-Mariner*, aparecido en abril de 1954, la editorial *Atlas Comics* publicaba el retorno de Namor combatiendo contra las hordas del enemigo comunista que intentan invadir Occidente, y al mes siguiente se publicó un número del Capitán América en cuya portada decía: *¡Capitán América... aplastacomunistas!* El propósito de estos cómics no era otro que el de exaltar con fines patrióticos la supremacía del ejército americano, al mismo tiempo que afronta la amenaza comunista que se cierne sobre el mundo. La faceta de los superhéroes en la Guerra Fría tiene como misión salvar a los Estados Unidos y al resto del mundo de una nueva amenaza mundial: el comunismo.

7.2. EL SUPERVILLANO EN LA GUERRA FRÍA: CRÁNEO ROJO Y EL COMUNISMO. LA GUERRA DEL VIETNAM.

Ya nos hemos referido al comunismo como el gran enemigo de los Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial. El cómic intentó reflejar la supremacía de los americanos sobre los soviéticos, a quienes se les acusaba de los males que sucedían en el mundo. Los supervillanos más populares del *comic book* de superhéroes relacionados con el sistema comunista o los países del Este fueron Cráneo Rojo, el Doctor Muerte y Kraven, el Cazador; y fueron aprovechados como propaganda política americana.

[Fig. 146] Cubierta de *Captain America* # 3 (mayo, 1941).
Dibujo: Jack Kirby.
Primera aparición de Cráneo Rojo.

Desde el punto de vista narrativo, uno de los supervillanos más interesantes y que genera acción a la serie es Red Skull o Cráneo Rojo. Se trata de un agente de Hitler al que debe destruir. Bajo su máscara se esconde George Maxon, un corrupto industrial norteamericano. Este villano fue concebido como el oponente más mortífero del Capitán América. Fue creado por Jack Kirby y tuvo su primera aparición en la serie *Captain America* #3 [fig. 146], publicado en mayo de 1941, en pleno desarrollo de la Segunda Guerra Mundial. El superhéroe, como sabemos, representa a la nación americana y todos sus valores: libertad, grandeza, fuerza, valentía... Frente a él, su oponente es el símbolo de la Unión Soviética: una calavera, cuyo significado intrínseco es la muerte, combinada con el color rojo, identificativo de lo soviético. Por eso, su función narrativa consiste en implantar un régimen de terror, basado en una dictadura de índole comunista. Para lograr su propósito debe enfrentarse en repetidas ocasiones a su oponente. El cómic norteamericano, que es un instrumento más de propaganda política, utilizó a este personaje como un elemento hostil para los intereses estadounidenses, cuyos lectores lo contemplaron como una amenaza seria para el Capitán América, y por ello, para los Estados Unidos.

Asimismo, Cráneo Rojo es un villano muy recurrente que fue aprovechado en la serie de *The Amazing Spider-Man* para desarrollar una trama relacionada con el comunismo. Concretamente, *King Size Spider-Man* # 5 (noviembre, 1968) es un número extra guionizado por Stan Lee y dibujado por su hermano Larry Lieber. En él, se cuenta la historia de los padres de Peter Parker. El personaje llegó a descubrir quiénes eran sus padres y qué ocurrió con ellos. A partir de un recorte de prensa, localizado en el desván de su tía May, Spider-Man se enteró de que sus padres no eran simples oficinistas, sino dos agentes secretos al servicio de los Estados Unidos que terminaron pereciendo a manos de Cráneo Rojo. Es el principal supervillano del Capitán América. Este villano es un símbolo de todo lo que tiene que ver con lo soviético. Acusa falsamente de traición a los padres de Peter Parker después de matarlos cuando era niño. Con la finalidad de crear un universo homogéneo, es habitual que los villanos compartan varias colecciones o superhéroes a los que combatir.

Otro enemigo al que ya nos hemos referido es el Doctor Muerte, el señor de Latveria. Es un país imaginario situado en el Este y, al mismo tiempo, entronca con el tema del comunismo. Desde el punto de vista psicológico es un personaje

arrogante y muy inteligente que utiliza su sabiduría para hacer el mal. El personaje fue creado por Stan Lee y Jack Kirby y tuvo su primera aparición en el número 5 de *Los Cuatro Fantásticos* (julio de 1962). Pronto se convirtió en un supervillano clásico porque se enfrenta a numerosos superhéroes, entre ellos Spider-Man; lo que dio lugar al Universo Marvel.

Otro de los personajes relacionados con el comunismo es Kraven, el Cazador, cuyo alter ego es Sergei Kravinoff. Es uno de los villanos más populares de Spider-Man y también está vinculado a Rusia y los países del Este europeo. El guionista J. M. DeMatteis creó una saga de seis números titulada “La última cacería de Kraven”. Se trata de un crossover aparecido en tres colecciones de Spider-Man durante el año 1987: *Web of Spider-Man* (números #31 y #32), *The Amazing Spider-Man* (#293 y #294) y *The Spectacular Spider-Man* (números 131 y 132). En ella, aparentemente se mata y entierra a Spider-Man en el primer capítulo para que el villano se haga pasar por él. Pero el superhéroe sólo ha sido drogado y logra escapar al final del cuarto capítulo. El superhéroe es víctima del papel que Kravinoff le ha reservado en un enfrentamiento con Alimaña, otro supervillano. Es frecuente que un villano enrede al superhéroe para que se enfrente con otro villano (función del engaño). En el *comic book* de superhéroes están presentes los conceptos de vida y muerte; de hecho, en esta saga, Kraven encuentra la muerte mientras que en perfecta simetría Peter Parker logra salvar su vida.

Otro de los grandes temas del *comic book* de los años sesenta fue la Guerra del Vietnam. En ella se presentaba un conflicto entre héroes valerosos y villanos terroríficos. No obstante, a medida que pasaban los años se acentuaba el sentimiento pacifista. En el número #108 de *The Amazing Spider-Man* (mayo, 1972), guionizado por Stan Lee y dibujado por John Romita, es destacable el regreso de Flash Thompson de la guerra, personaje anteriormente chulesco que vuelve ahora horrorizado.

También nos hemos referido al Castigador, excombatiente de Vietnam, en el capítulo de los villanos de Spider-Man.

Otro de los oponentes recurrentes en la serie de *The Incredible Hulk* era, precisamente, el ejército estadounidense, que perseguía incesantemente a Hulk por el bien de la humanidad. Sin embargo, los lectores se sentían más identificados con el superhéroe que con el ejército. Además, las fuerzas de la seguridad y el orden

llegaron a ser representadas como fascistas, como en *Power Man # 23* (febrero, 1975), cómic guionizado por Tony Isabella y dibujado por Ron Wilson.

Los historiadores consideran que el final de la Guerra Fría comienza el nueve de noviembre de 1989, fecha en la que cae el Muro de Berlín. Posteriormente desapareció el bloque del Este (incluida la Unión Soviética) y esto supuso el final del comunismo.

Mientras que en el plano real Estados Unidos combatía a sus enemigos, en el plano ficcional –y más concretamente desde el *comic book*- también se combate el comunismo. Sin embargo, *Marvel Comics* siempre ha tendido a vincular sus escenarios y tramas con el mundo real, de modo que, aunque el género de superhéroes se define por su imaginación desbordante, esta editorial lo disfraza con acontecimientos históricos reales y reconocibles para el lector. En cambio *DC Comics* opta por tratar temas bélicos pero en países imaginarios.

El final de la Guerra Fría supuso una etapa de distensión entre las dos superpotencias. En el *comic book* de superhéroes este acontecimiento se refleja en el hecho de que los rusos ya no serán los malvados, mientras que sí lo eran los soviéticos. La *Marvel Comics* combatió desde sus principales series tanto el comunismo como el nazismo, considerándolos como los enemigos principales de todos los países. Tras la caída del comunismo, se contemplan como reductos ideológicos de fanáticos.

El final del comunismo afectó al tratamiento del supervillano y algunos personajes fueron revisados, o sus orígenes fueron reinventados. Es el caso del Increíble Hulk, cuyo origen había estado vinculado a un sabotaje de un agente comunista soviético. El Capitán América, símbolo de la Marvel y de superhéroe americano en contra del comunismo, se centrará tan sólo en Cráneo Rojo, su clásico enemigo. Otros villanos dejan de ser agentes comunistas y su motivo de maldad obedecerá a intereses personales y no políticos.

Por lo que respecta a la Marvel, tras finalizar la Guerra Fría, Rubén Herrero de Castro considera que “algunos cómics acentúan su mirada crítica sobre Estados Unidos y los actos de élites políticas tanto en la ficción como en la realidad, lo que forma parte de un proceso de actualización de sus personajes para acercarlos al mundo real y evitar su desgaste” (HERRERO, 2007: 114).

7. 3. EL SUPERVILLANO EN LA ACTUALIDAD: GRUPOS TERRORISTAS.

El cómic de superhéroes norteamericano se ha caracterizado siempre por ser un medio de difusión de propaganda política a favor de su gobierno. Al desaparecer el sistema comunista, Estados Unidos se consolida como potencia líder mundial y nadie discute su hegemonía global. El comunismo deja de ser una amenaza y desde medios como el cine, la literatura y el cómic dejan de ser los villanos temidos que habían sido desde el final de la Segunda Guerra Mundial hasta los años noventa.

El cómic es un medio donde también se refleja el mundo que nos rodea. En la actualidad el evento más importante de la historia de los Estados Unidos es el ataque terrorista de las Torres Gemelas de la ciudad de Nueva York. En este sentido, el 11 de septiembre de 2001 sería el principio de una nueva era en todos los campos, incluso en el cómic de superhéroes. Las organizaciones terroristas son consideradas los nuevos villanos o el motivo que genera la preocupación social y, por extensión, la de los superhéroes. El terrorismo, por tanto, se convierte en el eje central de las tramas argumentales y la función del superhéroe es combatirlo, porque se ha convertido en una amenaza a nivel mundial. A propósito del terrorismo, Rubén Herrero de Castro señala que desde el 11-S, “las relaciones internacionales están sometidas a conflictos en Oriente Medio con efectos directos en EEUU (como enfrentamientos armados, terrorismo, inestabilidad...); y efectos indirectos en otras partes del mundo (como atentados, división entre aliados occidentales, crisis energética...)” (HERRERO, 2007: 114).

También desde esta fecha, el terrorismo es un tema muy preocupante no solo en la sociedad norteamericana sino a nivel mundial. Spider-Man y el Capitán América son quizá los iconos más representativos de la Marvel. El primero de ellos fue el personaje elegido para representar la impotencia y el dolor de los superhéroes ante la tragedia del 11-S (diciembre de 2001: guión: J. M. Straczynski; dibujos: John Romita Jr. & Scott Hanna). Aparece el tema de la conspiración terrorista, principalmente de inspiración islámica, que va más allá de la ficción de personajes villanos como Cráneo Rojo o Hydra. Derivado de las acciones de grupos terroristas como Al Qaeda, el *comic book* de superhéroes

aborda otros temas como el papel del Gobierno de Estados Unidos ante el terrorismo islámico, el confinamiento de terroristas en bases americanas, etc. Otras consecuencias del ataque terrorista de las Torres Gemelas han sido las guerras contra Afganistán e Irak, en las que se ha reflejado con detalle el horror de esos países. Así, la guerra contra Afganistán supuso el derrocamiento del régimen Talibán. El miedo a un posible ataque a las ciudades estadounidenses ha sido un tema de inspiración para guiones de cómics de superhéroes. La siguiente viñeta de Todd McFarlane recrea cómo podría ser un ataque al World Trade Center de Nueva York, publicado en noviembre de 1991 en la colección *Spider-Man* #16.

[Fig. 147] *Spider-Man* # 16, página 9 (noviembre de 1991).

Guión y dibujo: Todd Mc Farlane.

Recreación imaginaria de un posible ataque a los edificios del World Trade Center de Nueva York por un supervillano. La viñeta cobra mayor valor tras los atentados del 11-S de 2001.

Con posterioridad al ataque terrorista de 2001 el guionista J. Michael Straczynski y el dibujante J. Romita Jr. rindieron homenaje a las víctimas del 11-S en el volumen 2 de *The Amazing Spider-Man* #36 (diciembre, 2001).

[Fig. 148] *The Amazing Spider-Man* # 36, p. 5 (volumen 2, diciembre 2001).
 Guión: J. M. Straczynski. Dibujo: J. Romita Jr.
 Este comic homenajea a las víctimas del atentado contra las Torres Gemelas de Nueva York.

[Fig. 149] *The Amazing Spider-Man* # 36, p. 9 (volumen 2, diciembre 2001).
 Guión: J. M. Straczynski. Dibujo: J. Romita Jr.
 Los supervivientes se preguntan por qué los superheroes no evitaron el desastre.

La situación de Oriente Medio ha sido reflejo en el *comic book* actual de superhéroes desde que en 2002 el Presidente George M. Bush señalara en un

7.4. FREDERIC WERTHAM: *La seducción del inocente*.

Aunque en los años de la Segunda Guerra Mundial hubo restricciones en el terreno del *comic book*, éste siguió creciendo entre 1941 y 1945. Expertos norteamericanos calculan que nueve de cada diez niños leían regularmente cómics. Los educadores discutieron sus pros y sus contras. En 1946, los seis *comic books* más vendidos fueron: *Walt Disney's Comics and Stories* (1.800.000 ejemplares), *Superman* (1.672.169), *Batman* (1.451.053), *Archie Comics* (1.134.324), *Captain Marvel* (873.820) y *Crime Does Not Pay* (811.087)³⁶.

Durante la década de los años cuarenta hasta la publicación de *La seducción del inocente* en 1954 el *comic book* alcanzó una gran popularidad. En parte fue debido a su bajo coste y a que mostraba historietas que especialmente los niños encontraban interesantes. Por otro lado, era un producto fácil de adquirir porque se encontraba en infinidad de puntos de venta; principalmente supermercados, kioscos y gasolineras. Las ideas de Wertham pronto calaron entre las asociaciones de padres, religiosos y demás instituciones, que consideraron que las viñetas escondían todo tipo de amenazas.

En 1954 un psiquiatra de origen alemán publicó un ensayo titulado *La seducción del inocente*. Se trata del Doctor Fredric Wertham, seguidor de las teorías de Sigmund Freud, quien consideraba que el entorno y los medios de comunicación influían notablemente en los adolescentes. Analizó el comportamiento de los niños y adolescentes en Estados Unidos, llegando a la conclusión de que los contenidos vertidos en los *comic book*, especialmente los del género superheroico, de crímenes y de terror, alteran sus formas de actuación convirtiéndoles en seres violentos. El Doctor Wertham supone que los actos delictivos cometidos por adolescentes son consecuencia de la lectura de ciertos *comic books*. En su ensayo, Wertham incluye diversos ejemplos sacados de contexto para justificar sus teorías, llegando a atacar a personajes famosos como Batman y Robin, a quienes tacha de homosexuales, y a la

³⁶ Para consultar la venta de ejemplares de cómics, remitimos al siguiente enlace: <<http://www.comichron.com/yearlycomicssales.html>>.

superheroína Wonder Woman, que la considera lesbiana. Afirma que bajo los dibujos se hallan escondidos mensajes subliminales que excitan la mente de los adolescentes (WERTHAM, 1954: 192, 234-235). Ciertamente, en una sociedad existen personas desequilibradas, pero una correcta educación debe ser suficiente para que un joven distinga entre realidad y ficción. Wertham, respaldado por algunos educadores, psicólogos y padres, sostiene que la lectura de *comic books* perturba la conciencia de los niños y adolescentes hasta conducirlos al desequilibrio emocional. En la sociedad americana de los años cincuenta se desarrolla un auténtico boom del cómic, y la gran mayoría de adolescentes leía este tipo de literatura sin resultar conflictivos. Sin embargo, es lógico pensar que entre ese público hubiese tanto adolescentes equilibrados como violentos.

Pero el Doctor Wertham va más lejos y convence a diversos legisladores de la ciudad de Nueva York para crear el “Comité legislativo para el estudio de los cómics”, que terminó por sentenciar que “la mutilación psicológica de los niños” se debía a los *comic books* de terror y crímenes (VVAA., 2007: 167). En 1953 escribe un artículo titulado “*What Parents don’t know About Comic Books*”³⁷ para la revista *Ladies Home Journal* en el que advertía a los padres de que los cómics que leían sus hijos incluían historias de tortura, mutilaciones y todo tipo de violencia. Por último, es en 1954 cuando publica *Seduction of the Innocent* (La seducción del inocente). En ella, analiza minuciosamente los problemas de adaptación social de algunos adolescentes que leían cómics, llegando a la conclusión, como médico especializado en psiquiatría, de que esas lecturas les influían para cometer robos, ingerir drogas o cambiar su orientación sexual. Juanjo Sarto, en su artículo titulado “Frederic Wertham: Munición para la censura” desarrolla una crítica hacia las ideas desprendidas de Wertham:

En *The Seduction of the Innocent*, Wertham hablaba de los contenidos violentos de los muy populares cómics de crimen, en los de horror y hasta en los de superhéroes, pero también hablaba de las imágenes sexuales que podían intuirse en los dibujos de cortezas de árboles o músculos de superhéroes... Imágenes que sólo estaban en la mente del autor. Incluso llegó a afirmar que, por su carácter fuerte e independiente, quedaba claro que Wonder Woman era lesbiana (SARTO, 2007: 114).

³⁷ Lo que los padres no saben sobre comic books.

En su afán por buscar pruebas contundentes, analizaba minuciosamente cada viñeta de los cómics. Durante la década de los años cincuenta y parte de los sesenta, el Doctor Wertham alertó con su tesis a la sociedad norteamericana acerca de los peligros de ciertos cómics.

Es cierto que los medios de comunicación del siglo XX han ejercido una gran influencia sobre la vida cotidiana. Sin embargo, el miedo y la presión de algunos sectores de la prensa hicieron surgir la Comics Magazine Association of America, que dictó el “Comics Code Authority”, mediante el cual se supervisaban los contenidos de los *comic books*. Esto suponía un control absoluto desde las mismas editoriales, con el fin de seguir unas pautas ético-morales severas. Por eso, desde 1954 era obligatorio que apareciese el sello CCA en las cubiertas de los *comic books* norteamericanos. Consistía en un pequeño recuadro de línea discontinua donde se especificaba la frase “Approved By The Comics Code Authority”. Los puntos de venta de cómics, principalmente kioscos, supermercados y gasolineras, exigían la adopción de este sello, sin el cual se prohibía la venta del cómic. Esta medida supuso aumentar el precio del mismo porque las editoriales debían pagar por su revisión. Asimismo, su pago no era garantía de la publicación del mismo, que debía ser nuevamente revisado tanto en sus guiones como en sus dibujos. Era un código regulador de autocensura que garantizaba que el cómic era inofensivo para los menores. El Comics Code Authority establecía varias medidas:

- El crimen jamás debía presentarse como un modelo a seguir, sino como una “actividad sórdida y desagradable”.

- Los miembros de la ley y la justicia merecían un respeto, hasta el punto de que “en todos los casos el bien debe triunfar sobre el mal y los criminales ser castigados por sus fechorías”.

- Se desaconsejaba la muerte de miembros de las fuerzas de la ley como resultado de actividades criminales.

- Se prohibían “escenas de excesiva violencia” como torturas brutales, excesiva e innecesaria presencia de cuchillos o pistolas, la agonía física de un personaje o los crímenes sangrientos, que debían ser eliminados.

-Ninguna publicación de cómics debía usar la palabra “horror” o “terror” en sus títulos.

-Se prohibían tanto las escenas asociadas con tortura, vampiros o canibalismo como “la blasfemia, la obscenidad, la indecencia o las palabras o símbolos de indeseables significados”.

-En cuanto al sexo, se prohibía el desnudo, ilustraciones con posturas sugerentes o relaciones ilícitas y perversiones de cualquier tipo.

-“Las mujeres deberán ser dibujadas de forma realista, sin ninguna física exagerada”. Esto repercutía seriamente en heroínas como Wonder Woman y en las villanas Catwoman o la Gata Negra. El papel de la mujer en esta época debía limitarse a ser un personaje secundario que se ocupase de las tareas del hogar y del cuidado de la familia. El código obligaba a presentar a la mujer muy decente y el matrimonio debía ser una institución indisoluble.

-Las palabras malsonantes o la jerga de los delincuentes quedaban también prohibidas, lo que suponía que no se reflejase fielmente el habla de la calle.

Era obligatorio por todas las editoriales acatar estas normas o de lo contrario los cómics serían rechazados en el mercado. El CCA (Comics Code Authority) debía figurar bien visible en una parte de la cubierta. El sello implicaba que los contenidos morales del cómic eran los adecuados para la sociedad. Era obligación del editor revisar los contenidos del *comic book* antes de ser publicado. Si cumplía con las normas establecidas entonces se estampaba el sello como signo de autorización. En caso contrario, se devolvía a los guionistas y dibujantes para que realizasen los cambios oportunos. En definitiva, el sello aseguraba limpieza moral, ética y cívica.

La implantación de este sistema de censura repercutió tanto en los guionistas como en los dibujantes. Jack Kirby, por ejemplo, no podía dibujar nada que fuera antinatural o muy aterrador; por eso “los monstruos que dibujaba debían ser adorables”, según una entrevista al dibujante en *The Comic Journal*. También se vieron afectados los cómics de terror de la editorial EC, que destacaron por los finales sorprendentes.

El público sintió que un órgano externo podría condicionar la capacidad creativa de los artistas de cómics. Ciertamente, estas restricciones obligaron a contemplar al cómic como un producto exclusivo para niños. En 1971, Stan Lee

fue el primer editor que se enfrentó al código, que sería entonces revisado. Este autor recibió una carta del Departamento de Educación, Salud y Bienestar del gobierno de los Estados Unidos, en la que se pedía que escribiera una historieta en donde se reflejase el peligro que suponía para los jóvenes entrar en el mundo de las drogas. Stan Lee escribió un ciclo argumental de tres números conocido como “la trilogía de las drogas”, donde la adicción a las mismas era uno de los elementos principales.

Por su parte, el Comics Code Authority no aprobó dicha propuesta, negándose a conceder su sello de aprobación. Finalmente el cómic salió a la venta gracias al apoyo de Martin Goodman, propietario de Marvel Comics. Los representantes de las dos editoriales más prestigiosas de cómics (DC y Marvel) exigieron una reforma del código que les permitiese tratar abiertamente temas actuales como las drogas o la violencia. Sin embargo, se negaron otras editoriales como Archie, Harvey y Charlton. La reforma del código trajo consigo cierta libertad a la hora de tratar temas como las drogas, la aparición de monstruos y la corrupción política.

A partir del año 1970 se empiezan a introducir pequeños cambios en el Comics Code. La censura se había relajado y, desde entonces, se permitía la publicación de vampiros, fantasmas y hombres-lobo; siempre que éstos pertenecieran a la tradición de la literatura clásica en la línea de *Frankenstein*, *Drácula* y otras obras de gran calidad literaria escritas por Edgar Allan Poe, Sr. Arthur Conan Doyle, etc. Los *comic book* seguían siendo un vehículo de entretenimiento fundamentalmente dirigido a los jóvenes.

Desde la aparición del *comic book*, las editoriales consideraron que estaban lanzando un producto exclusivo para niños. Incluso el Comics Code daba por hecho que eran historias destinadas a niños de unos siete años. Por esa razón se consideró que lo más acertado era ocultar estos temas escabrosos pero que, en realidad, formaban parte de la realidad estadounidense. No obstante, desde finales de los años sesenta y principios de los ochenta, se comprobó que los cómics no fueron un producto exclusivamente infantil. La sociedad había cambiado y los lectores, además de niños, también eran adolescentes y adultos. Esto propició el desarrollo de historietas con contenidos más maduros a partir de los años setenta. Entre los

temas que se consideraban tabú estaban la corrupción política, el abuso de poder, las drogas y la discriminación racial (NYBERG, 1998).

En 1968 aparece la segunda serie dedicada a Spider-Man, titulada *The Spectacular Spider-Man* guionizada por Stan Lee y dibujada por John Romita y Jim Mooney. Está publicada en formato revista en blanco y negro, frente al color del *comic book*. Al ser una publicación destinada al público adulto no pasó por el mecanismo de censura del Comics Code Authority. La serie solo duró dos números y los villanos a los que se enfrenta el héroe son un monstruo y un político en el número 1 y el regreso del Duende Verde en el número 2.

En algunos cómics la especificación de “sólo para adultos” que tenían anteriores ediciones de los superhéroes era un simple asunto de censura. El objetivo que tenía el código era hacer que el cómic fuese aceptable para los niños que lo leyesen.

8. LA DÉCADA DE LOS 80: ALAN MOORE Y WATCHMEN.

8. 1. INTRODUCCIÓN.

En 1979 la editorial *DC Comics* lanza un nuevo formato que recibe el nombre de “Limited Serie” o serie limitada. La primera de todas ellas es *World of Krypton*. La novedad está en que permite desarrollar una historia completa en varios números cuya extensión está prefijada de antemano. Dependiendo del volumen podremos hablar de maxiserie o de miniserie. Entre los primeros guionistas de este formato están Frank Miller y Chris Claremont que, gracias a las particularidades que le brinda la serie limitada, han podido desarrollar en profundidad tanto la historieta como la personalidad de los personajes; de manera que el lector pueda conocer más acerca de los mismos. En definitiva, también repercute en la producción de un número de ventas mayor.

Los estudiosos del cómic denominan *Modern Age* al periodo comprendido entre 1984 hasta la actualidad. En los años ochenta irrumpen con gran fuerza guionistas como Frank Miller y Alan Moore, que dan un vuelco tanto a la ética como a la estética del héroe. Ya nos hemos ocupado de Frank Miller y de cómo rompe esquemas en 1986 al cambiar el prototipo tradicional de héroe.

Desde septiembre de 1986 hasta octubre de 1987, la editorial *DC Comics* publica *Watchmen*, un cómic concebido como una pieza narrativa unitaria y finita. Alan Moore es el guionista y Dave Gibbons el responsable de la parte gráfica. Actualmente, los estudiosos del cómic la sitúan entre las obras maestras de la historieta. Aunque hoy día está considerado como una novela gráfica, en su origen se trató de una maxiserie de 12 números en formato *deluxe* (de lujo).

Con una violencia más cruda y la aparición de los antihéroes en un Universo a veces sangrante, los superhéroes ofrecen hoy día el reflejo de un mundo cuya percepción del bien y del mal ha evolucionado considerablemente. En el caso de *Watchmen*, los superhéroes se cuestionan a sí mismos, los personajes van cambiando con el país (Estados Unidos), cambian con la

sociedad porque son parte del tejido que da color a lo americano, a la vez que son elementos muy comerciales. Alan Moore plantea una deconstrucción del género superheroico con una técnica audaz.

Uno de los acontecimientos políticos que afectaron al cómic norteamericano de los años setenta fue el escándalo Watergate. Los líderes políticos no estuvieron a la altura esperada por la sociedad. Se establece un paralelismo entre superhéroes y dirigentes políticos; pues al igual que éstos, se veía a los héroes de papel evolucionar de la misma manera oscura.

La aparición de *Watchmen* coincidió con el final de la Guerra Fría, y marcó un punto de inflexión a tenor de dos acontecimientos: por un lado, la “*Perestroika*” en la antigua Unión Soviética y, por otro, el escándalo denominado “*Irangate*” en Estados Unidos. Este contexto histórico y político en el que tienen lugar ambos acontecimientos influyó en el *comic book*. A partir de entonces, se relajaría la percepción de los soviéticos como enemigos hostiles. De hecho, desde 1985 la Unión Soviética deja de ser vista como una amenaza y los soviéticos menos villanos.

Por lo que respecta a la Perestroika, consistió en una serie de medidas implantadas por su presidente, Mijail Gorbachov, para evitar el colapso del sistema político de su nación. A pesar de todo, las medidas se adoptaron tardíamente, y no se pudieron subsanar las deficiencias del sistema comunista arrastradas desde los años veinte.

En cuanto al caso Irangate, sale a la luz en 1986. Estados Unidos llevó a cabo la venta secreta de armas a Irán entre los años 1985 y 1986, país que estaba en guerra contra Irak. Con los fondos obtenidos, Estados Unidos combatía a los comunistas de Nicaragua mediante la guerrilla de la Contra. La venta de armamento tenía por objeto la liberación de rehenes estadounidenses que habían sido secuestrados por terroristas iraníes, y también propiciar un acercamiento entre ambos países. El presidente de los Estados Unidos, Ronald Reagan, reconoció esta operación de la que no tenía constancia y la apoyó. La sociedad americana aprobó la sinceridad de su presidente en un clima de alto patriotismo que coincidía con el final de la Guerra Fría.

Actualmente, en el cómic de superhéroes se desarrollan con frecuencia complots donde se entremezclan la política internacional con la seguridad de otro país.

Watchmen parte de la premisa ¿Quién vigila a los vigilantes? Es un interrogante ya planteado por el poeta romano Décimo Juno Juvenal. El argumento del cómic se centra en el misterioso asesinato de uno de los héroes o vigilantes enmascarados del pasado.

Santiago García sostiene que la estructura empleada por sus creadores para presentar el argumento fue la del “Who done it?” (GARCÍA, 2007: 79.). Una de las fórmulas convencionales de la literatura policíaca consiste en presentar el misterio de un asesinato. Por un lado, se van desarrollando los episodios en torno a la investigación del asesinato de El Comediante y, de forma intercalada, se cuenta la historia del pasado de cada uno de los personajes sospechosos. Por último, en el capítulo 12 se explica el móvil del culpable y se produce la batalla final. Sin embargo, esa no es la idea central, sino que Alan Moore y Dave Gibbons desarrollan una historia enmarcada en una ucronía en la que Estados Unidos y la Unión Soviética están a punto de iniciar una guerra nuclear. En aquel tiempo la humanidad vivía bajo el fantasma de una Tercera Guerra Mundial, cuyas consecuencias podrían llegar a ser la desaparición misma de la raza humana.

Éste es, sin duda, el punto de partida con el que Moore analiza minuciosamente los conflictos íntimos y personales de unos personajes que no son superhéroes, excepto el Doctor Manhattan, el único que posee poderes extraordinarios. A medida que el lector va descubriendo cómo son estos personajes: paranoicos, neuróticos y acomplexados; se aprecia que tras su máscara son gente corriente e incluso zafia y violenta, que no ha sabido asumir con responsabilidad su condición de héroe. Algunos de ellos incluso sufren el rechazo popular, como por ejemplo El Comediante, Rorschach y Búho Nocturno.

Algunos de estos héroes se agruparon en torno a The Crimebusters, y fueron rechazados por la Ley Keene, que prohibía la presencia de vengadores que no estuviesen tutelados por el Gobierno. Es decir, muchos superhéroes fueron declarados ilegales.

Watchmen es, en definitiva, la historia de unos héroes venidos a menos; pero el desarrollo de la obra es mucho más ambicioso. Ya en su primera página hay una atmósfera apocalíptica. En cada uno de los doce *comic books* de que consta la serie completa, el guionista Moore añade unos textos

complementarios que ayudan al lector a comprender el complejo entramado argumental. El simbolismo y la metaficción subyacentes en *Watchmen* fueron decisivos para el posterior desarrollo de cómics y películas. Con ello consigue transformar la industria del cómic, situando esta obra a la vanguardia de la novela gráfica de mediados de los años ochenta.

Realmente, desde el punto de vista estructural, esta obra no es exactamente una narración de superhéroes tradicional, porque no cuenta con un planteamiento, un nudo y un desenlace definidos, sino que es un relato que obedece a una configuración de elementos interrelacionados entre sí. En cada lectura se descubren nuevas interpretaciones. De hecho, se puede afirmar que utiliza la técnica del perspectivismo, en el sentido de que se cuenta la misma historia pero desde distintos ángulos. En *Watchmen* caben, por tanto, infinidad de interpretaciones.

El guionista del cómic demuestra tener una versatilidad literaria y narrativa que hacen que el lector esté quizá más atento al texto que al trabajo del dibujante, cuyo estilo es académico y de línea precisa y figurativa.

En cuanto a los personajes, Moore se inspira en los héroes de la Charlton y los transforma en otros más interesantes e intensos. Cada personaje en *Watchmen* aporta una visión del mundo que habita. Uno de los principales es Rorschach, un antiguo justiciero que ahora está en la clandestinidad. Al comienzo de la obra es quien sostiene el peso de la acción narrativa. Su función en el relato es analizar exhaustivamente las contradicciones de un héroe que en su paranoia atiende a una radical diferenciación entre el bien y el mal. Desde el punto de vista político, en su diario personal se observa que es un vigilante anticomunista, antiliberal y reaccionario, capaz de emplear la violencia más extrema contra quienes, desde su punto de vista, se identifiquen con el mal.

Para su creación, A. Moore se inspiró en dos personajes de Steve Ditko: Mr. A, un locutor/periodista de investigación de derechas y The Question, un detective marciano. De la fusión de estos elementos surge Rorschach, un justiciero psicótico y moralista que se toma la justicia por su mano. También es un psicópata cínico y violento El Comediante, personaje inspirado en El Pacificador.

El Búho Nocturno es un idealista inspirado en Blue Beetle y especialmente en Batman porque posee un refugio subterráneo y utiliza artilugios y tecnología. Su función en la obra es aportar equilibrio humano, al igual que Espectro de Seda, el único personaje femenino principal. Está inspirada en Nightshade, otro personaje de la Charlton y en Phantom Lady (Dama Fantasma) de Quality Comics.

Otro personaje célebre es el Doctor Manhattan, un semidiós cuántico inspirado en el Capitán Átomo. Era Jon Osterman, un científico que sufre una desintegración como consecuencia de un accidente mientras realizaba un experimento con energía nuclear. J. Osterman no muere, pero se transforma en el único superhéroe de la serie, cuyos poderes son la habilidad de teletransportarse, ejercitar un control absoluto sobre la materia a niveles subatómicos, poseer una fuerza sobrehumana, y ser capaz de reconstruir su cuerpo voluntariamente. Su poder trasciende lo humano y está libre de la causalidad temporal.

Por último, Ozymandias es el superhéroe ideal desde el punto de vista físico e intelectual. Asume el papel temático de solventar los problemas humanos, por eso tiene un sentido de la responsabilidad extremo. Está basado también en otro personaje de la Charlton, Peter Cannon, cuyo alter ego es Thunderbolt.

La importancia de *Watchmen* se debe básicamente a los recursos narrativos. Para el diseño de página D. Gibbons utiliza la clásica disposición de nueve viñetas, siguiendo la tradición marcada por dibujantes como Steve Ditko o Harvey Kurtzman. El propósito de esta técnica es crear un aparente realismo dentro de un mundo ficticio. Surte el mismo efecto que una cámara cinematográfica. Santiago García considera que los autores también pudieron ejercer un control del ritmo de la narración y añadir nuevos significados a lo ya narrado mediante elementos visuales. Gibbons construye nuevos puntos de vista mediante la superposición de significantes, que vienen a ser puntos de interconexión sobre lo aportado anteriormente. Esta técnica es una constante a lo largo de la obra y confiere coherencia al cómic.

Contrastando a Frank Miller con Alan Moore, recordaremos que el primero está más interesado en la concepción mítica del héroe mientras que Moore en su deconstrucción, es decir, en deshacer de forma analítica aquellos

elementos que construyen una estructura conceptual. En este sentido A. Moore es frecuente que retome personajes clásicos y los reescriba bajo el prisma de su particular visión.

Alberto García Marcos establece un paralelismo entre los superhéroes de la editorial Charlton Comics con los de *Watchmen*. Afirma que algunos se inspiraron en los antiguos héroes de la Charlton y los adaptaron a sus conveniencias (GARCÍA MARCOS, 2007: 145).

Personajes de Charlton Comics	Personajes de Watchmen
The Question y Mr. A	Rorschach
Captain Atom	Dr. Manhattan
The Peacemaker	El Comediante
Thunderbolt	Ozymandias
Blue Beetle y Batman	Nite Owl (Búho Nocturno)
Nightshade y Phantom Lady	Silk Spectre (Espectro de Seda)

Alberto García explica que la configuración final de los personajes de *Watchmen* es bien distinta a los de la Charlton Comics, sin embargo, “conservan cierto aire retro que los hace, en cierto modo, familiares al lector” (GARCÍA MARCOS, 2007: 145).

La crítica considera que *Watchmen* es una ficción atemporal porque es una obra que no envejece. Rafael Marín, en su introducción a *W de Watchmen* dice que “Desde su publicación hasta hoy, poco puede decirse del progreso y evolución del comic book como medio” (MARÍN, 2009: 9). El cómic es obra del guionista Allan Moore y del equipo artístico (el dibujante Dave Gibbons y el colorista John Higgins), que presentan una historia de superhéroes de corte realista. Asimismo, es una novela gráfica de superhéroes deconstruidos porque muestra una realidad que difiere del concepto general que los lectores tienen del mismo. Sin embargo, la temática no es solo de superhéroes, sino también toca elementos como la ciencia ficción, el terror y el crimen, típicos de EC Comics de los cincuenta y otros de los setenta como la guerra fría y el Vietnam.

Para entender este cómic hay que tener presente la ironía, que está por doquier. En este sentido, los personajes de la obra son también irónicos y

están condenados a la soledad. Así, Ozymandias pretende salvar el mundo de una guerra nuclear pero él es el villano que la provoca. El Doctor Manhattan es el superhéroe más poderoso de la Tierra pero, aún pudiendo, no interfiere en los asuntos de la humanidad. Rorschach guarda rencores por los traumas infantiles padecidos y vive, bajo su máscara, totalmente deshumanizado.

Desde el punto de vista gráfico, la arquitectura de cada página sigue el modelo clásico y estricto de una rejilla de nueve viñetas, todas del mismo tamaño, dispuestas en tres filas y tres columnas. No obstante, puede haber alguna variación debido a que existen viñetas que combinan sus áreas para formar imágenes más grandes. La variación del tamaño de la viñeta causa un impacto mayor en los momentos oportunos de la historieta.

Durante los años cuarenta y cincuenta fue muy frecuente el uso de una rejilla de nueve viñetas por página; esta influencia procede, especialmente, de EC Comics. Dave Gibbons continúa con esta tradición clásica, aunque aporta un estilo característico. Tanto Moore como Gibbons juegan con el ritmo y ralentizan la acción mediante saltos en el tiempo. Estos saltos adelante o atrás ayudan a completar la información. Todo en el libro está de algún modo interrelacionado.

El argumento es una historia enmarañada en donde se desarrolla una sociedad gobernada por un líder autoritario que controla todos los aspectos de los ciudadanos. Hay elementos intertextuales que se solapan a la historia de superhéroes, como el relato de piratas, el informe del psiquiatra, el diario de Rorschach, citas literarias al final de cada capítulo, etc. Como novedad, al finalizar cada capítulo, se incluye un apéndice textual sin dibujos, lo que lo aproxima más a una novela literaria que a un cómic al uso.

Juan J. Vargas Iglesias explica que, si se estudiasen los personajes de *Watchmen* siguiendo los cánones clásicos del género narrativo, Rorschach sería el héroe de la historia porque investiga un caso de asesinato y obtiene las pruebas oportunas. Su oponente sería Ozymandias, que es el supervillano cuya función es crear la mayor masacre de todos los tiempos para imponer un nuevo orden mundial (VARGAS, 2013: 153-155).

El lugar en donde tiene lugar el holocausto es la ciudad de Nueva York, que hay que interpretarlo como un símbolo apocalíptico. El ambiente que se respira está degradado y el caos domina la ciudad a través de la suciedad y el

desorden en las calles. La acción se desarrolla en un futuro próximo a una realidad alternativa, que se muestra mediante coches eléctricos y aeronaves.

Está estructurado en doce *comic books* o capítulos de entre 28 y 32 páginas cada uno. Aunque su aparición fue mensual, una vez finalizada la obra las reediciones se han realizado en formato de novela gráfica, rompiéndose así el tradicional modelo de seriales basados en episodios por entregas mensuales en la línea folletinesca o del *soap opera* televisivo. Pero para Rafael Marín, “*Watchmen* no es una novela gráfica, sino una serie limitada de doce comic books que más tarde se ha recompilado en forma de álbum” (MARÍN, 2009: 12). Por su parte, Santiago García considera que esta obra marcó el boom de la novela gráfica en 1986, año en que también se publicó *El regreso del Caballero Oscuro* de Frank Miller (GARCÍA, 2010: 269). Ambas están destinadas al público adulto. Son muchas las características que comparte con este formato: es un relato autoconclusivo en el que el lector no necesita de otras lecturas previas. Forma por tanto un universo cerrado. Es una historia finita y no entra dentro de los cánones del *comic book* estadounidense o del álbum europeo. Tampoco es una obra destinada al público infantil y ni siquiera adolescente. El público es preferentemente adulto, lo que permitió que el resultado final fuese un producto sofisticado. Podemos considerar que este paso de un público infantil a uno adulto permitió la evolución de este cómic.

Asimismo, el logotipo del cómic, situado a la izquierda y en sentido vertical, fue una novedad de la época.

Cada capítulo se inicia con una cubierta que funciona también como una gran viñeta. En ella no aparecen personajes sino un símbolo cuyo significado el lector descubrirá en su interior. Por otra parte, cada capítulo finaliza con una cita de un autor célebre cuya función es conducir al lector hacia la reflexión y, al margen, unos textos metaliterarios, ausentes de dibujos, que guardan relación con el contenido de cada capítulo. Su función es complementar la lectura del cómic.

Watchmen es una obra destinada al público adulto. De hecho no pasó por el Comics Code Authority, lo que le permitió incluir de forma explícita temas relativos a la violencia, las drogas y el sexo. Gerardo Vilches la considera una obra excepcional dentro del género superheroico, con un valor artístico próximo al de una obra literaria (VILCHES, 2013: 48). Asimismo, considera que hay

conciencia de alejarla del público infantil porque su tratamiento es serio tanto por el lenguaje empleado como en el aspecto formal. Vilches señala que la obra admite elementos temáticos posmodernos, como los aspectos políticos y filosóficos de su argumento (VILCHES, 2013: 52).

Dentro de los procedimientos narrativos están el correlato, el contrapunto, la antítesis, el símbolo, la metáfora, el juego tipográfico, la disposición de las viñetas... Asimismo, el cómic carece de tópicos como el uso de bocadillos de pensamiento, de onomatopeyas y de narraciones en tercera persona. Muchas de sus escenas carecen tanto de diálogos como de didascalias. La transición entre unas escenas y otras se logra a través de varios procedimientos, como el uso del flash-back, simetrías, la intercalación de la historieta de piratas o la inclusión de informes. Por ejemplo, en *Watchmen* #6, páginas 20 y 21, se utiliza una narración paralela. La secuencia narra cómo dos perros están devorando un hueso humano –tiempo pasado (página 20); paralelamente, en la siguiente página y en tiempo presente Rorschach explica al psicólogo por qué se convirtió en ese personaje. La narración no sigue un orden lineal sino fragmentado, como los continuos saltos en el tiempo del diario de Rorschach.

[Fig. 151] *Watchmen*, Cap. IV, página 11, viñetas 1-3.

Guión: Allan Moore. Dibujo: Dabe Gibbons.

La secuencia muestra una fragmentación temporal que se inicia en octubre de 1985 (viñeta 1) y continúa en la Navidad de 1959 (viñeta 3).

Desde el punto de vista temático la obra presenta una visión paranoica del mundo contemporáneo y el argumento está supeditado a un segundo plano: se trata de descubrir quién es el asesino de El Comediante, pero termina entrelazándose con una conspiración mundial. Las teorías conspirativas forman parte de la realidad de la década de los ochenta. Sin embargo, en décadas anteriores hubo antecedentes de momentos de histeria colectiva durante los albores de la Guerra Fría en los años cincuenta y nuevamente en los sesenta con la crisis de los misiles cubanos. El foco de atención en *Watchmen* son la paranoia y el uso perverso de la ciencia. En palabras de Manuel Barrero:

Los principales ejes en su obra han sido habitualmente la paranoia, la entropía y la incertidumbre, y empleados para extraer la triste conclusión de que el poder conlleva siempre un trauma (BARRERO, 2013: 59).

Según este autor, estos son los ingredientes para generar teorías conspirativas. Todos los personajes de la obra, tanto principales como secundarios, están traumatizados por fuerzas superiores a ellos: impotencia sexual, rupturas familiares, traumas infantiles... Es a comienzos del siglo XX cuando surgen las teorías conspirativas debido al incremento de la industrialización y del poder armamentístico. El poder destructivo de ciertas potencias mundiales tras la Segunda Guerra Mundial ha demostrado que el mundo es vulnerable a un ataque nuclear. Como la probabilidad de una guerra entre países ha sido cada vez mayor, ha generado un miedo paranoico durante la época de la Guerra Fría. A esto debemos añadirle otras paranoias más, como el miedo al comunismo y/o fascismo, el miedo a una invasión alienígena, los escándalos políticos, etc.

El hilo conductor de la obra es el diario de Rorschach, que se inicia el 12 de octubre de 1985 y finaliza la noche de Halloween, el 1 de noviembre. Jorge Carrión señala que las obras fundamentales de Alan Moore exploran el cambio de siglo (CARRIÓN, 2013: 19); concretamente en *Watchmen*, es el paso del siglo XX al XXI. El final de una centuria y el principio de la siguiente suelen ser épocas de grandes convulsiones sociopolíticas. Esta obra se centra en los años de la Guerra Fría.

En el diario de Rorschach se informa de que Edward Blake ha sido asesinado el 12 de octubre de 1985 (capítulo IV, p. 25). La función de este

personaje es descubrir quién es el responsable de la muerte de El Comediante. Sin embargo, paralelamente se desarrollan también los grandes temas de la literatura: la guerra, la muerte, el tiempo, la soledad, la incomunicación, la locura...

Hay despreocupación por la estética de los superhéroes, ya que sus trajes están diseñados conscientemente con mal gusto. Así, llama la atención los ropajes del Búho y Roschach en el Antártico; el diseño de la nave Archie o los nombres de los superhéroes son algunos ejemplos.

El prototipo de superhéroe, nacido a finales de los años treinta, es simple e inocente; no obstante, evolucionó en los ochenta hacia otras formas más complejas y oscuras. Es el caso, por ejemplo, de superhéroes deconstruidos, como el Batman de Frank Miller. La figura del villano también ha evolucionado paralelamente junto a la del héroe. Por lo que respecta al origen del villano y su evolución, José Manuel Trabado Cabado dice:

Quando busca las causas del agotamiento de aquella generación de justicieros disfrazados surgidos al albur de la imitación del imaginario de los cómics, ofrece un argumento de gran interés. Ese oponente en el marco del género de superhéroes es el espejo necesario que equilibre el peso narrativo del protagonista buscándole un contrincante de igual valía. Se crea, así, un reflejo ligeramente deformado de la figura del protagonista: el supervillano. Cuando este desaparece la función vital y narrativa del superhéroe deja de tener sentido. Los cimientos de la historia en la que habita se desmoronan (TRABADO, 2013: 134-135).

Los villanos siguen actuando pero no en el plano de la fantasía sino más próximos a la realidad. Concretamente en *Watchmen*, el asesinato de El Comediante a manos de Ozymandias puede representar ese momento. El Comediante representa la historia de los superhéroes y, concretamente, él es el nexo entre los Minutemen y los Crimebusters. Por lo tanto, con su muerte, Alan Moore trata de representar el tránsito de la Edad de Oro a la época de decadencia. Según Trabado, el villano en el cómic de superhéroes queda desfasado cuando agota sus fórmulas tradicionales:

El hecho de que los villanos se dediquen a actividades menos <<glamurosas>> y que no haya nadie <<interesante>> con quien luchar da medida de lo teatralizada que estaba la actividad de esta primera generación de justicieros imitadores, prisioneros de una ficción que no se ajustaba a la realidad sobre la que se aposentaba.

El villano renunció a esa teatralidad espectacular y el superhéroe se quedó en un escenario vacío protagonizando una obra absurda. La integración de ese villano en la sociedad lo separó de la fantasía de los cómics para actuar más soterradamente. No eran ya tiempos para la épica (TRABADO, 2013: 134-135).

Es el caso de la escalada de Adrian Veidt cuando les dice a Rorschach y al Búho Nocturno que se dio cuenta de que luchaba contra delincuentes, pero eso no servía para nada porque los males del mundo seguían existiendo (capítulo XI, página 19). Su siguiente paso será conspirar en la sombra para dirigir los hilos que mueven el mundo. Es un villano oculto que pasa desapercibido hasta el penúltimo capítulo; al menos en la primera lectura del relato.

A propósito de los villanos de *Watchmen*, Rafael Marín observa que:

En *Watchmen* es imposible distinguir los buenos de los malos, puesto que cada personaje tiene su personalidad contradictoria... héroes y villanos se confundieron también, pero no porque las barreras morales se llenaran de detalles que condujeran a la duda, sino porque no se detalló nada y, pese al intento de imitación [...] todo se vio en un simplista blanco y negro donde actuaban igual héroes o villanos (MARÍN, 2009: 10).

En este cómic se borran las fronteras entre superhéroes y supervillanos. La dicotomía clásica entre “buenos” y “malos” ha desaparecido. Realmente, los seis superhéroes que integran el grupo de los Crimebusters tienen comportamientos amorales o indignos. Cada personaje ha desarrollado alguna acción que incluso lo acerca más a un villano que a un héroe; como por ejemplo abusar físicamente de ciudadanos inocentes, no evitar asesinatos o masacres, organizar una masacre... Están dominados por la locura, la ambición o la incomunicación. No pretenden ayudar a los ciudadanos de los delincuentes en un sentido tradicional. Antes de la publicación de *Watchmen*, ningún personaje se comportó así. En principio, el lector tiene la sensación de estar leyendo una historieta de superhéroes pero sin supervillanos. No es hasta el final cuando se descubre que el gran villano ha estado operando en la sombra.

8. 2. HÉROES Y VILLANOS EN WATCHMEN.

Alan Moore crea personajes sólidamente contruidos. Cada personaje está muy bien definido: un personaje de acción, otro científico, el tecnológico, el multimillonario, el hosco marginado y la chica sexy (MARÍN, 2009: 50). A través de ellos, Moore logra plasmar la complejidad de la naturaleza humana.

A propósito de los personajes protagonistas de la obra, Gary Spencer considera que:

Cada uno de los protagonistas representa la interpretación distorsionada de un arquetipo superheróico concreto, y juntos forman un grupo de personajes cínicos, disfuncionales y éticamente laxos que encuentran su motivación en pulsiones humanas reales, y no en una responsabilidad innata para con la sociedad (SPENCER, 2012: 125).

Todos ellos transgreden las leyes sobre las que se rige el estado de derecho. El cómic de *Watchmen* refleja la decadencia de los superhéroes, que son tratados de forma irónica. La cuestión que se plantea es quién vigila a los propios vigilantes o quién vigila el mundo. La reflexión que plantea Alan Moore es cómo sería el mundo si realmente hubiera superhéroes. Las fuerzas de seguridad dejarían de existir o bien reivindicarían su trabajo. La sociedad no admite a los vigilantes, que son el origen de sus males. Por eso los considera una amenaza. Antonio Sánchez dice que el vigilante ejecuta la ley fuera del ámbito público. De esta forma surge el justiciero enmascarado y en él se halla el origen del cómic de superhéroes (SÁNCHEZ, 2013: 88).

Hay una deconstrucción del superhéroe en el sentido de que su comportamiento no sigue los cánones establecidos en la tradición del *comic book*. En realidad la heroicidad del personaje pasa desapercibido o es inexistente, por lo que el lector aprecia más sus matices psicológicos. Se trata de una tendencia asimilada desde el arte posmoderno. Los héroes en Moore están reconstruidos en la esfera del poder y, asociado a este, la tecnología. Manuel Barrero señala que el individuo está dominado por la incertidumbre, la paranoia, la incomunicación y/o la manipulación mediática. Por otra parte, el poder domina con la tecnología, el militarismo, el imperialismo/colonialismo, el Estado policial y el dominio global empresarial (BARRERO, 2013: 60). La histeria colectiva es una seña de identidad en el cómic, lo mismo que la incomunicación que se apodera de los personajes. Esta falta de comunicación

entre los personajes hay que interpretarla como un elemento más del caos que pulula en *Watchmen*. No es hasta la detonación de la bomba cuando la masacre que provoca acerque a la gente de la calle y a las potencias. El ciudadano de la calle depende básicamente de la información manipulada que recibe de los medios de comunicación.

Otro rasgo que lo separa de otros cómics es que *Watchmen* prescinde del narrador omnisciente, tan tradicional en los cómics de superhéroes. Son frecuentes los cambios en el punto de vista de la narración. En ocasiones, una misma secuencia es repetida pero contada bajo la experiencia de distintos personajes. Hay un guiño a los superhéroes de los años cuarenta, que es la edad dorada, mediante referencias a los Minutemen. Fue un grupo de superhéroes integrado por el primer Búho Nocturno y otros como El Comediante (de ideología nazi) y Sally (representante de la heroína sexy en la línea de Wonder Woman). Tras este grupo llegan los Crimebusters, denominados despectivamente Watchmen. Es un grupo de seis superhéroes que convergen y divergen entre sí. Juan J. Vargas Iglesias dice que las relaciones en este grupo son de convergencia y divergencia a un tiempo (VARGAS, 2013: 84). Asimismo, los clasifica en dos grupos:

- 1) Humanos: El Comediante, Búho Nocturno y Espectro de Seda.
- 2) Superhumanos: El Doctor Manhattan, Ozymandias y Rorschach.

Cada uno de ellos está especializado en un tipo de problema social que devora a la humanidad de la época:

-El Comediante → La guerra del Vietnam. Representa al superhéroe violento, trastocado por las injusticias y las guerras en el mundo. Su comportamiento es indigno hasta el punto de que la frontera entre héroe y villano se difumina.

-Doctor Manhattan → Representa la bomba atómica y la posibilidad de una III Guerra Mundial. Sigue la línea de Superman porque es el superhombre por antonomasia. Sin embargo, también es símbolo de muerte y de la realidad de que nadie salvará al mundo de la deflagración.

-Ozymandias → Encarna la soberbia, el poder del dinero y el ansia de conocimiento. Representa, por tanto, el peligro que puede representar el mundo de las finanzas.

-Rorschach → Simboliza a los psicópatas, los torturadores despiadados. Como el Comediante, también está confusa la línea que separa al héroe del villano.

-Búho Nocturno → Representa el poder tecnológico. Sigue la línea de Batman.

-Espectro de Seda → Representa la sensualidad y emotividad. Se asemeja a Catwoman y trabaja junto a Búho Nocturno.

Entre los numerosos mensajes que lanza la obra, uno de ellos es que el mayor enemigo de la humanidad no se halla en los villanos externos sino en ella misma: arsenal armamentístico, terrorismo, corrupciones políticas, conspiraciones, etc. Asimismo, retrata de forma realista las consecuencias de la violencia.

Los superhéroes de *Watchmen* son irónicos, condenados a la soledad y a todos ellos les gobierna el caos. Desde este punto de vista, Rorschach es el más paranoico de todos. Sus sucesivas experiencias traumáticas le conducen a la locura y a olvidarse por completo quién se esconde bajo la máscara. Por su parte, Ozymandias vive bajo la conciencia de que habita en un mundo caótico al borde del abismo.

El hecho de que no existan villanos en sentido tradicional convierten a *Watchmen* en una obra original. En su lugar, están los superhéroes que han sido deconstruidos.

• **EL COMEDIANTE.** Es Edward Morgan Blake. Este personaje representa el vínculo de unión entre dos generaciones de superhéroes: los Minutemen y los Crimebusters. El Comediante tiene una actitud amarga ante la vida y la guerra. Para él sólo tiene sentido ser El Comediante y, todo lo demás, es un chiste. Se tomaba la vida como si fuera una broma porque veía las grietas de la sociedad. Contempló el verdadero rostro del siglo XX y optó por convertirse en un reflejo, en una parodia de él. Se ríe de todo excepto de que van a morir millones de personas por culpa de Ozymandias. Cuando lo descubre se derrumba su sentido nihilista de la vida.

El Comediante refleja la figura de un hombre deprimido cuya vida le parece dura y cruel. También representa la soledad del hombre en un mundo de amenazas, cuyo futuro es vago e incierto. Es un personaje muy activo pero

resuelve sus problemas por la tremenda: violando, asesinando si hace falta, no es un personaje comunicativo ya que apenas dialoga con sus compañeros. El asesinato de El Comediante se narra en flash-back al tiempo que Rorschach recuerda un chiste sobre un hombre deprimido como El Comediante (capítulo II, página 27).

Su comportamiento como superhéroe fue indigno. Violó a Sally, su compañera del grupo. Hay escenas violentas porque ella, al intentar defenderse, es apaleada (cap. II, p. 6). En la página siguiente, es sorprendido por Justicia Encapuchada, quien le propina una paliza. Sin embargo, en este cómic apenas hay escenas de acción; al menos al uso tradicional de enfrentamiento entre superhéroes y supervillanos de los cómics clásicos. Los superhéroes no vuelan, no lanzan rayos ni usan superfuerzas.

El hilo conductor consiste en descubrir quién mató al Comediante. A través de ciertas imágenes, se recuerdan algunos pasajes de su vida alusivos a la decadencia del mundo americano, a la violencia, la hecatombe de una guerra atómica...

El personaje que asume el rol de descubrir quién está detrás de la conspiración contra los superhéroes es Rorschach. Éste cree que hay un villano, Moloch, que quiere acabar con los superhéroes. A través de un flash-back se reconstruye el último encuentro entre El Comediante y Moloch en casa de éste. Rorschach confisca a Moloch un bote de pastillas de drogas y le pide que no se meta en líos (capítulo II, p. 23). Es una escena irónica porque Rorschach está obsesionado con exterminar hasta los asuntos menores.

Hay una interesante alusión a los primeros villanos cuando El Comediante habla sobre lo fácil que era proteger una ciudad de maleantes en sus inicios (capítulo II, p. 22, viñetas 2-3).

En general, el comportamiento de los superhéroes de *Watchmen* es indigno. No siguen la conducta moral de los superhéroes clásicos. En la página 15-16 del cap. IX, El Comediante se encuentra con Laurie, que supuestamente nació porque este violó a su madre Sally. También pretende violar a Laurie, aunque ésta les aparta porque no quiere que la historia se repita.

A pesar de ser un personaje extremadamente violento, El Comediante lloró amargamente poco antes de ser asesinado por Ozymandias. Es porque sabía que su vida irónica dejaría de tener sentido en el nuevo orden mundial

que implantará Ozymandias. Puede también interpretarse su muerte como el fin del vengador enmascarado que será suplantado por un villano más real.

● **RORSCHACH.** Es el personaje cuya función es encontrar al asesino de El Comediante. Es el narrador principal que escribe un diario que se inicia el 12 de octubre de 1985 y finaliza la noche de Halloween. El diario de Rorschach es el principio y el final del cómic. Las fechas no son casuales sino simbólicas: el 12 de octubre es la fecha del descubrimiento de América y significa el inicio; mientras que el 1 de noviembre, asociado al día de difuntos, simboliza el fin. La narración sigue un orden concéntrico.

Este personaje está traumatizado desde la infancia. Es, quizá, el más comunicativo de todos, hasta el punto de que le cuesta comunicarse con otros compañeros de aventuras, como el Búho Nocturno. Cree que hay una conspiración contra los superhéroes y que hay uno o varios villanos que intentan eliminarlos. Rorschach sospecha de Moloch, un villano enemigo de los Crimebusters. Para este personaje los villanos deben morir, sin entrar en elucubraciones de por qué le llevaría a actuar así. Deambula de noche por las calles de la ciudad de Nueva York. Pasa por delante de prostitutas pero no se detiene, sigue dándole vueltas a la historia del villano Moloch cuando va camino del cementerio. Una vez allí, reflexiona sobre el sentido de la vida ante la tumba de El Comediante: “Nuestra vida está llena de conflictos. Unas vidas repletas de violencia y que acaban de forma violenta...” (Capítulo II, p. 27).

En el capítulo V, que lleva por título “Aterradora simetría”, se muestran más detalles de Moloch. Rorschach está convencido de que Moloch es el villano que está eliminando a los superhéroes y lo intimida y tortura en su propia casa. En la viñeta 6 de la página 6 Rorschach sospecha de los rusos porque quieren desacreditar al Doctor Manhattan y al Comediante por ser figuras clave en el ámbito militar.

Rorschach también es otro personaje cuyo comportamiento escapa a los superhéroes tradicionales. En ocasiones actúa de manera absurda, por ejemplo en el capítulo V (página 11, viñeta 2) cuando quiere detener a unos muchachos por pintar un edificio abandonado. Es un personaje repugnante como así lo manifiesta su casera, que lo acusa de falta de higiene y del impago del alquiler de la casa. Esconde su disfraz entre la basura.

Las viñetas muestran una ciudad sucia, hay desorden por todos lados. Rorschach acude a un callejón para ponerse sus ropas de superhéroe (p. 18, viñeta 6): “Me las puse, abandoné mi disfraz y me convertí en mí mismo, me liberé del miedo, la debilidad o la lujuria. Mi abrigo, mis zapatos, mis guantes immaculados”. Realmente, Rorschach es él cuando se disfraza de superhéroe y logra borrar la imagen de su personalidad civil.

Como en los demás superhéroes de la serie, también Rorschach resuelve los problemas de forma agresiva. Así, detiene a un agresor que estaba violando y atracando a una mujer en la calle (Capítulo V, p. 18, viñetas 8-9).

Otro caso de simetría lo encontramos en la viñeta 1 de la página 23. De nuevo tenemos la secuencia de la llegada de Rorschach a la casa del villano Moloch para obtener información del asesino de superhéroes. Pero Rorschach descubre que también Moloch ha sido asesinado con un tiro en la frente (Cap. V, p. 22, viñeta 4). Inmediatamente, comienza la secuencia de la persecución de Rorschach por la policía (páginas 25-28). Durante su persecución demuestra ser un tipo peligroso: prende fuego al edificio, dispara a un policía y a otro le echa un spray en los ojos.

Finalmente, la policía logra atraparlo y lo desenmascaran. Bajo la máscara está la identidad de Walter Joseph Kovacs, alguien nada especial. La viñeta 7 de la página 28 pone fin al capítulo V, que finaliza con la captura de Rorschach: “... es el terror de los bajos fondos... y le vamos a encerrar junto a todos esos criminales”. Es otro ejemplo de transfiguración del superhéroe tradicional.

Rorschach es un tipo raro, solitario, desequilibrado. Ha sufrido algún trastorno en su infancia. El capítulo en que se profundiza en la personalidad de Rorschach es el VI, titulado “El abismo te devuelve la mirada”. Se explica su origen a partir de la página 3 y siguientes. Por lo que respecta a su infancia, atravesó numerosos problemas: su madre es prostituta, lo maltrata y le llega a decir que debía haber abortado. Además es un disminuido psíquico que representa un estorbo para su madre. Este estigma lo acompañará el resto de su vida hasta llegar a un desequilibrio social y emocional. La sociedad, que lo rechaza sistemáticamente, lo está trastornando y convirtiendo en un ser

despreciable. El resultado final es un personaje extremadamente violento, que ataca a todo aquel que le ha acosado.

Relacionado con Rorschach están el tema del maltrato infantil (capítulo VI, p. 6-7). Posteriormente, su madre pierde la custodia de su hijo y asuntos sociales se ocupa de su educación en un orfanato. Sin embargo, y a pesar de convertirse luego en una persona brillante, procede de una familia desestructurada. Nuevamente, nos encontramos con otro superhéroe caracterizado por la incomunicación. Es un personaje distante y muy deprimido.

Un psiquiatra, el doctor Malcolm Long, se ocupa de estudiar su caso. Otro nivel de lectura es el de las anotaciones que va realizando a modo de informe psiquiátrico. Según el doctor Malcolm Long, el odio que siente Kovacs hacia su madre justifica su comportamiento. Pero ella fue asesinada, con lo cual Kovacs necesitó enfocar su ira con el mundo del crimen. Rorschach explica que actúan como superhéroes porque es la propia sociedad quien les obliga a ello (capítulo VI, p. 15, viñeta 6). El psiquiatra considera que son las injusticias del mundo lo que les lleva a reaccionar exageradamente. En su informe (capítulo VI, p. 16, viñeta 4) explica que “es como si el continuo contacto con los elementos más siniestros de la sociedad lo hubiera convertido en algo aún más siniestro, en algo incluso peor”. La función del psiquiatra es convencerle de que la vida y el mundo no son así; pero incluso él mismo duda.

En la página 10 se explica el caso de la máscara de Rorschach, elemento vital y obsesivo en su vida. Es incapaz de vivir sin su máscara, le horroriza el humano que hay bajo ella. Hay una anulación del “yo” personal. Kovacs trabajaba en una tienda de ropa de mujer. El Doctor Manhattan creó para una mujer un vestido especial con una nueva tela de fluidos viscosos sensibles al calor y a la presión. Pero la mujer nunca pasó a recogerlo porque fue violada y asesinada delante de su casa. *Watchmen* nos muestra una sociedad apática, totalmente deshumanizada. Rorschach explica al psiquiatra que es una sociedad morbosa porque incluso algunos vecinos se quedaron a mirar, sin hacer nada. Rorschach sintió vergüenza de pertenecer a la raza humana. Ante todo ese malestar sintió la necesidad de coger el vestido de la mujer para cubrirse su rostro para no reconocerse como ser humano [fig. 152].

[Fig. 152] *Watchmen*, Capítulo VI, página 10, viñetas 7-9.

Guión: Allan Moore. Dibujo: Dabe Gibbons.

Origen de Rorschach. Siente repugnancia de pertenecer a la raza humana. Por eso decide ocultar su identidad para borrar cualquier vestigio de Walter Kovacs.

En prisión otros reclusos intentan agredirle pero Rorschach les responde de manera más violenta: a un preso le arrojó en la cara aceite hirviendo (Cap. VI, p. 12, viñetas 4-5).

El psiquiatra elabora el denominado test de manchas para examinar la conducta de Rorschach. Siempre le muestra un dibujo sobre su máscara y le pide que explique su significado. En cada ocasión su respuesta es diferente: una mariposa, una flor y un perro con la cabeza partida en dos. A continuación narra la historia de una niña secuestrada (Capítulo VI, p. 18, viñetas 1-4). Promete a sus padres que la hallará y que castigará a su agresor. Para obtener información tortura violentamente a unos cuantos. Finalmente obtiene una dirección en un barrio de Brooklyn. Pero llega tarde y se encuentra con dos perros que pelean por un hueso que quieren devorar. Es de la niña que ha sido asesinada. Al igual que otros superhéroes, como Spider-Man, tampoco llega a tiempo para salvar una vida. Este pasaje crea en el personaje una impotencia total que arrastrará de por vida. Después quema vivo al agresor: "Me quedé en la calle. Observé cómo se quemaba. Me imaginé el aspecto de los torsos sin extremidades que se hallaban dentro, de los pechos ennegreciéndose, de los vientres ardiendo lentamente, estallando en llamas uno a uno. Me quedé durante una hora" (p. 25, viñeta 8). El comportamiento de Rorschach es

absolutamente cruel, no es digno de un superhéroe porque ha superado la maldad del villano. Rorschach es un personaje muy desequilibrado emocionalmente. Es un psicópata de malhechores. Para este personaje, el fin justifica los medios.

[Fig. 153] *Watchmen*, Capítulo VI, página 26, viñetas 1-6.

Guión: Allan Moore. Dibujo: D. Gibbons.

Rorschach explica ante el psiquiatra su concepción existencialista de la vida/muerte.

Es interesante la secuencia de la página 26 del capítulo VI (viñetas 1-6) en donde Rorschach reflexiona sobre el sentido de la vida, que para él es terrorífico. Su discurso es interesante porque explica su concepción existencialista de la vida y de la muerte a través de la entrevista que le hace el

psiquiatra. Para Rorschach este mundo va a la deriva y, por tanto, acusa a la humanidad de todas las atrocidades que van surgiendo: "...no es culpa de las fuerzas metafísicas, ni de Dios, ni del destino, ni de la casualidad. Somos nosotros, solo nosotros" (capítulo VI, p. 2, viñeta 5). Nuevamente, estamos en otra secuencia en donde los villanos han sido sustituidos por los problemas de la humanidad.

Rorschach es quizá el personaje que encarna la soledad, pero en él es algo patológico. Al final del capítulo VI, (página 28, viñeta 5) el psiquiatra hace un autoejercicio del test de las manchas, que para él se trata de un gato muerto lleno de gusanos. Hay una obsesión permanente por la muerte y los carroñeros que nos lo encontramos en varias secuencias: en el test de manchas, en el cómic de piratas y en las referencias a la guerra del Vietnam.

Otra pincelada sobre la vida de este personaje se produce en la página 11 (capítulo VII) cuando Laurie enciende el telediario y se difunde la noticia del detención de Rorschach. Las cámaras recogen cómo era su apartamento: todo está mugriento. Tiene libros de ideología conservadora y números atrasados de la revista *New Frontiersman*. Su casera le tacha de "pervertido y nazi" y lo acusa de proponerle relaciones sexuales varias veces.

Acuden a rescatarlo de la prisión el Búho Nocturno y Espectro de Seda. Pero antes de fugarse asesina a sus compañeros de prisión que pretendían torturarlo. Tiene sed de venganza y asesina con facilidad a los malhechores de forma cruel. La huida la realizan desde la nave *Archie*, propiedad de Daniel Dreiberg, el Búho Nocturno.

En su obsesión por encontrar al asesino de superhéroes, Rorschach, que es un hombre de acción, le propone al Búho Nocturno usar la violencia para obtener información (Capítulo X, p. 10, v. 4), mientras que éste es más comedido y prefiere hallarla consultando los ordenadores. En su intento por descubrir qué se oculta en el fondo, ambos superhéroes llegan a la conclusión de que para obtener información hay que descender al hampa. En el diálogo con el Búho, Rorschach, en la viñeta 4 de la página 11 dice: "... un poco de violencia pura y simple... será como volver a los viejos tiempos". Este personaje siente la necesidad de actuar violentamente, "como se hacía antaño" afirma.

En los bares, Rorschach usa sus métodos aterradores de tortura e incluso responde con mayor violencia si alguien le desafía (capítulo X, p. 14).

Ya nos hemos referido a la teoría de la conspiración del cómic. Rorschach y el Búho sospechan que la empresa Transportes Pyramid está detrás del intento de asesinato de A. Veidt (capítulo X, p. 19). Comprenden que las respuestas no están en el inframundo o hampa sino en la mansión de Veidt. Rorschach sostiene que el mundo está al borde del Apocalipsis porque la muerte y la guerra están por todas partes. Cree que hay alguien poderoso que está organizando una tercera guerra mundial. El Búho descubre en el ordenador de A. Veidt que es a él mismo a quien deben enfrentarse (p. 21). En el diario de Rorschach anota que no se puede imaginar a un oponente más peligroso que Veidt (p. 22, v. 1). Evidentemente, ya no se trata de los típicos matones, violadores o carteristas a los que habitualmente se ha enfrentado Rorschach. El supervillano en esta ocasión es el hombre más inteligente de la Tierra. Sabe que su oponente es superior a ellos mismos.

Como en todo cómic de superhéroes, éstos deben emprender un viaje hacia un lugar desconocido. En este caso, la guarida de Veidt se halla en el Ártico.

Es destacable la metáfora visual que contemplan el Búho y Rorschach en la viñeta 3 de la página 22 del capítulo X. Se trata de las oficinas que visualizan desde lo alto que son las lápidas que rigen las tumbas diarias de miles de personas. Simbolizan la muerte.

Debido a su concepto del honor, siente la necesidad de revelar al mundo que todo ha sido una treta de Ozymandias para dominar el mundo. Rorschach es aniquilado porque es incapaz de vivir en una mentira.

• **EL DOCTOR MANHATTAN.** Su alter ego es Jon Osterman. Es el único personaje de la obra con superpoderes, obtenidos de forma casual por accidente. Es el superhéroe por antonomasia en la línea de Superman, un dios todopoderoso cuyos límites trascienden lo local y nacional para elevarse a lo universal. También es un superhéroe atemporal. Es el icono representativo de los Estados Unidos pero transformado en arma atómica. Frente a él, el resto de superhéroes son vengadores, es decir, personajes empeñados en detener

delincuentes. Solo quedaría al margen Ozymandias, que aspira a convertirse en el gran héroe aunque sin conseguirlo.

Entre las cualidades del Doctor Manhattan está la capacidad de desdoblarse en varios Doctores Manhattan a la vez, situación que incomoda a su novia Laurie. No lleva traje sino que va completamente desnudo, con una tonalidad de piel azul, que representa el color de la ciencia. A medida que avanza el relato se va despojando de sus ropajes hasta quedar completamente desnudo. Este acto simboliza su distanciamiento con la humanidad.

Los contrastes entre los personajes es una constante en toda la obra. Desde este punto de vista, hay un juego de oposiciones semánticas entre el Doctor Manhattan y su novia Espectro de Seda. Mientras que el Doctor Manhattan representa lo inhumano, Laurie o Espectro de Seda, representa los sentimientos. Dicho de otro modo, encarnan la oposición entre disciplinas como la física frente a la psicología, sociología...

DOCTOR MANHATTAN (Jon Osterman)	ESPECTRO DE SEDA (Laurie)
Hombre	Mujer
Muerte, destrucción, caos	Vida, orden, creación
Inhumano	Sentimental
Mundo de las ciencias experimentales: física.	Mundo de las ciencias humanas: psicología, sociología.
Color azul: frialdad.	Color rojo: pasión, sensualidad.

Asociado a este personaje está también el conflicto de Afganistán de los años ochenta. Hay alusiones a un hipotético enfrentamiento entre la Unión Soviética y los Estados Unidos en Afganistán (capítulo III, p. 13). Una periodista le pregunta sobre su intervención en ese país, a lo que él responde que de momento no se da esa situación.

También se hacen alusiones a las muertes por radiación que sufrieron algunos científicos en el Proyecto Manhattan cuando se construyó la primera bomba atómica. De igual modo, varias personas cercanas al Doctor Manhattan han padecido cáncer (capítulo III, p. 15).

El rechazo de la sociedad hacia el Doctor Manhattan recuerda el conflicto entre el individuo y la sociedad en otras obras literarias, por ejemplo, la persecución de otros monstruos, como en Frankenstein. Este pasaje refleja la incomunicación entre el Doctor Manhattan y el resto del mundo. Como desprecia a la humanidad, decide emprender un viaje cósmico a Marte para aislarse completamente de los seres humanos (capítulo III, p. 24).

La viñeta 4 de la página 28 pone fin al capítulo III. En ella se muestra a un Doctor Manhattan reflexivo, sentado sobre una roca marciana. Debajo de la viñeta hay una cita bíblica del capítulo 18 del Génesis: “¿El juez de toda la Tierra no obrará según la justicia?”. Esta referencia conecta con el destino de la humanidad, que para el Presidente de los Estados Unidos no está en él sino en Dios mismo. Pero en este cómic Dios, el Doctor Manhattan o la bomba son lo mismo.

El capítulo IV lleva por título “El relojero”. Está dedicado especialmente al Doctor Manhattan. En él se explica su origen a través de una foto y las estrellas, como elementos que remiten al pasado. Son elementos narrativos que funcionan en el cómic como flash-back.

El padre del Doctor Manhattan quiere que su hijo estudie ciencia atómica porque es el futuro de la humanidad y no relojero. Realmente está frustrando los deseos de su hijo Jon, que desearía dedicarse al mundo de los relojes. De este modo, Jon Osterman comienza a trabajar en los años cincuenta como investigador de energía atómica en los laboratorios de la Universidad. Es la época en la que se están desarrollando continuos experimentos. Precisamente le repara a su novia un reloj, pero al dejárselo olvidado en una cámara de prueba de campos intrínsecos, se queda atrapado. El experimento consiste en separar la materia. Este accidente nuclear se narra en el capítulo IV, p. 8, viñeta 4, que ocupa más de media página.

[Fig. 154] *Watchmen*, Capítulo IV, página 8.

Guión: Allan Moore. Dibujo: D. Gibbons.

Un error tras experimentar con energía atómica provoca la muerte de Jon Osterman y el origen del Doctor Manhattan.

Son frecuentes los saltos en el tiempo: 1959-1985-1959... Jon Osterman se transforma en una especie de fantasma y después en el Doctor Manhattan (capítulo IV página 11, viñetas 7-9). Es un ser que no siente frío ni calor (capítulo IV, p. 12, viñeta 1). En esa misma página (viñeta 8) se explica su nombre: "... el nombre ha sido elegido por las siniestras resonancias que tendrá para los amigos de América. Me están convirtiendo en algo ostentoso y letal... Se me está yendo todo de las manos" (cae su foto del pasado). Hay que concebir al Doctor Manhattan como símbolo de la bomba atómica y sus terribles consecuencias para la humanidad. En la página 13 (Cap. IV), viñeta 4 hay alusiones a la carrera armamentística y a la carrera espacial. El Doctor Manhattan es un superhéroe producto del terror tecnológico.

Este personaje representa el poder de la bomba atómica al servicio de Estados Unidos para aniquilar al enemigo. En la página 14, cap. IV, viñeta 2, este superhéroe dice que "Los periódicos me consideran un luchador contra el crimen. En el antro de perdición de los bajos fondos de Moloch, los suspiros dan paso a gritos de terror. La moralidad de los actos que perpetro se escapa a mi control". Sin embargo, el Doctor Manhattan está por encima del crimen

organizado y se convierte en un ser ultra poderoso cuyo campo de acción se sitúa en lo universal.

[Fig. 155] *Watchmen*, Capítulo IV, página 14.

Guión: Allan Moore. Dibujo: D. Gibbons.

El Doctor Manhattan usa su fuerza basada en la energía atómica para destruir a sus enemigos.

También hay alusiones al asesinato del Presidente J. F. Kennedy en 1963. El Doctor Manhattan sabía que iban a atentar contra el Presidente (Cap. IV, p. 16). Entre sus superpoderes está la facultad de vivir de manera simultánea el tiempo pasado, el presente y el futuro. Esta característica le permite al guionista crear continuos saltos temporales. La fragmentación del hilo narrativo es una de las características de *Watchmen*. Por ejemplo, la viñeta 3 de la página 17, narra lo que sucede al mismo instante en 1985 y 1966. Esto tiene horribles consecuencias porque Janey, su primera novia, va envejeciendo junto al Doctor Manhattan, que permanece inmutable. Por eso, este superhéroe es incapaz de empatizar con los seres humanos. No siente amor por la vida. Después, toma a Laurie como su nueva amante (capítulo IV, p. 18, viñeta 3). Practica el sexo con ella aunque no se entrega emotivamente.

El Doctor Manhattan en 1985 decide no contemplar más las cosas muertas, agonizantes, la destrucción.

Este personaje es acusado de provocar cáncer en las personas (cap. IV, p. 25, viñetas 5-6). En un bar en ruinas en Arizona contempla una fotografía suya con Janey. En el desierto de Arizona fue donde se gestó el Proyecto Manhattan y donde se realizaron los primeros experimentos con bombas atómicas. Esta imagen remite a su pasado humano. Pero cansado de este mundo y de la vida de sus gentes, decide exiliarse a Marte.

Para el Doctor Manhattan, el planeta Marte es un mundo sin relojes, ni estaciones, ni vida. Crea un mundo a su alrededor que funciona como refugio y guarda simetría con la bola de cristal de la infancia de Laurie (cap. IV, p. 27).

El tiempo es la suma de una cadena de acontecimientos. Un continuum en el que todo se desarrolla según una relación de causa-efecto. En la viñeta 2 de la página 27 dice que “Sin mí, las cosas habrían sido diferentes. Si el hombre gordo no hubiera aplastado el reloj, si no me lo hubiera dejado en la cámara de pruebas... Entonces, ¿acaso soy yo el culpable de todo esto? ¿O lo es el hombre gordo? ¿O lo es mi padre por elegir mi carrera? ¿Quién de nosotros es el responsable?” Hay referencias al destino de la humanidad a través de las reflexiones de este personaje. Se plantea la cuestión metafísica de quién crea el mundo.

Un ejemplo de simetría lo encontramos en la viñeta 4 de la página 28 mediante los engranajes y ruedecillas de un reloj. El Doctor Manhattan intenta reajustar las piezas de nuevo pero comprende que es demasiado tarde.

El capítulo IV comienza y acaba de la misma forma: el Doctor Manhattan contemplando el Universo desde Marte. En el suelo yace una foto junto a su novia que remite a su pasado como ser humano. También están los engranajes del reloj, que simbolizan el desajuste del tiempo. Todo permanece estático.

El Doctor Manhattan es capaz de desdoblarse y permanecer al mismo tiempo en la Tierra y en Marte. Como conoce el futuro de la humanidad le dice a Laurie que tendrá una conversación con ella dentro de una hora. Allí le pedirá que salve al mundo (capítulo VIII, p. 23).

El Doctor Manhattan dice que es en Marte donde se discute acerca del destino de la Tierra (cap. IX, p. 5, viñeta 1). En la siguiente viñeta le conduce hasta esa construcción donde emprenderán un viaje al futuro apocalíptico.

Para el Doctor Manhattan todo está predeterminado. Sabe cuál va a ser el destino del mundo. Le habla del tiempo, que según él no existe ni el pasado ni el futuro, sino que son simultáneos (cap. IX, p. 6, viñetas 4-6). En la siguiente secuencia le pide que rememore su primer recuerdo. Ella le menciona la separación de sus padres, un juguete, una bola de nieve... En concreto, este último elemento se convertirá en un símbolo a lo largo del capítulo IX. La bola de nieve guarda parecido formal con la ciudad marciana que el Doctor

Manhattan ha creado. Además es la imagen de la cubierta del capítulo IX: “Las tinieblas de la existencia”.

Otro caso de simetría lo encontramos en la secuencia en la que Laurie trata de recordar cómo fue su infancia. Encima del televisor había una bola de cristal con un castillo en su interior. Al intentar cogerla provocó una tormenta de nieve y la bola cae lentamente al suelo hasta romperse en pedazos (cap. IX, p. 8, v. 4). Su padrastro la regaña fuertemente. La imagen de la bola de nieve destruyéndose la encontramos de nuevo cuando Laurie recuerda otro episodio trágico de su vida. Es el momento en que El Comediante trató de violarla como a su madre Sally (capítulo IX, p. 15-16).

La bola de nieve simboliza la ruptura familiar debido también a la carencia de comunicación. Simultáneamente, en Marte también se está levantando una tormenta de arena que envuelve el edificio acristalado del Doctor Manhattan (cap. IX, p. 8, v. 5). La tormenta significa confusión e incertidumbre ante lo que va a pasar.

La viñeta 4 pertenece al pasado, a la infancia de Laurie mientras que la viñeta 5 pertenece al presente, el momento en que Laurie está en Marte. Pero ambos momentos suceden simultáneamente. El Doctor Manhattan muestra que todos los tiempos confluyen en uno solo y que presente-pasado-futuro están conectados e interrelacionados. De esta manera, lo que ya ha pasado se vuelve a repetir en el presente y, después, en un futuro. O bien, lo que acontecerá en un futuro es porque ya sucedió en el pasado o está sucediendo en el presente. La caída de la bola de nieve o la ruptura del edificio marciano representan la destrucción del mundo en un futuro inminente.

Para el Doctor Manhattan su relación con Laurie es el único vínculo que guarda con la humanidad. Pero como conoce que ella se ha ido con Dan es la razón por la que ha abandonado la Tierra. También se ha fragmentado su relación, por eso él no está dispuesto a salvar el mundo porque no hay nada en él que le interese. La incomunicación entre el Doctor Manhattan y la humanidad es total.

Su despreocupación por los problemas humanos es absoluta, hasta el punto de que no le importa que la humanidad pueda extinguirse, como así lo demuestra en la página 10 del capítulo IX. Incluso aprueba que con la extinción finalicen los conflictos y el sufrimiento. La lucha de la humanidad durante

generaciones ha sido en vano. Esta lucha por la vida no ha merecido la pena. Para este superhéroe el hombre es un ser desorientado y por eso no merece la pena vivir. Además, al final todo se reducirá a rocas como el planeta Marte.

Otra simetría la encontramos en las páginas 11-12 (cap. IX). Hay un flash-back en donde Laurie también se esfuerza para ser superheroína. Ella se pregunta si no es suficientemente importante el mero hecho de la existencia de la vida (Cap. IX, p. 13, viñeta 1).

Se produce una diatriba interesante entre ambos personajes que parten de concepciones filosóficas distintas acerca de la vida y la muerte. El Doctor Manhattan desprecia la vida y le fascina la naturaleza pero Laurie le recuerda que sin vida no hay naturaleza.

Mediante un viaje cósmico, el Doctor Manhattan le muestra a Laurie cómo será el futuro de la Tierra: un lugar inhóspito como Marte, con un terreno rocoso, árido, inerte y sin vida. Teniendo en cuenta que para el Doctor Manhattan el tiempo es simultáneo, entonces para él Marte es un reflejo de la Tierra.

MARTE	TIERRA
Color rojo	Color azul
Había vida en el pasado.	Carecía de vida en el pasado.
Carece de vida en el presente.	No había vida en el pasado.
Soledad	Humanidad

Existe una dicotomía entre ambos personajes que se establece a través de un juego de oposiciones. Así, el Doctor Manhattan exalta más las rocas, el escombros, lo inerte o los átomos frente a la vida humana, que la define como algo breve y trivial (cap. IX, p. 17). Según él, la morfología marciana, con sus montañas y valles profundos es incomparable al hábitat de la Tierra. Por su parte, Laurie considera que la existencia tiene más valor que el caos que gobierna la naturaleza marciana.

El Doctor Manhattan se impresiona con la profundidad de la naturaleza marciana mientras que Laurie alaba la profundidad del alma humana y le reprocha que considere que la vida no merezca la pena. Ella le pide que le cuente cómo va a ser el futuro de la Tierra; si va a haber una guerra. Pero el Doctor Manhattan tampoco lo tiene claro porque hay una interferencia que nubla su visión de futuro. En su futuro sabe que matará a alguien que se encuentra de pie en la nieve (capítulo IX, p. 18, v. 1). Al final se descubre que es el propio Rorschach quien muere a manos del Doctor Manhattan. Los pasajes en los que el elemento de la nieve está presente representan el futuro impreciso. Laurie insiste en que debe evitar la guerra porque todo el mundo va a morir (p. 18, v. 2). La vida para ella es algo extraordinariamente milagroso (p. 21, v. 9).

Pero ambos personajes ven la vida desde perspectivas diferentes: él desde el plano inmaterial y ella desde el emocional. Nuevamente aparece otra escena con la bola de nieve que Laurie lanza contra el edificio marciano. Todo se desmorona y cae al suelo (p. 25). Este momento de ruptura conduce a un punto de inflexión en el que se desarrolla un acercamiento entre ambas partes (p. 26-28). Laurie cree que tanto El Comediante como su madre se han reído de ella, por eso considera que la vida es un sinsentido (p. 26, v. 1). En este momento narrativo se produce un punto de inflexión porque el Doctor Manhattan cree que, al menos, la vida de Laurie sí tiene sentido (v. 2-4). Comienza a hablar del milagro de la vida desde un punto de vista científico (v. 5) poniendo como ejemplo la fecundación de Laurie. Esto le conduce a razonar que si su vida es un milagro, entonces también lo son las del resto de los mortales (p. 27, v. 2). En la siguiente viñeta, el Doctor Manhattan termina reconociendo lo asombroso que puede llegar a ser la vida. Esta actitud emociona a Laurie y acaba llorando, con lo que se cumple la profecía del Doctor Manhattan en el que le decía que su discusión finalizaría con ella llorando en Marte. El viaje cósmico por este planeta toca a su fin y comienza su regreso a la Tierra.

El Doctor Manhattan se aísla del mundo porque representa al supercientífico loco y es casi una divinidad. Su forma de ver el mundo es totalitaria y no intercede en los asuntos humanos, hasta tal punto que deja que el Comediante asesine a su novia embarazada sin inmutarse. Se comporta

como un espectador pasivo ante los problemas de la humanidad. Su distanciamiento con la raza humana le lleva a exiliarse a Marte donde se crea una ciudad de cristal para que su contacto con el mundo exterior sea inexistente. En este sentido Ozymandias hace lo mismo en su fortaleza de la Antártica. Sin embargo, al final del cómic sella una alianza con Ozymandias y decide intervenir matando a Rorschach para defender la vida humana.

● **ESPECTRO DE SEDA.** Su nombre es Laurie Juspechzyk. Es la única superheroína del cómic. Hay también en ella síntomas de incomunicación, especialmente con su madre con quien no llega a congeniar debido a que le oculta su pasado. Tampoco con su amante el Doctor Manhattan porque no comprende sus sentimientos ni los del resto de la humanidad. Como en el Búho Nocturno también Laurie trata de encontrar su propia identidad, perdida por la obcecación de su madre en que su hija fuera también heroína. Asociado a ella están las imágenes de su infancia en las que juega con una bola de nieve. Al agitarse esta provoca una imagen borrosa, haciendo alusión a su pasado difuso. El círculo o bola en este caso es un símbolo de perfección y, cuando se rompe, el significado que tiene es el de la pérdida de la inocencia y la ruptura de sus lazos familiares. Su padrastro la menosprecia porque no es hija legítima suya. Su madre, por su parte, le oculta que su verdadero padre es el Comediante. Gracias al Doctor Manhattan, Laurie logra descubrir el sentido de su existencia, por eso se rompe la bola de nieve. Del mismo modo, el Doctor Manhattan, ajeno a los problemas de la humanidad, se da cuenta de la especificidad de la especie humana en el Universo.

Laurie tiene la ilusión de que el Doctor Manhattan evite la hecatombe que está a punto de desatarse entre países. Sin embargo, este hecho nunca se producirá. Tanto Laurie como el Doctor Manhattan fracasan como superhéroes, ella porque es incapaz de evitar un desastre de tal magnitud y él porque pudiendo se desentendió de los problemas humanos.

● **BÚHO NOCTURNO.** Su identidad civil es la de Daniel Dreiberg. Es un héroe plano, apenas tiene matices. Representa al superhéroe multimillonario. Cuenta con una fortaleza propia desde la que parte para la aventura. Tiene su propia nave e inventa sus propios artilugios: gafas infrarrojas, máscaras de

oxígeno, bombas de humo, un estuche con instrumentos para tomar huellas, un láser de bolsillo, mandos pequeños... La aplicación de la ley Keene le obligó a abandonar su carrera superheroica y a aceptarse como ciudadano. La transgresión de este héroe se produce cuando viola esta ley para ir en busca de su identidad perdida y rescatar a su compañero Rorschach.

Es un superhéroe que se siente impotente para detener los problemas del mundo. También hallamos síntomas de incomunicación entre sus parlamentos y se expresa en un plano básico de conversación. Hay carencias comunicativas entre Búho Nocturno y otros superhéroes más allegados como Rorschach y Espectro de Seda. A pesar de rechazar ser superhéroe tras la ley Keene, se viste de Búho Nocturno y junto a Espectro de Seda se disponen a rescatar a Rorschach de la prisión. Es otro ejemplo de comportamiento amoral de estos superhéroes porque son conscientes de que Rorschach está loco.

Mientras se dirigen a la prisión observan un incendio en la ciudad y se disponen a socorrer a las víctimas del fuego (capítulo VII, p. 24). Se da una situación cómica porque Dan y Laurie ofrecen a las víctimas un café y música para relajarlos, otro no quiere subirse a la nave porque es alérgico pero Laurie le obliga.

En sueños, Búho Nocturno sueña que está junto a Laurie y que hay una gran explosión atómica y todo desaparece. Ambos aparecen desnudos y abrazándose de forma similar a la simetría con los amantes de Hiroshima.

El Búho Nocturno sostiene que los medios de comunicación tienen un plan que consiste en desencadenar pánico entre la población, porque son los responsables de difundir la noticia de que el Doctor Manhattan provoca cáncer (es un ejemplo claro de teoría de la conspiración). Cree en la teoría de la conspiración y que tal vez alguien pretende comenzar la Tercera Guerra Mundial. Sin embargo, no cree que Veidt sea capaz de destruir el mundo porque nunca ha matado a nadie (capítulo XI, p. 3, v. 4). Pero Rorschach piensa que es porque se ha vuelto loco.

El Búho y Rorschach llegan hasta la guarida de Ozymandias, en el polo antártico (cap. XI. p. 14). El Búho queda impresionado con la riqueza de Veidt (capítulo XI, p. 15-17): apenas hay texto escrito. Son viñetas mudas que narran cómo se aproximan los dos superhéroes hasta la sala donde se halla Ozymandias.

A continuación, intentan reducirlo mientras está cenando. Siguiendo la tónica del cómic, las peleas entre ellos no conllevan acción ya que Ozymandias se deshace de ellos sin esfuerzo. Su contrincante es imposible de abatir.

Se entabla un diálogo entre el Búho y Ozymandias. Le pregunta por sus intenciones. La respuesta de Ozymandias es que “quiere convertir este mundo en un lugar mejor” (capítulo XI, p. 18, v. 1-2). Realmente es el sueño de cualquier superhéroe.

● **OZYMANDIAS.** Su identidad es Adrian Veidt. Podemos considerarlo como el gran villano de la obra. Sin embargo, Rafael Marín en su análisis acerca de Ozymandias considera que:

Es complejo decir si Ozymandias es bueno o malo [...] Ozymandias no lucha, como Magneto antes que él, desde un sentido de venganza nacido de la persecución racial y la inversión de roles nazis donde de pronto descubre que él mismo es la raza superior, sino por un sentido de la responsabilidad que supone, en cierto sentido, llevar los planteamientos clásicos del superhéroe de los cómics (el gran poder que conlleva una gran responsabilidad de Spider-Man y, en el fondo, de todos los demás) a sus extremos, salpicando de paso su acción de componentes ideológicos inaceptables (pero continuamente existentes) en nuestro mundo real (MARÍN, 2009: 82-83).

La lucha de Ozymandias, por tanto, no obedece a ideologías políticas ni tampoco es un personaje que actúa desde el odio. Su deseo es instaurar la paz mundial y acabar con el terrorismo psicológico, aunque para ello se deban sacrificar las víctimas que sean necesarias. Si aplicamos el estudio de Vladimir Propp comprobamos que ahí reside la función de la transgresión. No le importa su número con tal de cumplir su objetivo. Algo similar sucedió cuando en agosto de 1945 Estados Unidos lanzó las bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki. Causaron millones de muertos civiles y militares pero lograron con ello finalizar el conflicto de la Segunda Guerra Mundial. El Ministerio de Defensa estadounidense aseguró que el número de víctimas hubiese sido superior si la lucha hubiese sido cuerpo a cuerpo.

El personaje representa el mundo de las finanzas, de hecho esta obra plantea una crítica contra la hegemonía capitalista. Su poder emana de su inteligencia ya que se le considera el hombre más listo del mundo. Irónicamente, es el primer superhéroe en desenmascarse, aunque sigue

actuando en la sombra. De cara al público ha renunciado a su carrera superheroica. Su objetivo es dominar el mundo para instaurar un nuevo orden mundial. A través de la mentira logra llegar a la cima del poder. Sueña con un mundo unido sin guerras ni barbaries. Es capaz de liderar a las masas gracias a los medios de comunicación. Planea el fin del mundo para comenzar un nuevo principio donde el mundo esté unido. Después se instauraría una paz definitiva a costa de una masacre. Pero para dominarlo, antes debe hacerse con el poder absoluto para gobernar según sus propios criterios. Manuel Barrero lo define como un conspirador en la sombra (BARRERO, 2013: 67). Según este autor, las teorías conspirativas se apoyan en cuatro puntos básicos: el soborno, los agentes ocultos, el dominio de los medios de comunicación y el golpe militar.

Por ejemplo, a través de los medios de información Veidt logra que se extienda la paranoia de que un ser extraterrestre ha arrasado la ciudad de Nueva York.

Como el Comediante, su deseo de solventar los problemas del mundo es por la tremenda. Sin embargo, toda su acción se concentra en un plan preconcebido que le obliga a no usar la fuerza de manera deliberada. Controla las técnicas de comunicación pero las utiliza únicamente para conseguir su objetivo. Realmente, cuando está a solas desarrolla monólogos con aires de grandeza o bien se comunica con sus monitores. Es el artífice de idear un plan maestro para acabar con todas las guerras del mundo pero para ello se deben sacrificar millones de víctimas. Algo similar sucedió con el Proyecto Manhattan durante la Segunda Guerra Mundial. Los americanos aseguran que para evitar más víctimas fue necesario arrojar las bombas atómicas sobre las islas japonesas. Desde esta perspectiva, la obra plantea un dilema moral: ¿Es lícito evitar la conflagración provocando una masacre que afecta a millones de personas? Este personaje obtiene su poder gracias a sus inversiones en los avances en genética y la física cuántica (cap. IV p. 21, viñetas 3-4). Dice que con la ayuda del Doctor Manhattan los científicos sólo se ven limitados por su imaginación.

La teoría conspirativa se basa en el soborno. Un ejemplo de esta se halla en el capítulo V, cuando un pistolero intenta asesinar a Ozymandias. Sin embargo, quien termina muriendo es su secretaria. Sirve además como

ejemplo de ironía. Se desencadena otro pasaje violento porque Ozymandias le golpea sádicamente (cap. V, p. 14). Pero el malhechor se muere al tragarse una cápsula de veneno. Adrian Veidt, pide que cancelen la ampliación de la línea Ozymandias porque supuestamente él no tiene enemigos.

En el capítulo V, viñeta 3 de la página 17, suena una voz en off en el quiosco que dice: “Guerra, asesinato de niños, un intento de homicidio, uno que asesina a sus hijas, otro que dispara a Adrian Veidt...” Se pregunta que si éste es un santo, entonces “¿qué destino nos aguarda a los demás?”. El tema de la locura está presente a lo largo de la obra. Los asesinos proceden de familias normales.

Para la sociedad Veidt es un auténtico héroe porque ha hecho obras benéficas. Reveló su identidad porque no tenía nada que ocultar, pero un criminal intentó matarle. Por eso los superhéroes deben permanecer ocultos.

El quiosquero hace una interesante reflexión: “Lo único que vemos es lo que está en la superficie. Seguro que hay un montón de cosas de las que no nos damos cuenta hasta que es demasiado tarde” (cap. V, p. 17, viñetas 7-9). Manuel Barrero hace referencia a la libertad del individuo, que se ve truncada por las relaciones de poder que operan entre sujeto y sociedad (BARRERO, 2013: 64). Los intereses y deseos del individuo deberían estar sometidos a las leyes que dicte la propia sociedad, siendo una guerra la opción indeseable porque fragua la integridad del individuo. La historia ha demostrado que el poder absoluto emana de los gobernantes totalitarios o dictadores gracias al apoyo de sus ejércitos. En el siglo XX ese poder también se halla en los grandes empresarios financieros, que controlan el sistema a escala mundial. En este cómic es Ozymandias el representante de este grupo.

La función de Ozymandias en el relato consiste en ser el gran controlador de la humanidad (capítulo X, p. 7). Quiere dominar los destinos de la humanidad y tras el genocidio habrá una paz eterna mientras manipule el destino de los hombres. Observa a la humanidad a través de sus monitores. A través de ellos, se proyectan diversas escenas de la vida cotidiana (capítulo X, p. 8). Para Jorge Carrión la presencia de pantallas es una estrategia narrativa que funciona como el lector que controla la lectura de un cómic (CARRIÓN, 2013: 24). Cada pantalla representa una viñeta. Del mismo modo, este villano hace una lectura del mundo. Podemos designarlo como el vigilante por

antonomasia. En la última viñeta de la misma página, Ozymandias está solo ante muchos monitores que, a su vez, sintonizan otros muchos canales. Se erige como un semidios: “Solo el mundo y yo”. También Ozymandias, a pesar de dominar el lenguaje, apenas se comunica con la humanidad.

Desde el punto de vista gráfico, el traje de Ozymandias simula al de los emperadores de la antigüedad: una capa y una cinta en el pelo.

Es un personaje muy popular y el dueño de varias compañías multinacionales, entre ellas Desarrollos Dimensionales y Transportes Pyramid. Asociado con este superhéroe está el poder financiero y económico. En su intento de encontrar una pista que lleve al Búho y a Rorschach a descubrir quién está detrás del asesino de enmascarados, les lleva hasta la mansión de Adrian Veidt. Es un hombre extremadamente vanidoso, narcisista, utiliza pretenciosos objetos egipcios, gráficos de ventas y de sus ingresos...

Las líneas de los gráficos convergen a mediados de los años noventa (capítulo X, p. 19, viñeta 6). Son gráficos que representan diversas crisis: el aumento del peligro nuclear, la población mundial, el deterioro medioambiental... En la siguiente viñeta Rorschach sospecha que alguien esté orquestando una Tercera Guerra Mundial.

A. Veidt está obsesionado con la cultura del mundo egipcio. Se siente como un faraón y, como ellos, ansía el fin del mundo (cap. X, p. 18, v.8). Incluso la clave secreta de su ordenador es Ramsés II, que es el nombre egipcio de Ozymandias.

Pero A. Veidt ha abandonado su mansión y se ha refugiado en una base privada en el Antártico. Desde allí observa a través de los monitores cómo se van aproximando sus dos contrincantes: el Búho y Rorschach (cap. X, p 28, v. 4-7). Todo obedece a un plan escrupulosamente preconcebido por Ozymandias, que controla hasta el más mínimo detalle.

Vive de forma ostentosa en una mansión cargada de lujo. Es un hombre poderoso. Incluso en su refugio en el Antártico está rodeado de riqueza. Fuera del vivero no hay vida y en su interior solo hay soledad. La incomunicación en este personaje también está patente.

En el capítulo XI se narra el origen de Adrian Veidt: “Contemplad mis obras, vosotros, los poderosos...” (cap. XI, p. 8-11). Sus padres llegaron en 1939 a América, el año de su nacimiento. Cuando tenía 17 años estos

fallecieron dejándole una inmensa fortuna (cap. XI, p. 8, v.1) pero prefirió consagrar su vida a organizar grandes proyectos. Al ser alguien con una inteligencia superior al resto de los mortales, se fue apartando de la sociedad. De hecho, nadie le podía dar consejos en decisiones importantes porque es el hombre más inteligente de todos. Nuevamente nos encontramos con dos fórmulas que se repiten en este cómic: la desintegración familiar y, consecuentemente, la incomunicación. Toda causa conlleva inmediatamente un efecto.

Desprecia a la humanidad y la única afinidad que siente es con Alejandro de Macedonia. Se siente identificado con esta figura:

... un joven militar que arrasó las costas de Turquía y Fenicia, y que sometió a Egipto antes de dirigir sus ejércitos a Persia... Murió, a los 33 años, gobernando gran parte del mundo civilizado. ¡Gobernó sin barbarie! En Alejandría instituyó el mayor centro del saber del mundo antiguo. La gente moría, es cierto... tal vez innecesariamente, pero ¿quién es capaz de juzgar algo así? ¡Y qué cerca estuvo de lograr su sueño de un mundo unido! (capítulo XI, p. 8, viñetas 3-6).

Aquí encontramos las claves de Veidt, que encaja dentro del villano dictador. Su propósito es someter al mundo sin importarle el número de víctimas que pueda haber con tal de crear un mundo unido que resurja de la destrucción de una guerra. Además cuenta con los medios para lograrlo en el siglo XX: inteligencia y dinero. Es un empresario a gran escala.

Como Alejandro Magno, Ozymandias viajó por todo el mundo y siente ansias de conocimiento. Para A. Veidt, Alejandro Magno, fracasó porque “no había unido a todo el mundo, no había construido una unidad que sobreviviera a su muerte” (cap. XI, p. 10, v. 5).

En el capítulo XI, es muy interesante la viñeta 2 de la página 11, donde tras exaltar la sabiduría de la Antigüedad, su objetivo es controlar los males que atormentan el mundo actual. Al mismo tiempo se está coronando como los emperadores del mundo antiguo.

[Fig. 156] *Watchmen*, Capítulo XI, página 11, viñeta 2.
 Guión: Allan Moore. Dibujo: D. Gibbons.
 Adrian Veidt se corona a sí mismo.

Ozymandias, cuando ha alcanzado la cima del poder, se deshace de sus súbditos a quienes tiene embelesados (capítulo XI, p. 11 v. 3-7). Todo a su alrededor está deshumanizado. Es el gran controlador. Aprieta un botón y comienza a nevar hasta que estos quedan sepultados por la nieve (cap. XI, p. 12). Las tormentas de nieve o arena en el caso de Marte están asociadas a romper con el pasado, a crear imágenes difusas.

[Fig. 157] *Watchmen*, capítulo XI, página 18, viñetas 1-3.
 Guión: A. Moore. Dibujo: D. Gibbons.

Ozymandias habla sobre su sueño de acabar con los males que aquejan al mundo. Nos recuerda a los inicios de Superman y su lucha contra el crimen organizado en la Golden Age:

 Mi primer caso me hizo creer que bastaba con acabar con los sindicatos del crimen para terminar con las injusticias. Aunque la idea de que los criminales monopolizaban el mal se vino abajo en mi segundo caso (capítulo XI, p. 18).

La escena se prolonga en la siguiente viñeta. Adrian Veidt considera que también los superhéroes transgreden la ley y el orden, por eso hay que acabar con ellos. Al tener elementos en común con el Comediante debe eliminarlo porque significó un obstáculo en su ascensión a líder:

 Al hacer ciertas pesquisas sobre mis predecesores enmascarados de mediados de los 50 acabé investigando la desaparición de Justicia Encapuchada. Según me revelaron ciertas fuentes del Gobierno, un agente había intentado descubrir su identidad en aquella época, pero no tuvo éxito... Descubrir la identidad de aquel agente y rastrearle hasta los muelles resultó ser mucho más fácil. Era Edward Blake. Nos parecíamos mucho, éramos dos hombres inteligentes que se enfrentaban a unos tiempos de locos. Fue odio a primera vista. (Capítulo XI, p. 18, viñetas 4-5).

En la misma página (v. 9), Ozymandias le habla al Búho del discurso que pretendía dar Kennedy el día de su asesinato: “Nosotros, este país, esta generación, somos por elección del destino, más que por decisión propia, los vigilantes de los muros del mundo libre”. Es una viñeta interesante en donde se afirma la supremacía del pueblo americano. Estados Unidos son los vigilantes, los protectores del mundo democrático; en definitiva asumen el rol de líderes del mundo.

Ozymandias siguió con su carrera de aventurero pero no parecía tener ningún sentido. La lucha contra el crimen era absurda porque los problemas mayores persistían: “Luchaba contra los síntomas pero la enfermedad campaba a sus anchas” (Cap. XI, p. 19, v. 2). Por lo tanto, el mal de los Estados Unidos se hallaba en su interior. El responsable del asesinato de Kennedy actuó desde dentro de sus fronteras. Ozymandias descubre cuáles son los problemas auténticos de la humanidad, aunque se siente impotente para enfrentarse a seres más poderosos que él. El Comediante le habla sobre

el sentido trágico que tiene de la vida y que la guerra nuclear es algo inevitable (v. 3-5).

Es interesante el parlamento de Ozymandias de la página 21 del capítulo XI (viñetas 1-3):

Me había visto obligado, de una manera cruel, a enfrentarme cara a cara con el hecho irrefutable y horrendo del fin de la raza humana. Por primera vez entendí de verdad que el mundo podía morir. Asumí lo frágil que es nuestro mundo en estos tiempos cada vez más peligrosos...

[Fig. 158] *Watchmen*, capítulo XI, página 21.
Guión: A. Moore. Dibujo: D. Gibbons.

Ozymandias intenta alejarse del problema y verlo todo desde una perspectiva nueva para tener una visión y una comprensión más amplia del mismo. Se refiere al problema de la humanidad. Los dos bloques, Oriente y Occidente, eran el origen del problema. Ningún bloque es capaz de desarmarse sino al contrario, el número de cabezas nucleares progresaba de manera alarmante.

A continuación desvela las claves de la guerra fría y explica que cada bando siente miedo de su oponente por temor a ser vencido, por eso compiten hacia la destrucción. El gran problema es que ningún bando cede a favor del otro. En esta página se muestra el poder de destrucción de ambas potencias, que sienten miedo mutuamente pero no renuncian a desarmarse. Ozymandias es consciente de que bastaba con pulsar un botón para aniquilarse unos a otros (capítulo. XI, p. 21, v. 4).

Ozymandias analiza la situación y considera que con el tiempo el conflicto será inevitable. Plantea que no sirve de nada darse cuenta del peligro si no se toma una decisión práctica. Él considera que es el único que tiene la

habilidad de acabar con la tensión mundial pero imponiendo la fuerza bruta (capítulo XI, p. 21, v. 6).

Continúa el parlamento de Ozymandias en el que hace una crítica de las políticas contemporáneas: gastos en armas que dan lugar a un endeudamiento para pagar los préstamos internacionales; otro problema es la necesidad de depender de energías nucleares que conduce a la destrucción del medio ambiente. Mientras la tensión aumentaba, disminuía la popularidad de los vigilantes enmascarados. Según Ozymandias, el Doctor Manhattan simboliza los problemas de la humanidad y su presencia aceleró todos estos problemas (Cap. XI, p. 22, v. 1).

El plan de Ozymandias pasa por asumir el rol de Ramsés: Quiere destruir el presente y con él se desvanecerán el futuro y el pasado. En la secuencia de la página 22 (viñetas 5-7) afirma: “Todos los esfuerzos de la humanidad no tendrían ningún sentido porque todo desaparecerá”.

En la siguiente página se intercala también el final del relato de piratas: “El mundo al que había intentado salvar se hallaba perdido más allá de las fronteras del recuerdo”, que guarda conexión con la visión apocalíptica que Ozymandias tiene del mundo. Este personaje explica los pasos que tuvo que dar para hacerse con el control. Es el responsable de la conspiración contra El Comediante y El Doctor Manhattan. Como Alejandro Magno, el propósito de Ozymandias es unir al mundo mediante la conquista: emplear la fuerza para poner fin a todas las guerras y luchas (capítulo XI, pág. 24). Cuando el Comediante descubre su plan es eliminado.

Para acabar con la guerra en el mundo, Ozymandias recurre a las nuevas tecnologías: la genética y la teleportación. Mediante la genética creó clandestinamente en una isla privada una forma de vida monstruosa. Su plan consiste en asustar a los gobiernos y obligarles a cooperar. Quiere convencer al mundo de que se enfrentarán a un ataque inminente de seres de otro planeta.

Ozymandias, refiriéndose al Comediante, argumenta que “Ese mundo cruel del que él tanto disfrutaba simplemente dejaría de existir. Sus ciudadanos aguerridos y violentos pasarían directamente a unirse a los mastodontes en la senda del olvido... De la extinción” (capítulo XI, p. 25, v. 7). El Comediante

comprendió, según el plan de Ozymandias, que el futuro tenía que pasar por una transformación total de la humanidad.

Sin embargo, el cómic pretende ser fiel a la realidad; por eso el Búho considera que nadie se creería una invasión alienígena. Pero Ozymandias le responde:

Hitler decía que la gente se cree las mentiras con mucha facilidad siempre que sean lo bastante gordas. Mi plan consistía en crear un monstruo, teletransportarlo a cierto lugar pero al ser teleportado explotaría cuando aterrizase. La muerte de la criatura dispararía una serie de mecanismos dentro de su enorme cerebro, clonado de un médium humano que acabaría provocando una onda expansiva psíquica que mataría a la mitad de la ciudad (Cap. XI, p. 26, viñetas 3-4).

El Búho no cesa de ayudarle para que abandone su siniestro plan de científico loco. Pero la hecatombe ya se ha producido. El reloj marca las doce menos cinco pasadas (capítulo XI, p. 27, v. 2). La página 28 está construida mediante una sucesión de 12 viñetas mudas que narran la secuencia de la deflagración. Se trata del horror de los transeúntes que contemplan algo. Después se pasa a un color blanco en la noche y acto seguido a la desintegración de las personas. Finalmente, se añade una viñeta más que cierra el capítulo XI. En ella no hay nada dibujado porque todo ha desaparecido por completo. En un cómic de superhéroes tradicional un supervillano no llegaría a completar su acción malvada. El superhéroe de turno salvaría a la humanidad gracias a su astucia o el uso de sus poderes. En cambio, en *Watchmen* el mal se impone sobre el bien.

Los primeros lectores de *Watchmen* tuvieron que esperar un mes para conocer el desenlace final de la obra que se convertiría en novela gráfica en posteriores reediciones.

El plan de Ozymandias pasa por aniquilar a los superhéroes para hacerse con el control absoluto del destino de la humanidad. Es quien idea la conspiración contra el Doctor Manhattan, manipulando a los medios de comunicación y haciéndoles creer que éste provocaba cáncer entre sus allegados. Por eso se exilia en Marte, lo que le permite a Ozymandias coronarse a sí mismo como rey de reyes.

Un nuevo acto de villanía se produce cuando Ozymandias intentó desintegrar al Doctor Manhattan (capítulo XII, p. 18, v. 1-5). Ha sido como enfadar a Dios y ahora se siente enojado. Reaparece un Doctor Manhattan gigantesco porque es superior a cualquier hombre, incluido a Veidt (p. 18, viñeta 5). Adrian Veidt comprueba en sus monitores las imágenes dantescas de la ciudad de Nueva York: millones de muertos, gente que enloquece, el horror por la catástrofe...

El objetivo trazado por Ozymandias se cumple en la p. 19, v. 2. Los noticiarios televisivos anuncian la posibilidad de un contacto extraterrestre. Y prosigue en las viñetas 3-6: "Ante tal magnitud de la catástrofe de Nueva York, los líderes mundiales han sugerido cesar las hostilidades porque es una amenaza que atañe a todos. Se sugieren el fin de las hostilidades hasta que se evalúe esta nueva amenaza, una cumbre inmediata en Ginebra, el fin de la guerra en Afganistán... La confusión mundial y en Nueva York es absoluta".

Sin embargo, Ozymandias no es consciente de su maldad y considera que ha salvado al mundo porque tras la catástrofe todos los países están unidos y en paz (capítulo XII, p. 20). Su siguiente paso es alcanzar la utopía. No obstante, el precio es el de una sociedad que vive aterrorizada. Pero para que no prosigan las hostilidades, pide al Búho, a Laurie, a Rorschach y al Doctor Manhattan que no revelen al mundo su plan. Una catástrofe procedente del mundo exterior es lo que hace unir a las naciones. Por eso Ozymandias les pide que no destapen la mentira, de lo contrario volverían las hostilidades. Laurie llora porque los superhéroes no han logrado evitar la catástrofe. Los superhéroes admiten que no deben revelar al mundo el plan de Ozymandias. Sin embargo, Rorschach se siente obligado a contarlo al mundo para que el mal sea castigado. En la trama planteada por Moore ironiza con la posibilidad de que Rorschach destape la conspiración de Veidt, con lo cual la paz entre las naciones volvería a desmoronarse.

Por el contrario, el Doctor Manhattan se lo impide y lo desintegra. Su actitud es serena y, siguiendo con el estilo del cómic, apenas hay acción violenta (Cap. XII, p. 24). Es también un acto irónico porque a lo largo del arco narrativo, el Doctor Manhattan no se ha inmiscuido en asuntos humanos. A continuación, se desplaza a través de las paredes hasta llegar a Ozymandias,

que lo está esperando (Cap. XII, p. 26, v. 7). En la página siguiente, el villano trata de justificarse ante el Doctor Manhattan:

Para salvar a la humanidad se ha tenido que servir de la muerte de gente inocente. Pero alguien tenía que llevar la carga de ese crimen horrible pero necesario. (Capítulo XII, p. 27).

El comportamiento del Doctor Manhattan es semejante al de un dios porque permanece ajeno a los asuntos humanos: lo entiende pero ni lo aprueba ni lo condena.

Tras la multitudinaria masacre de Nueva York, Ozymandias dialoga con el D. Manhattan. Hay un caso de ironía nuevo en el discurso de Ozymandias cuando le comenta al Doctor Manhattan que siente las muertes de esos inocentes:

Sé que la gente cree que soy un ser cruel, pero he sentido cada una de esas muertes. [...] Lo que importa es lo que sé. Sé que para salvar a la humanidad me he servido de la muerte de gente inocente..., sin embargo, alguien tenía que llevar la pesada carga de ese crimen horrible pero necesario. (Capítulo XII, p. 27).

[Fig. 159] *Watchmen*, Capítulo XII, página 27.
Guión: Allan Moore. Dibujo: Dave Gibbons.

El Doctor Manhattan le informa a Ozymandias que se va a marchar para otra galaxia menos complicada. Este, inseguro, le pregunta si ha hecho lo correcto en su masacre (capítulo XII, p. 27, v. 4). Es interesante la siguiente viñeta en la que el Doctor Manhattan le contesta: “¿Al final? Nada acaba, Adrian. Nada termina jamás”. Acto seguido se esfuma en el aire y desaparece, quedándose Ozymandias pensativo. La frase encierra una reflexión filosófica de corte existencialista: “Nada termina jamás”, al final el plan de Ozymandias como el de cualquier ser humano ha sido en vano. La paz global conseguida al final de *Watchmen* es fingida y el esfuerzo del supervillano por forzarla fue solo la utopía de un dictador. Por lo tanto, el fin perseguido por Adrian Veidt carece de sentido. En definitiva todo es una vuelta a empezar. Según Elisa G. McCausland el Apocalipsis que refleja *Watchmen* no es una ruptura sino una continuidad porque la vida prosigue más allá del supuesto fin del mundo (McCAUSLAND, 2013: 123). Los errores de la humanidad no se corrigen sino

que se perpetúan. Tras la catástrofe, la ciudad de Nueva York regresa a la cotidianidad.

El error de Adrian Veidt ha sido el de querer ser y comportarse como un auténtico dios. En la tradición bíblica Adán y Eva fueron expulsados del paraíso por la tentación del demonio que los incitó a ser tan poderosos como Dios.

Ozymandias puede predecir el futuro de la humanidad a través de sus monitores. También lo puede hacer el Doctor Manhattan. Ozymandias se aísla del mundo en un vivero en la Antártica. El Doctor Manhattan hace lo mismo pero en Marte.

Según Fernando Ángel Moreno, *Watchmen* cuenta la historia de cómo los dictadores llegan al poder y por qué deben ser vigilados (MORENO, 2013: 147). En la serie el lector descubre en el capítulo X que es Adrian Veidt quien está detrás de la trama de eliminación de superhéroes. Los dos últimos capítulos están dedicados a desvelar en qué consiste su plan y cuáles son los razonamientos que le han impulsado a cometerlo. Tiene una visión nazi de la vida, por eso no es de extrañar que su aspecto físico esté acorde con la ideología nazi sobre la raza aria: joven rubio de aspecto helénico, inteligente, dominante y emprendedor. Se ha apoderado de las finanzas y la marca Veidt domina por doquier: es el dueño de las multinacionales, el promotor de los coches eléctricos, el perfume Nostalgia, la marca Veidt del calzado, los zeppelines, los taxis...

El cómic emplea clichés del formato de superhéroes para examinar y reflexionar acerca de ciertos valores como el poder y la responsabilidad.

8. 3. LA SOCIEDAD CONTRA LOS SUPERHÉROES.

El tema de la transformación de la sociedad está muy presente en la obra. Un nuevo flash-back, que se inicia en la página 16 y se cierra en la 18 del capítulo II, sirve para reflejar las revueltas sociales en contra de los superhéroes. Por ejemplo, en la página 15 del capítulo II, una mujer clama al Comediante que es “un cerdo y un violador”. Un hombre dice: “¡No queremos vigilantes, queremos polis normales!”. Pero el Comediante lanza una granada de gas lacrimógeno. Este le comenta al Búho que se está preparando una

nueva ley. El Comediante cree que los superhéroes son el único medio de protección que tiene la sociedad. Pero el Búho se pregunta: ¿de quién los estamos protegiendo? –De ellos mismos, responde el Comediante. También en *The Amazing Spider-Man* #91 (diciembre, 1970) y #92 (enero, 1971), Stan Lee (guionista) y Gil Kane (dibujante) desarrollan una trama contra los justicieros. En estos cómics, el político Sam Bullit emplea una campaña de desprestigio contra los superhéroes bajo el lema “ley y orden”. Se trata de una artimaña para ganar votos en su escalada hacia el poder. Para él: “¡Nadie debería poder deslizarse por la ciudad, enmascarado y disfrazado, tomándose la justicia por su mano! (*The Amazing Spider-Man* #91, p. 3). Para este personaje y otros como J. J. Jameson consideran que los superhéroes son los responsables inmediatos de los problemas de la sociedad. Por eso el mundo no los necesita.

En *Watchmen* es la locura la que se apodera de los superhéroes. El Comediante, que ha regresado de la guerra del Vietnam trastornado, considera que los superhéroes se están volviendo locos: Rorschard se volvió loco desde el caso de un secuestro; y al Doctor Manhattan lo considera “una bomba atómica con patas” (cap. II, p. 16). El Búho, por su parte, considera que también el propio Comediante está loco. En esta página hay una secuencia en la que unos adolescentes pintan en la pared: “¿Quién vigila a los vigilantes?” El Búho Nocturno reflexiona sobre la descomposición de América mediante una secuencia en flash-back en el entierro del Comediante. El sueño americano se ha venido abajo y se representa en el cómic mediante el símbolo del *smiley* ensangrentado. El flash-back concluye para devolver la narración al tiempo presente, que es el funeral por el Comediante.

Incluso Laurie alude despectivamente a los superhéroes en la última viñeta de la página 8 del capítulo III: “...superhéroes de mierda”. En la siguiente página se refiere al caos del siglo XX cuando, en tono lírico dice: “El mundo real es como caminar entre la niebla, y la gente es como si fueran sombras...”.

En el mismo capítulo, es significativa la escena de la página 15, que muestra el comportamiento indigno de los superhéroes. Laurie y Daniel Dreiberg (el Búho Nocturno) van a ser atacados por unos malhechores. Sin embargo, son los superhéroes quienes propinan una paliza brutal a sus atacadores. En *Watchmen* el lector puede reflexionar que en el mundo real, de existir superhéroes, estos podrían ser tan temibles como los villanos. Pero

irónicamente, para Laurie el mundo se ha convertido en un lugar inhóspito y duro.

También hay comentarios en la calle acerca del Doctor Manhattan y la supuesta radioactividad que emite. En el capítulo III (página 16, viñeta 2) alguien dice: “¡Deberían deportar a ese terrorista radioactivo!”. Este personaje, aunque concebido como mecanismo de defensa, es tachado de monstruo por la sociedad.

En la viñeta 1 de la página 25 (capítulo III), una voz en off dice: “Los superhéroes están acabados, ¿sabes? Tal y como está el mercado, solo hay sitio para los piratas”. En la siguiente viñeta, el quiosquero, por su parte, responde: “En el 39, antes de que aparecieran los verdaderos enmascarados, los cómics de superhéroes triunfaban a lo grande. Supongo que perdieron su atractivo...”. Está haciendo un guiño a la Golden Age, etapa del *comic book* en la que el superhéroe cumplía la función de salvador del mundo.

Se suceden las protestas contra los superhéroes en la página 21, viñeta 2 (cap. IV). Hay una huelga de policías porque los superhéroes impiden que estos desempeñen su trabajo. No hay orden y gobierna la anarquía. Espectro de Seda se lleva a rastras a sus cabecillas mientras que el Doctor Manhattan usa su poder para sofocar la rebelión hacia ellos. Los envía a sus casas *ipso facto*.

Las continuas protestas provocan que se apruebe la denominada “ley Keene”, por medio de la cual se declaran ilegales los superhéroes (cap. IV, p. 23, viñeta 1). No obstante, esta ley no se aplica ni al Doctor Manhattan ni al Comediante porque colaboran con el Gobierno de los Estados Unidos. La defensa del país está en sus manos.

A Espectro de Seda no le importa abandonar su carrera superheroica porque desprecia también ese tipo de vida. A partir de entonces pasa a llamarse Laurie Dreiberg. En cambio, su madre sí está desilusionada (cap. IV, p. 23, viñeta 4). El Búho Nocturno admite retirarse pero sin revelar su verdadera identidad.

El único vigilante que queda en activo es Rorschach, del cual se desconoce su identidad. Se niega a retirarse y lo deja por escrito en una nota que dice “jamás”, junto al cadáver de un violador múltiple que ha asesinado (capítulo IV, p. 23, viñeta 6).

Incluso algunos superhéroes se critican a sí mismos, como por ejemplo el Búho Nocturno. El capítulo VII titulado “Hermano de los dragones” los artilugios que el Búho Nocturno fue construyendo a lo largo de su vida funcionan como hilo conductor. Al mismo tiempo realiza una autocrítica del mundo desfasado de los superhéroes a medida que le va mostrando a Laurie los artefactos: un exoesqueleto, unas gafas nocturnas, una nave voladora... que dan poder al que lo lleva. Se pregunta que para qué quiere tener todos esos aparatos tecnológicos tan avanzados si al final son para detener a prostitutas y carteristas (capítulo VII, p. 8, viñetas 5-7). Asimismo, considera que el disfraz de superhéroe trastorna al que lo lleva.

Daniel Dreiberg considera que el mundo de los superhéroes se está resquebrajando. Insiste en la teoría del asesino de enmascarados: El Comediante ha sido asesinado, el Doctor Manhattan está exiliado en Marte, a Ozymandias casi lo matan y Rorschach está encarcelado. Paralelamente a la caída de los superhéroes *Watchmen* desarrolla el desmoronamiento del mundo actual por los conflictos entre las superpotencias. La obra refleja el ambiente prebélico que se respira en la sociedad y que culminará con una III Guerra Mundial que acabará con todo.

En el capítulo VIII, p. 25, es destacable la secuencia que narra una revuelta social contra los superhéroes. Simultáneamente, la historieta de piratas funciona como contrapunto a la acción principal. En ella se muestran referencias a la catástrofe y se culpa al Doctor Manhattan de atraer el peligro (viñetas 1-6):

Viñeta 1: -“Habrá un gran destello...; sí, y todo será culpa del Doctor Manhattan” (v. 1).

Viñeta 2: -“El mundo es un caos: “Y entonces se escuchará un ruido aterrador...” (v. 2).

Viñeta 4: -“... Y luego la onda expansiva... el cielo ardiendo...” (Viñeta 5).

Cobra especial importancia la página 26 del capítulo VIII, en donde se reflejan más revueltas callejeras durante la noche. El ambiente es sórdido, sucio, desordenado. Llama la atención la viñeta 7 donde hay un graffiti que repite: “Who watches the Watchmen?” (¿Quién vigila a los vigilantes?).

El capítulo VIII finaliza con una secuencia de violencia doméstica. Demuestra que nadie está a salvo en ningún lado, ni siquiera en su propia casa. Así, las viñetas 3-7 de la página 27 reproducen una secuencia que muestra a unos malhechores agrediendo a un viejo en su domicilio y en presencia de su perro. El perro funciona como imagen que remite al pasado por medio de un flash-back. Se infiere que el superhéroe hacía lo mismo con sus malhechores: abusar de su poder para castigar a las víctimas. Nuevamente nos encontramos con una simetría en la que el tiempo presente (año 1985) se iguala al pasado. Las escenas se reproducen simultáneamente mediante la técnica del contrapunto, intercalándose el momento presente en el que el superhéroe –ya viejo- es apaleado por unos malhechores; y el momento pasado, en que el superhéroe era joven y colaboraba con los nazis.

8. 4. LA INSOLIDARIDAD, LA SOLEDAD Y LA INCOMUNICACIÓN EN WATCHMEN.

El mundo que refleja *Watchmen* es el de una sociedad que vive una constante tensión política. Los superhéroes, frente a otros cómics, han contribuido a expandir las tensiones entre los dos bloques y se ven incapacitados para poner fin a la Guerra Fría. El cómic refleja un profundo pesimismo tanto de la sociedad como del ser humano. Se han agotado las vías diplomáticas y la paz es una aspiración inalcanzable porque ningún líder político está dispuesto a ceder a favor del bloque contrario.

Manuel Barrero remite a la leyenda de Gordias para explicar la solución que se aplica en *Watchmen*. Debido a la incomunicación, la única solución posible es la que hizo Alejandro Magno: cortar de un tajo el nudo gordiano imposible de desatar. Es una solución tremenda aprobada por Zeus. En sentido metafórico, Manuel Barrero observa tres ejes sobre los que se sustenta *Watchmen*: Ozymandias, que asume el rol de Alejandro Magno; el Doctor Manhattan, que actúa como la divinidad Zeus, y el nudo que se debe sesgar por la fuerza es la situación política del momento, caracterizada por la falta de confraternización entre países (BARRERO, 2013: 62).

Asimismo, la obra muestra una gran desconfianza en los valores por los que se rige la sociedad occidental. En la página capítulo III, p. 18, viñetas 5, 6 y 7, se alude explícitamente al egoísmo y la falta de ayuda entre las personas cuando un ciudadano en día de lluvia pide prestado una gorra. La otra persona se niega rotundamente a compartir nada con los demás. Se muestra una sociedad en donde hay falta de solidaridad entre las personas, lo que conduce a la soledad y la incomunicación.

Como contraste con este pasaje, en la viñeta 7 de la página 25 (capítulo III), el quiosquero regala un cómic y una gorra al negrito que está junto a él. Le dice: "...tenemos que cuidar unos de otros, ¿verdad? Es decir, esa es mi filosofía".

Esta falta de comunicación se manifiesta, incluso, entre los propios superhéroes. Así, por ejemplo, la incomunicación entre el Doctor Manhattan y el resto del mundo es tal, que decide emprender un viaje cósmico a Marte para estar lejos de los seres humanos. No conecta con las personas ni desde el plano físico ni el psíquico.

Tras la hecatombe, como sentenció el Doctor Manhattan, "nada termina jamás" (capítulo XII, p. 27, v. 5). La vida prosigue con normalidad en la ciudad de Nueva York y los telediaristas ya no hablan de guerra sino de la Navidad (cap. XII, p. 28-30). Hay dos reconciliaciones: en primer lugar, la de Laurie con su madre Sally, que ha descubierto que el Comediante fue su verdadero padre; y en segundo lugar, la de Sally con el Comediante, que le da un beso a una fotografía de los años cuarenta en la que están juntos.

Otro ejemplo de reconciliación lo tenemos en la página 31 del capítulo XII en donde están pegando unos carteles que dicen: "One World. One accord", con la bola del mundo y las banderas de la Unión Soviética y los Estados Unidos cruzándose en aspa. Es la utopía a la que aspiró Adrian Veidt.

El cómic finaliza con el capítulo XII, cuya extensión es de 32 páginas. La última de ellas encierra una ironía. El escenario es la redacción de un periódico en el que están el jefe y su empleado Seymour. El jefe le pide que rellene dos páginas más para una columna pero "no se permite hablar mal de nuestros viejos y buenos amigos los rusos" (v. 3). Las viñetas 4-7 ponen fin al cómic: Aparece Seymour comiéndose una hamburguesa y el jefe le dice: "Lo dejo en tus manos", al mismo tiempo se le cae una gota de ketchup en el *smiley* de su

camiseta. La obra empieza y acaba de la misma manera, con un *smiley* ensangrentado. De modo que es una vuelta a empezar, ya que se cumple la sentencia del Doctor Manhattan de que nada termina jamás. El desastre, como las guerras en el mundo, carece de sentido. El desenlace es ambiguo y conduce al lector a reflexionar acerca de si merece la pena el esfuerzo de tratar de salvar el mundo.

Todos los personajes son humanos y aportan lo mejor de sí mismos acorde a sus vidas y circunstancias. Pero la función de la obra consiste en exponer que ninguno tiene la verdad absoluta y que todos se equivocan. Los superhéroes son unos incomprensidos y necesitan protección o cariño. Todos ellos viven marcados por su pasado porque este influye en su futuro, que es al mismo tiempo el presente. Así, Adrian Veidt sufrió la soledad de niño al quedarse huérfano y de adulto también está solo; lo mismo podemos decir de Rorschach y de Laurie, criada sin su padre, o de Jon Osterman, huérfano de madre. Incluso Daniel Dreiberg, el Búho Nocturno, sufre la soledad o impotencia del científico.

8. 5. EL TEMA DE LA GUERRA EN WATCHMEN.

8. 5. 1. LA GUERRA DEL VIETNAM.

Otro de los temas que pululan en *Watchmen* es la guerra del Vietnam, aunque son los americanos los que se erigen como vencedores del conflicto. La realidad alternativa que se presenta es la ayuda de los superhéroes al ejército estadounidense, gracias a los cuales ganaron la guerra del Vietnam. El Comediante es la figura representativa del soldado americano que regresa a su país trastornado por los horrores contemplados. Estados Unidos no solo sufrió la derrota en Vietnam sino que tuvo que sufrir la vergüenza de la retirada. Sin embargo, jamás lo llegó a declarar. Por esa razón, ante esa circunstancia los héroes dejan de ser creíbles. Con todo, los años setenta supusieron el desencanto de la sociedad opuesta a esta guerra.

Vietnam es otro de los muchos malestares que se reflejan en el cómic. Por ejemplo, en el capítulo II, p. 4 (viñeta 1) hay una referencia a esta guerra. Asimismo, hay una metáfora visual en el que se visualizan fuegos artificiales

que aluden a las bombas que cayeron sobre Vietnam. El Comediante dialoga con el Doctor Manhattan y le dice: “Si hubiéramos perdido esta guerra... no sé. Creo que nos hubiéramos vuelto un poco locos, ¿sabes?, como país. Pero gracias a ti ganamos, ¿no? Brindo por ello” (capítulo II, p. 12). Su discurso recoge el espíritu de muchos ciudadanos estadounidenses que no reconocieron su derrota y confiaron en el poder de las bombas.

El Comediante considera odioso todo lo referente al Vietnam. Como soldado americano, quiere abandonar ese mundo cuanto antes. Dice que “Al vietnamita de a pie le importa una mierda quién ha ganado (la guerra). Es importante para los guerrilleros y muy importante para nosotros...” (Capítulo II, p. 13, viñeta 1). En la siguiente página encontramos una secuencia cargada de violencia. Entra en escena la novia vietnamita del Comediante, que está embarazada. Pero este quiere marcharse de allí para Nueva York y olvidarse de Vietnam. Ella reacciona cortándole la cara con una botella porque sabe que la va a abandonar tanto a ella como a su hijo. Pero el Comediante, sin escrúpulos, empuña una pistola y la mata. La escena está siendo contemplada por el Doctor Manhattan, que no hizo absolutamente nada para impedirlo. Es un ejemplo de que está perdiendo el contacto con la humanidad y se está convirtiendo en un monstruo.

El Comediante reconoce que hizo cosas malas a mujeres y que en Vietnam disparó a niños. Se lamenta por todo esto y llora (cap. II, p. 23). Es un personaje alcoholizado, lo que agrava su carácter violento.

El Doctor Manhattan se entrevista con el Presidente Nixon en 1971, que le pide que intervenga en Vietnam (cap. IV, p. 19). En la viñeta 4 de esa misma página conoce a Edward Blake, el Comediante. Ambos son superhéroes mercenarios que colaboran con el Gobierno de los Estados Unidos. Pero el Doctor Manhattan considera a Blake como una persona “deliberadamente amoral” (cap. IV, p. 19, viñeta 4) por los métodos despiadados que emplea. Se establece una dicotomía entre ambos superhéroes: la barbarie del Comediante constituye una antítesis frente al conocimiento científico que simboliza el Doctor Manhattan. No obstante, ambos son seres traumatizados por la imposibilidad de frenar la guerra. En las viñetas siguientes hay críticas a la guerra del Vietnam.

en la viñeta 3 de la página 2 dice: “¡Cuantos más desastres pasan, más periódicos vendo! ¡A ver, explícame eso!”. La profesión de quiosquero, como tantas otras en contacto con el público, es representativa de la opinión del hombre de la calle. En los años ochenta del siglo XX existía esa incertidumbre sobre la posibilidad de una guerra mundial entre superpotencias.

Asociado a este tema, también se aprecia una visión apocalíptica que corresponde con la realidad de la época en que se escribió *Watchmen*. Por ejemplo, a través de pancartas como “El fin se acerca”, portada por un hombre que se acerca al quiosquero. Además, son abundantes los carteles colgados por las calles de Nueva York en los que se lee: “Refugio antinuclerar”.

En la página 22 del capítulo III hay alusiones al miedo provocado por los soviéticos ante la posibilidad de que los rusos hagan detonar una bomba atómica en los Estados Unidos u otra parte. En la página 26 del mismo capítulo, la cartela de la primera viñeta dice: “¿Señor Presidente? El último análisis se ha completado. Si los soviéticos siguen avanzando hacia Pakistán, hay un 60% de posibilidades de que intenten entrar en Europa del Este también”. Las referencias a las amenazas de los soviéticos se expanden a lo largo de *Watchmen*. La viñeta 2 alude al lanzamiento de misiles a Rusia y en la siguiente viñeta se habla de las posibilidades de aniquilar totalmente a los rusos.

Se analiza el alcance de los misiles rusos que apuntan hacia Europa y el Este de los Estados Unidos en el capítulo III. El ambiente prebélico se refleja explícitamente cuando el Presidente de los Estados Unidos reflexiona sobre la decisión de atacar o no (cap. III, p. 27). En la siguiente página, hay una secuencia en la que el Presidente concede una semana de plazo antes de sacar el armamento pesado. Pero se muestra un político indeciso sobre el destino de la humanidad y que elude todo tipo de responsabilidades cuando dice: “Solo nos queda esperar que Dios esté de nuestro lado” (p. 28, viñetas 2-3).

[Fig. 161] *Watchmen*, capítulo III, página 26.

Guión: A. Moore. Dibujo: D. Gibbons.

La viñeta muestra el miedo de los EEUU ante un posible ataque nuclear soviético.

Las referencias a la bomba atómica de Hiroshima de 1945 se hallan con frecuencia en el cómic; especialmente en el capítulo IV: “Habrá más bombas y ellas son el futuro” (capítulo IV, p. 3, viñeta 4), y también en la viñeta 1 de la página 27: “1945. Las bombas caen sobre Japón”. Asimismo, se hace explícito en la portada de la revista *Time*, que aparece dibujada en la secuencia del capítulo IV (p. 24, viñetas 6-8). En esta portada aparece un reloj de bolsillo que se para en el momento de la deflagración. El cristal está rajado y las manecillas congeladas en el tiempo. Precisamente, el cómic insiste en una imagen que se repite en varias ocasiones. Se trata de la viñeta que muestra la sombra de una pareja abrazada, que al narrador le recuerda a la gente de Hiroshima que se desintegró por la bomba.

Por otra parte, también hay referencias a Fidel Castro y el comunismo, que funcionan como elementos hostiles al sistema capitalista americano (capítulo IV, p. 9, viñeta 2).

La paranoia de los americanos que enloquecen ante la posibilidad de una tercera guerra mundial se relata en la página 7 del capítulo V mediante una escena de violencia. Se narra la angustia de un hombre por la guerra nuclear que se supone que habrá con los rusos. Su paranoia le hace reaccionar violentamente y asesina a sus dos hijas para que no sufran por una guerra que de momento no existe. Un personaje critica la libertad de expresión de los medios de comunicación porque inspiran a los locos a cometer sus crímenes (viñeta 8).

La preocupación del hombre de la calle es total y se refleja en la narración a través del quiosquero. Este personaje habla de la guerra y cómo

esta tiene “mala pinta”. Sugiere que hay que buscar la forma de escapar, como hizo su padre en la Alemania de los años treinta.

La obra está rebotante de tensiones entre los dos bloques políticos de la Guerra Fría. Nuevamente encontramos referencias a Afganistán y Pakistán y a la sospecha de que los rusos invadirán pronto esos países (capítulo V, p. 21).

Hay referencias a la entrada de los tanques rusos en Pakistán (capítulo VI, p. 15, viñeta 6), que forma parte del terror psicológico de los norteamericanos. El miedo por la guerra nuclear también está patente entre los superhéroes. Así, Dan Dreiberg le cuenta a Laurie el sueño que tuvo: se estaban besando y una bomba cayó, ellos se desintegraban y todo desapareció (cap. VII, p. 19, viñetas 6-8). Dan siente que la guerra es algo inevitable y se siente inútil e impotente. *Watchmen* narra la historia de los superhéroes, que han quedado desfasados y les son imposibles salvar al mundo de las guerras.

En el capítulo VIII (pág. 12, viñeta 1) hay referencias a que estalle una guerra nuclear en los próximos días. En la viñeta 4 de la página siguiente, un ciudadano considera que la situación conflictiva es por culpa del exilio del Doctor Manhattan. Se considera que sin su ayuda los Estados Unidos perderán la guerra.

El capítulo X, titulado “Dos jinetes se acercaban...” hace patente el miedo a una guerra mundial. En las páginas 1-3, el Presidente Nixon y el vicepresidente llegan a un refugio atómico para que sus vidas estén a salvo. Hay tensiones entre ambas partes por quién atacará primero: Estados Unidos o la Unión Soviética (cap. IX, p. 27, v. 2). La siguiente viñeta hace referencia a las tensiones en Europa porque los tanques militares de la Alemania del Este se agolpan por el alarmismo de Occidente. Los dos bloques, Occidente y Oriente, están en estado de máxima alerta. Mientras, los gobernantes estadounidenses deciden quedarse en el refugio nuclear de Defcon Dos y permanecer en expectativa (p. 27, viñetas 4-5).

El hilo narrativo está cargado de acción en la página 13 del capítulo XI. En ella se solapan tres núcleos temáticos:

- 1) La guerra nuclear, que domina el cómic.
- 2) El relato del cómic de piratas.
- 3) El incidente entre el quiosquero y una mujer negra.

En la viñeta 1 de la página una voz en off dice: “Está justificado moralmente que ataquemos primero”; se prolonga en la viñeta 2 donde se explicita que habla el quiosquero: “Tenemos que proteger a nuestras mujeres y niños, aunque los suyos mueran. Éticamente es lo lógico”. Simultáneamente, se solapa la aventura del cómic de piratas. A partir de la viñeta 4 hasta la 9 se produce el incidente entre el quiosquero y la mujer negra que pregunta por su marido. El quiosquero le responde “que pregunte al negro que vende relojes”. La mujer lo interpretó como una respuesta racista. Es un caso de malentendido entre ambos: hay tensión en la calle por el clima prebélico que se respira. El contrapunto confluye en la incomunicación en los dos planos: político (entre las naciones) y social (entre los individuos que la integran).

También el capítulo XI, -página 20, desarrolla una secuencia de incomunicación entre el psiquiatra Malcolm y Gloria, su mujer. El psiquiatra dice que “la gente en este mundo se está haciendo daño (v. 6)...En un mundo como este lo único que podemos hacer es intentar ayudarnos unos a otros. Eso es lo único que importa (v. 7). Su mujer le responde: “Malcolm... si te vuelves a dejar arrastrar por los problemas de otra gente, no quiero volver a verte” (v. 8). Malcolm: “Gloria... Lo siento. Es el mundo... No puedo esconderme de él” (v. 9). Ambos personajes contrastan en el relato por su diferente visión ante la vida: fraternidad / egoísmo.

El capítulo XII “Un mundo más fuerte y hermoso” se inicia con un reloj ensangrentado que marca las doce en punto. La muerte acecha por todas partes y se dedica una gran viñeta por página (páginas 1-6). Progresivamente van apareciendo los tentáculos de un monstruo extraterrestre hasta que ya se ve por completo en la página 6, que es cuando la secuencia alcanza su clímax. Son viñetas que carecen de textos narrativos: no hay diálogos ni cartuchos explicativos.

La secuencia narra la medianoche del 2 de noviembre, día de los difuntos. Entre los supervivientes de la ciudad de Nueva York se hallan Laurie, que está horrorizada, y Jon Osterman, que no pudo evitar la catástrofe debido a unas interferencias procedentes del Polo Sur. Así que le propone a Laurie viajar hasta allí para comprobar si guarda relación con el monstruo extraterrestre.

Ozymandias les dice al Búho Nocturno y a Rorschach que, aparte de los que han muerto directamente, otros tantos enloquecerán por verse invadidos de sensaciones atroces (capítulo XII, p. 10, viñeta 4). En la siguiente viñeta añade que “nadie dudará de que el mundo se enfrenta a una amenaza realmente aterradora que ha de ser combatida. Todas las antiguas rencillas habrán de quedar a un lado” (p. 10, v. 5). Además, el plan de Ozymandias incluye la aniquilación de todos los que le han ayudado a conseguir su hazaña y se deshace de sus sicarios (cap. XI, p. 11).

La página 11 del capítulo XII se inicia con una secuencia que narra cómo las interferencias causadas por partículas son percibidas por el Doctor Manhattan (capítulo XII, p. 11, v. 1-4). Estas actúan como señal de envío y le conducen hasta una sala. El objetivo del villano Ozymandias es convertirse en el controlador absoluto. Para ello su plan incluye desintegrar a su mascota Bubastis y al Doctor Manhattan, que son atraídos por las señales de Ozymandias (p. 14). Su fin justifica los medios porque es capaz de sacrificar a quien haga falta con tal de alcanzar la cima que se propone. Por su parte, Laurie dispara por la espalda a Ozymandias y cree haberlo matado, pero este ha cogido la bala con la mano. El villano se ha ido deshaciendo de cada uno de los superhéroes (página 15, viñetas 4-6).

La página 17 se inicia con una reflexión de Ozymandias acerca de los superhéroes. Anuncia que el mundo que él domina no precisa de héroes porque estos no han logrado resolver los problemas de la humanidad: “Mi nuevo mundo no necesita de héroes baratos. Vuestro infantil concepto de heroísmo ha quedado obsoleto. Además, ¿Qué habéis conseguido? Si vuestro único logro ha sido fracasar a la hora de evitar la salvación del mundo...” (Capítulo XII, p. 17, v. 1). El clímax de la página está en sus dos viñetas finales en las que entra en escena un gigantesco Doctor Manhattan, que simboliza que es el superhéroe más poderoso de todos. El tamaño de este personaje es sinónimo de su enfurecimiento, como se vio en su lucha contra Vietnam.

El Doctor Manhattan, que es como un dios en la Tierra, le dice: “Me siento decepcionado, Veidt, muy decepcionado” (cap. XII, p. 20). Este superhéroe no puede morir y siente lástima por Ozymandias quien, a pesar de ser el hombre más inteligente del mundo, es simplemente un hombre y no un dios como él.

El ambiente catastrofista está presente desde el principio del cómic hasta su fin. Es algo que se va anunciando desde su inicio. Son numerosos los detalles alusivos al fin del mundo. Por ejemplo, en la página 3 del capítulo XII, el cine Utopía anuncia la película *Ultimátum a la Tierra*, de carácter catastrofista como el cómic.

EL TEMA DEL TIEMPO EN WATCHMEN.

El hilo narrativo es interrumpido constantemente debido a las continuas fragmentaciones temporales. Los ejemplos de saltos temporales son muy frecuentes en el cómic. Normalmente, una misma imagen sirve de apertura y cierre de un pasaje dentro de la acción principal. Por ejemplo, el *smiley* ensangrentado sirve para recordar el asesinato del Comediante en los capítulos I y II. También la foto que contempla el Doctor Manhattan en Marte ayuda a explicar cómo era su vida antes de su accidente. Asimismo, el test de manchas de Rorschach actúa de contrapunto para explicar aspectos traumáticos de su pasado.

La madre de Espectro de Seda, también heroína, concibe un futuro oscuro en contraste con la brillantez del pasado, que para ella fue la época gloriosa de los superhéroes. Mediante la observación detenida de una foto hace un flash-back donde recuerda la época de esplendor de los superhéroes.

- **Sally.** El capítulo II, página 8, muestra otro flash-back de Sally, de joven, cuyo pasado fue indigno. Con su pasado de locura, cogió fama de “mujer fácil”, y ahora, en el presente, su hija Laurie no lo soporta. Por eso, madre e hija discuten frecuentemente. Ya nos hemos referido a la incomunicación en esta obra.

Otro ejemplo de flash-back lo tenemos al final de la página 8 y principio de la 9. La lluvia es un motivo de melancolía que está presente en el funeral por Eddie Blake. El Capitán Metrópolis, cuyo alter ego es Nelson Gardner, es presentado en una gran viñeta para mostrar la primera reunión de los Crimebusters, el grupo de superhéroes al que, posteriormente, los ciudadanos nombrarán despectivamente “Watchmen” (los Vigilantes). Este personaje habla sobre su proyecto de crear un grupo de superhéroes enmascarados porque Estados Unidos no ha tenido uno desde que los Minutemen se disolvieron en 1949. En su argumentación expone que “Los métodos para mantener el orden

público están estancados. El crimen, no. Nuevos males sociales surgen todos los días: ¡La promiscuidad, las drogas, la subversión en las universidades y todo lo demás!”. Sin embargo, Eddie Blake, El Comediante, critica su proyecto porque considera que los superhéroes están desfasados.

Por su parte Ozymandias propone que “tiene que haber una persona adecuada que coordine el grupo para que estén bien organizados y afrontar así los problemas de América”. Para este personaje, cualquier problema puede superarse si se afronta inteligentemente. Pero El Comediante, aunque está de acuerdo en que América atraviesa serios problemas, no confía en que los superhéroes puedan arreglar los problemas de Estados Unidos: “No tenéis ni idea de lo que está ocurriendo en el mundo. Creedme” (capítulo II, pág. 10-11).

En esta reunión de los Crimebusters, El Comediante considera que la vida es un chiste³⁸. Alude a que se rumorea que a la ciudad ha regresado el villano Moloch y por eso surge esa necesidad de volver a crear un grupo de superhéroes. Para El Comediante no merece la pena atrapar a villanos porque augura que en un futuro (se está refiriendo a los años ochenta) habrá una guerra nuclear que acabará con todo (p. 11, viñeta 4). La auténtica amenaza no está en los villanos tradicionales sino en la nueva maquinaria bélica creada por el hombre: la bomba atómica.

Hay incomunicación entre los propios superhéroes, que están desanimados ante la realidad del momento. El Capitán Metrópolis considera necesaria la intervención de un superhéroe cuya función es salvar el mundo.

LAS PORTADAS DEL PERIÓDICO EN WATCHMEN.

En los cómics de superhéroes, cobran especial importancia los periódicos como elemento de difusión de una noticia. Así, el *The Daily Planet* en Superman, el *Diario de Gotham* en Batman o el *The Daily Bugle* en Spider-Man son ejemplos claros. También en los cómics de *Watchmen* el periódico es un referente de la actualidad del momento: mediados de la década de los ochenta del siglo XX. Siempre es el *The New York Gazette*, que actúa como canal de difusión de las noticias más relevantes del mundo contemporáneo.

³⁸ Es frecuente que el guionista Alan Moore recurra en sus cómics a citas de otros escritores o cantantes. En este caso puede ser una alusión a la canción de Bob Dylan “Life is but a Joke” (All along the Watchmen).

Los titulares interrumpen el desarrollo de la acción principal y, al mismo tiempo, sirven de complemento. Normalmente, el espacio dedicado es de una o dos viñetas como máximo. La función del periódico es ser portavoz de los problemas más relevantes de la actualidad. Igual que Adrian Veidt se erige como el controlador de la humanidad gracias a la visualización de los monitores, el quiosquero maneja todos los periódicos.

El quiosquero es un personaje secundario que cumple una función vital en la obra. A través de sus diálogos con otros ciudadanos que pasean por la calle o que van a comprar la prensa descubrimos el temor de la gente (capítulo X, p. 13). Al mismo tiempo, en el escaparate del quiosco, la viñeta destaca la portada de los diarios, normalmente con noticias sobre las tensiones políticas entre los dos bloques, la guerra fría o escándalos políticos. En la viñeta 7 de la misma página, los ciudadanos que se acercan al quiosquero son dos religiosos trajeados que anuncian que Dios acabará con el mundo en breve. La gente de la calle alimenta la paranoia sobre el fin del mundo y algunos religiosos recuerdan el pasaje apocalíptico del día del juicio final.

La opinión popular sobre este tema se plasma en el cómic a través de los discursos del quiosquero, que como persona de la calle aclama la inocencia de los ciudadanos: "... nosotros no pedimos la guerra. No hay justicia en este mundo" (capítulo X, p. 23, v. 1). Continúa en la viñeta siguiente: "Ante toda esta locura que está pasando, la gente corriente no tiene protección. Somos como una tortuga sin caparazón. ¡Estamos acabados!".

A través de sus portadas, el lector percibe la realidad de la época: un ambiente prebélico se cierne sobre la sociedad americana. Las alusiones a los avances científico-tecnológicos son abundantes en *Watchmen*. En el capítulo II (página 5, viñeta 1) la portada de un periódico anuncia "Los científicos crean el primer elemento artificial: el plutonio". El grupo de superhéroes reclaman acción. Así, "Justicia Encapuchada" prefiere estar en la calle antes que hacer una sesión de fotos publicitaria. Por su parte, El Comediante prefiere que los envíen a Europa porque es donde está la acción. Es allí donde se está desarrollando la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, Justicia Encapuchada cree que los superhéroes deben evitar cuestiones políticas porque además Estados Unidos no está en guerra. Irónicamente, una mujer contesta: "Puede

que los polacos pensarán lo mismo”. Hay un reclamo de acción porque Polonia, estado pacífico en la primera mitad del siglo XX, fue invadida por Hitler.

Las alusiones a una posible guerra mundial son frecuentes a lo largo de la obra. En la portada del periódico que está leyendo Eddie Blake, hay dos titulares. El primero, de carácter político dice: “Francia retira su apoyo militar a la OTAN” y el segundo, de carácter científico: “Transplante de corazón: el paciente, estable” (cap. II, p. 9). En ese mismo periódico, también se lee: “El Doctor Manhattan es un arma imperialista, afirman los rusos”, noticia de connotaciones sensacionalistas.

El miedo al comunismo en la sociedad americana se hace patente en la página 20, viñeta 2. Un periódico dice: “Los soviéticos no nos permitirán aventurarnos en Afganistán”. También es llamativa la portada de otra edición, que anuncia: “Los rusos invaden Afganistán” (capítulo III, página 25, viñeta 8).

En el capítulo IV (página 21, viñeta 1) hay un salto temporal al año 1975. La noticia del periódico es la propuesta del Presidente Nixon de hacer una enmienda a la Constitución que le permita presentarse a las elecciones por tercera vez. De nuevo estamos ante una noticia sensacionalista en un momento en el que su partido político fue acusado de corrupto.

Ya nos hemos referido a la función que el quiosquero cumple en la narración del cómic. En el capítulo V (p. 12, viñeta 1) este personaje lee el titular del periódico: “Primero, Afganistán. Luego, ¿Pakistán?”. Se observa la tensión que crean los medios informativos ante el avance del ejército ruso. Asimismo, se concibe que la guerra es una pesadilla que solo interesa a la industria armamentística (p. 12, viñeta 3).

En el siguiente capítulo del cómic se da una nueva pincelada al conflicto en Oriente medio: “... Los rusos afirman que el hecho de que los combates se hayan extendido a Pakistán ha sido algo fortuito. Nixon dice que los Estados Unidos responderán a estas continuas agresiones soviéticas con la mayor contundencia posible. En el interior un artículo sobre qué hacer en caso de alerta nuclear” (Capítulo VI, p. 27, viñeta 2). Posteriormente se anuncia que la llegada de los soviéticos a Pakistán es una realidad: “Los Rojos cruzan la frontera de Pakistán” (Capítulo VIII, p. 4, viñeta 6).

Los titulares anuncian con intermitencias el avance de los rusos desde Afganistán hasta Pakistán. La tensión es cada vez mayor y el mundo está

atento a la decisión del Presidente de los Estados Unidos (cap. VII, p. 12, viñetas 4-6). En la siguiente viñeta, el periódico anuncia: "... Y mientras Rusia afirma que, simplemente, está asegurando sus fronteras occidentales, los expertos solo ven en estas maniobras una escalada bélica que trata de sacar partido a la marcha del Doctor Manhattan". El exilio del Doctor Manhattan a Marte puede interpretarse también como la retirada de los misiles americanos.

Asimismo, el telediario contribuye a difundir el pánico entre los ciudadanos. Por ejemplo, en la viñeta 8 de la misma página, el telediario anuncia que "se ha declarado el estado de alerta máxima en las bases americanas en Europa". La gente se muestra fría y apática ante todo este panorama. En Inglaterra los manifestantes pacifistas son arrestados por su enfrentamiento con la policía. También en la página 13 del capítulo VII el telediario anuncia que la situación no va a cambiar: "... Y a lo largo y ancho del mundo la tensión aumenta sin que haya signos de que la situación vaya a dar un giro radical" (Capítulo VII, p. 13). Ninguna potencia está dispuesta a ceder a favor de otra porque la falta de comunicación es total.

En una escena cotidiana en casa de Daniel Dreiberg, el periódico *The New York Gazette* permanece sobre la mesa de la cocina. Es el propio lector de *Watchmen* el que puede leer su titular: "Los tanques se agolpan en Europa del Este. Son movimientos defensivos dicen los rusos. El gobernador de California, Reagan, insta a utilizar mano dura" (capítulo VIII, p. 8, viñeta 5).

El avance soviético no solo llega hasta Oriente Medio sino que se extiende hasta las fronteras de Alemania del Este, que marca la línea divisoria de la extensión comunista en Europa. De traspasarse esa línea podría significar el inicio de la Tercera Guerra Mundial. El titular del periódico lo anuncia en la última viñeta de la página, alcanzando de este modo el clímax: "Los tanques se agolpan en Alemania del Este mientras la tensión aumenta" (capítulo X, p. 13, viñeta 9). En esta misma viñeta, junto al periódico, se solapan otros elementos: la marcha de dos religiosos que van anunciando el fin del mundo y el anuncio de la película *The Day The Earth Stood Still* en el cine Utopía. La película está en consonancia con el tono catastrofista del cómic. En la página se están desarrollando simultáneamente dos acciones más; por un lado la lectura del relato de piratas del negrito y, por otro, la visita de dos

religiosos al quiosquero, que intentan venderle su periódico sobre el fin del mundo a manos de Dios.

A partir del capítulo XI, p. 9 aparecerá la misma portada con un interrogante: “War?” que sostiene el quiosquero. Anuncia la incertidumbre de una guerra que se venía anunciando desde el inicio del cómic. El capítulo, que se inició con una viñeta en blanco, finaliza también con otra viñeta en blanco para expresar que todo se ha desintegrado por el estallido de la bomba. Finalmente, en el último capítulo las portadas del periódico aparecen en medio del holocausto, junto al caos provocado por la masacre. Son el testimonio de la catástrofe.

METÁFORAS VISUALES Y SÍMBOLOS EN WATCHMEN.

Watchmen es un cómic cargado de elementos visuales que están diseminados a lo largo de la obra. Las repeticiones insistentes forman parte también del lenguaje gráfico, como las manchas del test de Rorschach, la bola de nieve de Laurie, el frasco de colonia de la línea Nostalgia de Adrian Veidt, etc. El más repetido es, probablemente, el “smiley”, símbolo del sueño americano. Fuera del contexto de *Watchmen* es un icono que remite a la felicidad; sin embargo, el cambio de su significado en el cómic se debe a que aparece ensangrentado. La nueva expresión anuncia la muerte, el caos o el fin del mundo. Es la portada del capítulo I y se ha convertido en el emblema identificativo del cómic. Con él se identifica al Comediante, que lo lleva tanto en su uniforme como en su vida civil. También aparece dibujado en un cráter marciano cuando el Doctor Manhattan le habla a Laurie del milagro de la vida (cap. IX, p. 27).

Manuel Barrero hace referencia a las figuras geométricas, especialmente el triángulo y el círculo, que cumplen una función simbólica (BARRERO, 2013: 72-80). Por ejemplo, el ojo inscrito en un triángulo representa al ojo de la Providencia, es decir, es el gran vigilante de la humanidad. También aparece relacionado con el mundo de Ozymandias, tanto en su traje como en el logotipo de sus empresas. En muchos carteles y graffitis aparece también dibujado. Representa una amenaza frente al círculo, que en este caso es símbolo de la

incertidumbre. Ejemplos de círculo lo tenemos en la chapa del *smiley* con la que identificamos al Comediante, también el reloj, que marca el paso inexorable del tiempo y el símbolo del peligro radioactivo.

Por otra parte, proliferan las metáforas visuales, como los fuegos artificiales de la página 12 del segundo capítulo, que simbolizan las bombas que cayeron sobre Vietnam. La imagen actúa como flash-back para relatar la experiencia del Comediante y el Doctor Manhattan en Vietnam. Otros símbolos que funcionan como el inicio de un flash-back son las fotos y las estrellas, que remiten al tiempo pasado. Las fotos y ciertas imágenes desencadenan un salto atrás en el tiempo porque están asociadas a los recuerdos.

Otro de los símbolos que abunda en el cómic es el cartel de “Fallout shelter” (Refugio antinuclear). El capítulo III de *Watchmen* se inicia, precisamente, con un primer plano de este cartel. Este icono contribuye a propagar el miedo por una guerra nuclear.

Son habituales las viñetas que reflejan un día de lluvia, que se asocian a la melancolía y la tristeza. Los momentos en los que se recuerda el funeral por El Comediante siempre son lluviosos. También la cubierta del capítulo V expresa un día de lluvia. Este capítulo se inicia y finaliza con la misma viñeta en un día lluvioso.

El propio Doctor Manhattan es un icono que remite a la bomba atómica, símbolo del terror tecnológico del siglo XX. También representa la locura porque en cualquier momento puede desencadenar una guerra mundial. Relacionado con este personaje también está el reloj de bolsillo con un cristal rajado y sus manecillas paradas. Remite a la bomba atómica de Hiroshima y a que el tiempo de la humanidad se paró en el momento de la detonación. También guarda conexión con esta temática una pareja de enamorados abrazándose, que simboliza a los enamorados que se desintegraron en Hiroshima con la bomba atómica. La imagen se volverá a repetir al final del capítulo XI.

Asimismo, existen otros elementos que están relacionados con la bomba atómica, como la jarra de cerveza que estalla en pedazos tras caerse al suelo. Tiene un doble significado: por un lado la amistad entre Jon Osterman y su novia en su etapa de esplendor y, por otro lado, es un símbolo de ruptura en la

pareja cuando cae al suelo. Representa en una escala mayor la fragilidad del mundo (capítulo IV, p. 24, viñeta 8).

Paralelamente a las reflexiones del quiosquero acerca de una inminente guerra y la riqueza que genera la venta de armas, un joven negro está leyendo un cómic de aventuras. Es un ejercicio de metaliteratura en el que se desarrolla una historia simétrica de terror y muertes. Es destacable el cómic de piratas que se desarrolla paralelamente a la historia de *Watchmen*. En este sentido, son frecuentes las referencias a los piratas, que se acercan en un barco para matar a gente. En este contexto, los piratas son símbolos de muerte y guardan relación con el clima bélico del cómic. En la historia narrada, el protagonista, un superviviente, llega a una isla. Hay montones de muertos y las gaviotas devoran la carroña. Es una metáfora en donde los carroñeros son los vendedores de armamento, que se benefician a costa de la destrucción de la guerra: "Son avariciosos. Codician el dinero que no tendrán tiempo de gastar" (cap. V, p. 12, viñeta 5).

Otro símbolo es la mariposa, que aparece en varias ocasiones. Por ejemplo, en la máscara de Rorschach y en el test de manchas con el significado de muerte. También aparece una mariposa caída en la nieve en la cubierta del capítulo XI. En este caso simboliza la belleza, lo exótico y la fragilidad de las cosas. Aparece en el vivero de Ozymandias en la antártica (cap. XI, p. 7 y 11) como presagio de muerte de sus esbirros.

Es frecuente en *Watchmen* que los superhéroes se refugien en su mundo y, consecuentemente, queden aislados de la humanidad. Desde este punto de vista, la estructura futurista sobre la superficie de Marte, simboliza al dios-creador que es el Doctor Manhattan. Pero también es un elemento que lo aparta de los problemas humanos. Por eso, cuando la ciudad se derrumba siente la necesidad de regresar a la Tierra. En la misma línea, la bola de nieve de la infancia de Laurie guarda parecido formal con la ciudad marciana que el Doctor Manhattan ha creado. Ambos iconos cumplen la misma función en el arco narrativo. Representa la fragilidad de las cosas: la vida humana, la relación entre las superpotencias, el mundo en general...La imagen de la bola de nieve destruyéndose está asociada a los recuerdos ingratos y experiencias traumáticas de su vida: como cuando su padrastro la regañó por estar jugando con ella o cuando intentó violarla el Comediante (capítulo IX, p. 15-16). Vuelve

a aparecer en la viñeta 5 de la página 21 del mismo capítulo, cuando en una fiesta en la que había tomado alcohol le dice en público al Comediante que obligaba a su madre a mantener relaciones sexuales en contra de su voluntad.

También el frasco de colonia Nostalgia cumple la misma función. Es el símbolo de la cubierta del capítulo IX. Tanto la bola de nieve como el frasco de colonia, son figuras que funcionan en la narración como elementos de apertura y cierre de algún recuerdo. Cuando aparecen el ritmo narrativo se detiene para aclarar o profundizar en aspectos traumáticos de Laurie. En el capítulo IX es significativo el momento en que Laurie, harta de su vida, arroja su frasco de colonia contra la ciudad marciana del Doctor Manhattan. Ambos mundos se desmoronan (pág. 24-25) y a partir de aquí se inicia un acercamiento entre los dos.

Funcionan también como símbolos los monitores de Ozymandias, que representan su control absoluto en la humanidad. A través de ellos observa minuciosamente lo que pasa en cualquier rincón de la Tierra. Las nuevas tecnologías del siglo XX y XXI permiten la comunicación instantánea entre personas sin necesidad de contacto físico. Esto ha conducido, y así lo muestra *Watchmen*, a la falta de emotividad, a la incomunicación.

Por último, son significativas las lápidas que se observan en la página 22 del capítulo X, que representan las oficinas de los trabajadores diarios. Anuncian presagio de muerte y destrucción (capítulo X, p. 22, v. 3). Son elementos que simbolizan el malestar de los ciudadanos por un desastre que parece ser inevitable.

EL CÓMIC DE PIRATAS.

En los guiones de Alan Moore es frecuente intercalar historias dentro de la historia principal como técnica narrativa. Un ejemplo de metaliteratura es el cómic de piratas que Bernie, un joven negro, lee junto al quiosco de Bernard. La historia, titulada *Relatos de la fragata negra*, sirve como complemento al argumento principal de *Watchmen*. La función de esta historieta es servir de contrapunto porque realiza conexiones y establece paralelismos con la narración nuclear. Asimismo, la historieta ayuda a explicar el comportamiento del villano Ozymandias.

El protagonista es un náufrago abandonado a su suerte por unos piratas junto a muchos cadáveres. Su objetivo es llegar a la ciudad de Davidstown para estar con su familia y evitar que esta sea asesinada. Pero en su viaje tortuoso comienza a enloquecer hasta convertirse él mismo en otro despiadado asesino. Llega incluso a amenazar a su propia familia. Después huirá de nuevo en el barco pirata que lo secuestró. En este caso, los piratas que se acercan en un barco para matar a gente simbolizan la muerte. La página 12 del capítulo X está dedicada íntegramente al relato de piratas, pero la historia no se desarrolla de manera continua sino intercalada en la historia principal. En este sentido, funciona como una Daily Strip o una Sunday Page en el interior de *Watchmen*. El protagonista del relato de piratas guarda relación con Adrian Veidt/Ozymandias. Este personaje, que huye de los bandidos, regresa a su casa en Davidstown. Han matado a su familia y tiene sed de venganza. Observa a un hombre y una mujer que se acercan a caballo. Se trata del prestamista de Davidstown que tenía una cita amorosa con una mujer en la playa. El protagonista sospecha que el prestamista colabora con los bandidos y decide asesinarlos. En el capítulo X, p. 13, el cartucho narrativo de la viñeta 1 dice: “Al aproximarse la muerte, todas las criaturas descubren la capacidad que poseen para la violencia”. El protagonista es un loco genocida que confunde a los que ama con los que quiere matar.

En la siguiente viñeta, y de forma paralela, se intercala en el cómic la historia central de *Watchmen*, que conecta con el sentimiento de horror de la viñeta anterior: “... la gente sabe que algo malo está sucediendo”. Está aludiendo al fin del mundo, al Apocalipsis o el día del juicio final. De esta forma,

el relato de los piratas, que se subordina a la historieta principal de superhéroes, está interrelacionado desde el punto de vista temático.

Fernando Ángel Moreno considera que el naufragio de *Watchmen* constituye una historia metaficcional porque explica que “toda historia es una historia sobre otra historia y que las historias se explican a sí mismas abriéndose y abriéndose...” (MORENO, 2013: 130).

El planteamiento de superhéroes deconstruidos, siguiendo un tono oscuro y degradado, se convirtió tras *Watchmen* en el modelo dominante.

Los superhéroes quedan marcados al entrar en un juego de oposiciones. Hay elementos diferenciadores y aproximativos.

SUPERHÉROE	OZYMANDIAS	RORSCHACH	DOCTOR MANHATTAN	EL COMEDIANTE	BÚHO NOCTURNO	ESPECTRO DE SEDA
Aspiraciones	Dueño del mundo	Detener delincuentes	Relojero	Vengador	Justiciero	Justiciera
Agresividad	Violento	Violento	Superpoderoso	Violento	Violento	Violenta con moderación
Intelecto	Inteligente	Psicópata	Inteligente	Irónico	Inteligente	Inteligente
Físico	Bello-Narcisista	Desagradable	Hombre perfecto	Robusto	Atractivo	Sexy
Ideología	Nazi	Fascista	Indiferente	Fascista	Progresista	Progresista
Postura misógina	No misógino	Misógino	No misógino	Misógino	No misógino	No misógino
Estado psíquico	Traumático	Traumático	Traumático	Traumático	Traumático	Traumático
Relaciones sociales	Implicado en asuntos humanos	Implicado en los asuntos humanos	Indiferentes ante los asuntos humanos	Distanciado de los asuntos humanos	Implicado en los asuntos humanos	Implicada en los asuntos humanos
Personalidad	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario	Solitario
Estado emocional	Sin sentimientos	Sin sentimientos	Sin sentimientos	Sin sentimientos	Emotivo	Emotiva
Situación familiar en la infancia	Huérfano a temprana edad	Huérfano de padre y madre prostituta	Huérfano de madre y sumiso a los deseos de su padre.	Incapaz de mantener relaciones sentimentales	Problemas de relación con otras personas	Criada sin padre y sumisa a los deseos de su madre.
Estatus social	Multimillonario	Baja extracción social	Científico	Soldado mercenario	Inventor	Clase media
Rostro	Sin máscara	Con máscara	Sin máscara	Con máscara	Con máscara	Sin máscara
Filosofía	Totalitario	Nihilista	Positivista	Nihilista	Pragmático	Emotiva

SIMBOLOGÍA EN WATCHMEN

SÍMBOLOS	SIGNIFICADOS
Los relojes	El fin del mundo
Smiley ensangrentado	Presagio de muerte
Ojo en un triángulo	El vigilante de la humanidad
Bolas de cristal	La fragilidad, ruptura
El Doctor Manhattan	La bomba, la muerte, la destrucción total
Mariposa	Fragilidad, fugacidad del tiempo, amistad entre seres humanos
Mariposa muerta en el vivero	Muerte, fin de la amistad
Símbolos radioactivos	Destrucción

ANEXO I. LA INFLUENCIA DEL SUPERVILLANO EN EL ARTE CINEMATOGRAFICO Y EL CINE DE ANIMACIÓN.

LA SAGA STAR WARS.

El cómic de superhéroes también ha influido en el arte cinematográfico. Las películas que cuentan con villanos son innumerables. Pero podemos destacar la saga de películas de *Star Wars*, que guarda concomitancias con el mundo de los superhéroes.

Los elementos básicos de la trama argumental son similares al de los superhéroes: el héroe Luke se cría sin sus padres y vive al cuidado de sus tíos, que son asesinados (Peter Parker, Clark Kent y Wayne). A partir de aquí comienza el viaje iniciático con la llamada de la aventura (=mensaje secreto en la memoria del robot R2D2), que le conduce hasta el anciano Obi-Wan-Kenobi, cuya función es ayudar al héroe e iniciarle en el aprendizaje para combatir contra el villano Vader.

Sin duda, uno de los villanos más importantes del cine de ciencia ficción es Darth Vader, personaje creado por el director George Lucas para *Star Wars* (1977). Existen una serie de elementos de conexión entre este personaje y los supervillanos del cómic. En primer lugar, para su creación se inspiró en dos conocidos villanos de los cómics de superhéroes: el Doctor Muerte, de los Cuatro Fantásticos y el Padre Oscuro, de los Nuevos Dioses.

Otro elemento es el alter ego: Darth Vader y Anakin Skywalker. El primero, de naturaleza siniestra ha absorbido la parte humana para convertirse en un villano dictador mitad hombre mitad máquina. Aterroriza a sus propios hombres y enemigos, pero a su vez debe servir al Emperador (entre sus funciones está la del engaño para atraer a sus víctimas, entre ellas el propio Vader o crear un bando separatista con el que empezar una guerra civil).

Asimismo, el poder que caracteriza a un supervillano es sustituido por el concepto de la fuerza, como parte fundamental de la historia.

Desde el punto de vista físico, es un ser desfigurado y atormentado. Posee poder mental para influir en sus víctimas. También cuenta con el potencial destructivo de la Estrella de la Muerte, capaz de aniquilar un planeta entero, símbolo del terror tecnológico. Otra similitud con los cómics de

superhéroes es el reencuentro con su adversario Obi Wan Kenobi y posterior combate a muerte.

La temática principal es la batalla épica entre un grupo de rebeldes y un imperio galáctico perverso, en conexión con el malvado Ming de Flash Gordon. Representa el icono del mal, su imponente aspecto infunde terror, a lo que se suma una respiración artificial causada por la marca del héroe. Otro motivo literario es la lucha entre el héroe contra Darth Vader en la cueva del planeta Dagobah en *El Imperio Contraataca* (1980). En este combate imaginario descubre que Vader es su otro yo (motivo literario del doble). Luke Skywalker debe enfrentarse a lo que lleva dentro: allí, su inconsciente genera la figura de Vader a quien debe enfrentarse. Tras decapitar a su Vader imaginario, el héroe comprueba horrorizado que dentro de la máscara se encuentra su propio rostro. Esto se explica porque en el interior de cada uno anidan sus propios temores.

La función de Vader es servir al Emperador para dominar la galaxia. Es el villano dictador. El héroe se enfrenta al villano en dos ocasiones: episodios V, donde no logra vencerle y VI, donde finalmente lo derrota. Como en Marvel cómics, el villano y el héroe están relacionados familiarmente; en este caso son padre e hijo, lo que dificulta que éste se enfrente a su oponente. El Emperador le pide al héroe que se una, pero este se niega. Le descarga rayos eléctricos (= la bruja de los cuentos populares) y Vader, en el último instante, siente compasión por su hijo y decide arrojar al Emperador al abismo. El villano se humaniza y demuestra que no se es del todo maligno = supervillanos de la Marvel. Vader vuelve a su otro yo antes de morir (Anakin Skywalker). El amor del hijo logra redimir al padre.

Para la creación de Darth Vader, el director George Lucas se inspiró en otros personajes literarios, como Philippe, (el trágico hermano gemelo del rey de Francia Luis XIV) protagonista de la novela *El Hombre de la Máscara de Hierro*, de Alejandro Dumas, y el supervillano del cómic Doctor Muerte (fig. 162 y 163).

[Fig. 162] *Marvel Illustrated: The Man in the Iron Mask # 4*, página 11 (diciembre, 2007).

Guión: Roy Thomas. Dibujo: Hugo Petrus.

[Fig. 163] El supervillano Doctor Muerte.

Dibujo: John Byrne.

El Doctor Muerte es el supervillano por excelencia al que se enfrentan frecuentemente Los Cuatro Fantásticos, el primer grupo de superhéroes de la

Marvel (fig. 163). Fue creado en 1961 por Stan Lee y el diseño gráfico es obra de Jack Kirby, quien a su vez se inspiró en el personaje de la novela *El Hombre de la Máscara de Hierro*, de Alejandro Dumas (fig. 162).

[Fig. 164] *Star Wars* #1, página 10 (julio, 1977).
Guión: Roy Thomas. Dibujo: Howard Chaykin.

Como podemos observar, existe cierto paralelismo físico entre el Doctor Muerte y Darth Vader (fig. 163-164). Incluso es semejante su función en el relato. Ambos personajes atemorizan a sus víctimas y quieren dominar el mundo mediante la implantación de un sistema político totalitario. La primera adaptación del film al formato *comic book* se realizó en julio de 1977, a dos meses del estreno de la película.

MAZINGER-Z.

También se percibe la huella de los supervillanos en la serie de manga y cine de animación *Mazinger-Z* (1972). Esta serie fue creada por el dibujante y guionista japonés Gō Nagai. En ella se muestra una confrontación entre las fuerzas del bien y del mal a través de robots gigantescos. La acción narrativa es similar a las historietas de los superhéroes, ya que los robots cuentan con superpoderes. Hay pocos personajes y sus funciones son similares a las contempladas por V. Propp. Entre los personajes más relevantes están: Mazinger-Z (héroe), el Doctor Yumi (adyuvante), Afrodita A (heroína), el Doctor Infierno (villano), y el profesor Jūzō Kabuto (mandatario) entre otros.

El héroe es el robot Mazinger-Z, dirigido por el adolescente Kōji Kabuto. Como en los comic-books de superhéroes, el primer episodio cuenta el origen del robot, que fue creado por Jūzō Kabuto. Este personaje es un genio científico, creador del japanium (objeto mágico) un material metálico de alta resistencia de la que extrae la aleación Z (el poder del robot). La muerte de este personaje por su enemigo, el científico Doctor Infierno, es lo que motiva el viaje iniciático del héroe, personaje sobre el que recae la responsabilidad de manejar el robot. Su función es proteger las ciudades japonesas del ejército de robots dirigidos por el villano Doctor Infierno, oculto en una base secreta. Nuevamente, estamos ante el científico loco que pretende dominar el mundo con una tecnología empleada con fines catastróficos. El Doctor Infierno es un científico brillante alemán, resentido con la humanidad. Los robots que lidera están controlados por un bastón de mando.

Subordinado a él está el Barón Ashler, que recibe las órdenes de enviar los robots para aniquilar a la población. En este personaje se desarrolla el tópico literario del doble, ya que en un mismo cuerpo la mitad de su rostro es un hombre y la otra una mujer. Ambos constituyen una personalidad maligna que recibe influencias del cine de terror, así como de la bruja de los cuentos de hadas. También el robot Mazinger-Z es el alter ego de Kōji Kabuto. El Barón Ashler cuenta con un ejército de sicarios denominados Máscaras de Hierro, que ayudan a su líder a destruir a Mazinger-Z.

Otros villanos de la serie y lacayos del Doctor Infierno son el Conde Brocken y el vizconde Pigman. El primero de ellos es un cyborg, cuyo cuerpo mecánico está separado de su cabeza, que es orgánica. Como el Doctor Infierno, es alemán y viste como los militares nazis de la Segunda Guerra Mundial. También cuenta con su propio ejército, llamado Cruces de Hierro. En cuanto al vizconde Pigman, es otro cyborg creado por el D. Infierno.

Cada episodio es una aventura autoconclusiva en la que se presenta un monstruo mecánico dispuesto a arrasarlo todo. Cada robot tiene una configuración distinta, lo que permite que los combates se desarrollen indistintamente en tierra, mar o aire. Entre los atributos de los robots están la facultad de lanzar rayos, usar bombas, hachas, objetos cortantes gigantescos, etc. Finalmente es el ingenio humano el que consigue vencer a los robots

malignos. La función del robot protagonista es enfrentarse a estos adversarios que cumplen la función de villanos.

MI VILLANO FAVORITO.

También el cómic de superhéroes influye en el mundo de la animación actual. En este terreno destaca la película *Despicable Me* (en español *Gru, Mi villano favorito*), dirigida por Chris Renaud y Pierre Coffin en 2010. El film, basado en una historia de Sergio Pablos, está guionizado por Ken Daurio y Cinco Paul.

En muchas de estas películas el personaje más interesante es el villano. Por influencia del cómic, en ésta se desarrolla un mundo donde hay villanos e incluso supervillanos (malvados dotados de grandes poderes). Como contraposición a los guiones tradicionales, el personaje protagonista de la historia es el villano Gru. Gru es un ser despreciable y malvado al que le gusta hacer cosas malas por placer. Consagra su vida a ser malo, a maquinar, a ser una persona despreciable. Como cualquiera que esté orgulloso de su trabajo, su aspiración en esta vida es convertirse en el mejor villano de todos los tiempos.

La intención del equipo artístico es crear un villano que atraiga la atención del público. Para ello, se explora la realidad de cómo podría ser su vida; de modo que se muestran aspectos íntimos, como el lugar donde vive, la relación con sus padres, o cómo consigue dinero. Este villano vive en un barrio, pero su casa no se parece a las demás.

Al principio del relato Gru roba una pirámide, lo que hace que los demás villanos parezcan inútiles ante él. Algunas de las cuestiones que se plantean en esta película son: qué villano es el responsable de este crimen, o dónde será su próximo golpe.

Sin embargo, le surge un oponente, alguien que lo está eclipsando. Se trata de Vector-Man, villano que también comete crímenes de gran magnitud. Se crea una rivalidad entre los dos por comprobar quién es el supervillano dominante, ya que Gru no considera que Vector sea un oponente digno.

Podemos decir que, aunque los dos son villanos, hay una oposición entre Gru, que representa al villano clásico, y Vector, que es el moderno.

Gru tuvo su momento en la historia y todo cuanto le rodea es decadente. El lugar donde vive representa la versión de las casas de los primeros villanos: es siniestra y situada en un barrio suburbano ideal. La única de aspecto mugriento es la suya porque se niega a pintarla con los colores brillantes y alegres de sus vecinos. Tampoco cuida el césped. El interior es como una mazmorra monótona y con colores oscuros. Lo que define su estilo es la enorme colección de artefactos que tiene: lanzas viejas, torpedos, un guerrero de hierro antiguo... Disfruta de su maldad y se refleja en su casa, en su laboratorio subterráneo y en la forma de relacionarse con el mundo exterior. Otros elementos importantes relacionados con el villano son los *Minions*, pequeños robots de aspecto humanoide que trabajan para él.

Otro personaje es Nefario, el adyuvante de Gru, quien lo equipa con artilugios y una selección de armas.

Su rival, Vector-Man, quiere tomar el relevo. Es un niño rico consentido que vive en una casa de aspecto vanguardista. Su casa funciona como una Fortaleza. Simboliza al nuevo supervillano y todo cuanto le rodea está impoluto. Cuenta con un televisor de plasma de última generación, tiene una piscina con un tiburón debajo de su sofá... También tiene un sofisticado sistema para impedir que entren en su fortaleza, con armas de todas formas y clases.

Los dos villanos enfrentados tienen muchos artilugios: el rayo congelador, coches fantásticos enormes y potentes, etc. A Vector también le encanta fabricar armas ingeniosas con las que enfrentarse a sus adversarios, como la pistola piraña, que dispara pirañas vivas, o el lanzacalamares.

Los *Minions* son el ejército de mini-robots de aspecto humanoide con los que cuenta Gru para hacer su trabajo. Son como soldados de asalto o esbirros contruidos con ingeniería genética. El objetivo de Gru es robar la Luna, y para ello debe robar primero un rayo menguante. El realismo de los detalles del mundo es asombroso. Mr. Gru adopta a tres niñas porque los guionistas quieren explorar en su faceta de padre de familia. Se describe una relación entre él y su madre, y otra entre Vector y su padre. De niño Gru tenía la ilusión de robar la Luna, pero su madre le quita esa idea de la cabeza. Nada de lo que hace su hijo la satisface. Él intenta complacerla desesperadamente pero ella no cede. Este acontecimiento sirve para que el espectador comprenda mejor al villano y lo apoye. Gru no sabe cómo cuidar a las niñas, ni tampoco está

preparado para leerles cuentos por las noches. Le resulta complicado superar esta prueba porque no es capaz de dominarlas; y eso que es el villano que intenta dominar el mundo. Hay una escena en la que Gru se da cuenta de que quiere a las niñas, cuando les lee un cuento: aprende que la vida es más que limitarse a ser despreciable. El personaje evoluciona de un ser malvado a otro vulnerable.

El mensaje de la película es que todo el mundo en general tiene un lado malicioso u oscuro que compagina con su parte positiva.

EL VECINO.

Otra obra que muestra una versión diferente del villano es la novela gráfica de superhéroes *El vecino*. El guionista es Santiago García y Pepo Pérez se ocupa de la parte gráfica. En esta obra se parodia el mundo de los superhéroes al ofrecer una versión distorsionada de sus tópicos. El protagonista de la obra es José Ramón, que vive una vida tranquila hasta que descubre que su vecino es Titán, un superhéroe que siempre sale magullado. Este personaje sufre la paranoia de creerse con superpoderes y sale al encuentro de aventuras para proteger a los indefensos. En este sentido se puede observar cierto paralelismo con la figura de Don Quijote. El supervillano al que se enfrenta es el Doctor Tentáculos, cuyo alter ego es Viktorr. En la obra no se desarrollan acciones violentas ni combates. En las últimas viñetas del cómic, su oponente se dispone a matarle. Sin embargo, la narración da un giro y al final se queda a celebrar su cumpleaños.

ANEXO II. ESTUDIO COMPARATIVO DEL *COMIC BOOK* DE SUPERHÉROES EN DOS ÉPOCAS.

A continuación mostramos una serie de ejemplos de páginas de *comic books* con la finalidad de contrastar momentos diacrónicos separados por más de medio siglo. Para ello recurrimos a dos páginas que representan momentos socio-culturales diferentes: la primera página muestra cómo se construía un cómic cuando fue creado el personaje; y la segunda, en una etapa actual. Tomamos como referencias a los personajes de Superman, Batman y Spider-Man, que son los iconos más emblemáticos de superhéroes. De este modo podemos observar cómo ha evolucionado el *comic book* de superhéroes desde las primeras aventuras de Superman hasta la época actual, un espacio que abarca más de 75 años.

Un ejemplo de cómo eran los primeros *comic books* lo tenemos en la figura 162. Se trata de la página 13 de *Action Comics # 7*, número publicado en diciembre de 1938 cuyo título es *Superman se une al circo*. Es una de las primeras aventuras del superhéroe en una etapa en la que aún no existían supervillanos, personajes de incorporación algo más tardía. Incluso los poderes de Superman no están bien definidos, como ocurre en la viñeta 3 en donde el superhéroe no vuela sino que sale corriendo a gran velocidad. Se aprecia que las diferencias son notables con respecto al ejemplo de la siguiente página (Fig. 165) y afectan tanto al plano estilístico como al literario.

Atendiendo a la parte gráfica, la composición de la página es rígida, en el sentido de que las viñetas son simétricas y forman una cuadrícula perfecta. Cada una tiene el mismo tamaño y ninguna sobresale del resto, lo que denota que todas tienen la misma importancia en el desarrollo del relato. Llama la atención el hecho de que en los primeros *comic books* se numeraba cada una de las viñetas, como se aprecia en la figura 165. Cada cómic podía estar constituido por noventa o cien viñetas aproximadamente. Posteriormente se dejaron de numerar las viñetas y se pasó a numerar solo la página del cómic. Frente a las daily strips, en donde se utilizan preferentemente dibujos en blanco y negro, el *comic book*, y en especial el de superhéroes, destaca por el empleo de colores llamativos. La finalidad es atraer fundamentalmente a lectores

adolescentes y niños. Por otra parte, no hay apenas fondos y, en todo caso, éstos son sencillos. A pesar de ser un cómic de acción, la composición de la página es muy estática. Se trata de un modelo de viñetas en filas con una estructura reticular. En los primeros cómics de superhéroes, como es este caso, las viñetas tienen el mismo tamaño y se distribuyen en filas regulares. Esta monotonía no solo afecta a la extensión de la viñeta sino también al manejo de planos y encuadres. Desde este punto de vista, en la composición de la página se observa que la acción, dentro de las viñetas, se desarrolla desde la misma distancia y desde un mismo ángulo central: un plano horizontal paralelo a la línea de visión del lector.

Desde el punto de vista narrativo es una historieta autoconclusiva como suele ocurrir en los cómics de la época de la *golden age*. Todo debía quedar resuelto en la última página, en donde el relato alcanza su clímax. Es frecuente que las viñetas estén encabezadas por un cartucho con un texto explicativo que sirve de complemento al dibujo. A veces el cartucho y la imagen son redundantes ya que aportan los mismos contenidos, como se puede ver en la tercera viñeta.

En cuanto a la acción narrativa, el superhéroe salía siempre triunfante en su lucha contra el supervillano. La última viñeta solía recoger un momento humorístico de Clark Kent en la redacción del *Daily Star*³⁹, que a su vez conectaba con una anécdota del episodio. En esta página el superhéroe debe rescatar a una mujer de Trigger, el malhechor de esta aventura.

³⁹ Ya nos hemos referido a que el periódico para el que trabaja Clark Kent es el *Daily Star*, que luego pasó a denominarse *Daily Planet*.

[Fig. 165] *Action Comics* # 7, página 13 (diciembre, 1938).
 Guion: Jerry Siegel. Dibujo: Joe Shuster.

El siguiente ejemplo [fig. 166] es una página típica del Superman de los años 90. Concretamente apareció en una aventura titulada *El hombre de arena*, en *Superman Special # 1*, publicado en 1992. El guión y el dibujo son obra de Walter Simonson. Aunque estamos ante el mismo personaje, el estilo de realización del cómic ha variado sustancialmente. Si lo observamos detenidamente, frente al ejemplo anterior, caracterizado por un sistema de rejilla o cuadrícula, en este otro la página combina viñetas de diverso tamaño. Con frecuencia, la viñeta se sale de su marco; como en este caso, donde las onomatopeyas escapan al límite de la viñeta, o aparecen los globos de diálogo intercalados en dos viñetas. El movimiento de los personajes es más dinámico que en las décadas anteriores. En definitiva, la libertad creativa es mayor.

La página de la figura 166 forma una macroestructura cuya composición se reduce a tan solo cuatro viñetas de diferente tamaño. Es lo que se conoce como modelo de viñetas irregulares. Frente al ejemplo anterior, en este caso el tamaño de cada viñeta es diferente. Este caso implica una ruptura con respecto al modelo tradicional, en el que las viñetas se organizaban en filas uniformes. El dibujante Walter Simonson utiliza diferentes angulaciones y perspectivas con la finalidad de crear mayor dinamismo. Esta técnica, basada en la correcta distribución y tamaño de las viñetas se remonta a los años 40 con el dibujante Jack Kirby. La primera viñeta es la mayor de todas y ocupa la extensión de media página. Se trata de un plano total porque visualiza los cuerpos enteros de los personajes dentro de las dimensiones de la viñeta. En ella, las líneas cinéticas y la onomatopeya que atraviesa la viñeta y trasciende su límite, insuflan más acción entre el superhéroe y su oponente; en este caso, otro Superman. El efecto que se consigue es visualizar la contraposición entre dos fuerzas antagónicas que compiten para imponerse una sobre la otra.

La mitad inferior de la página está constituida por tres viñetas, y juntas suman el tamaño de la viñeta superior. Por debajo de ésta, la escena desciende hacia un plano general en el que se muestra una visión panorámica de todos los elementos participantes en la acción. Concretamente, el plano que se ofrece es la visión aérea de un espacio, cuyo ángulo de visión o perspectiva se eleva por encima del horizonte imaginario del lector. Por tanto, el mecanismo expresivo utilizado es el *zoom de alejamiento* porque hay una gradación de planos. La transición entre esta viñeta y la siguiente está indicada

no por las tradicionales flechas de dirección sino por un bocadillo de diálogo. Su función también consiste en guiar al lector en su lectura. Esta técnica vuelve a repetirse entre la tercera y cuarta viñeta.

La tercera viñeta ocupa un espacio reducido en la página. Hay un primer plano cuya visión se detiene en las expresiones faciales de tres personajes que acuden en un automóvil para ver el combate. Se trata de una acción que transcurre simultáneamente a la lucha entre los contrincantes. Por último, la última viñeta de la página presenta una angulación extrema, porque el lector contempla la escena desde arriba. Se trata de un picado, cuyo efecto es crear en el lector una sensación de vista de pájaro. Nuevamente es otra viñeta seccionada por una onomatopeya. Las líneas cinéticas que acompañan al vuelo de Superman y las del automóvil con su angulación provocan un efecto de máximo dinamismo que sirve como remate de la página.

Atendiendo a la narración, ésta es más compleja. El guionista recurre al tema literario del doble, como se puede comprobar en la viñeta superior, que ocupa media página. En este episodio Superman debe enfrentarse a su otro yo en un duelo colosal. Con la finalidad de otorgar mayor tensión dramática a la acción narrativa, los dos personajes tienen los mismos poderes, lo que permite que las fuerzas entre los oponentes estén equilibradas. Las onomatopeyas en estos casos juegan un papel importante porque intensifican la acción y ponen sonido al relato.

[Fig. 166] *Superman Special* # 1, página 35 (1992).
Guión y dibujo: Walter Simonson.

El siguiente ejemplo (figura 167) es la primera aventura de Batman en un episodio titulado *El caso de la agrupación química*⁴⁰. Tiene una estructura muy simple de tan solo seis páginas en donde se desarrolla una aventura completa. Desde el punto de vista gráfico, los dibujos de Bob Kane son sencillos, sin apenas fondos. La configuración de Batman no es la de un ser musculoso, sino la de un personaje enmascarado que infunde miedo. Esto representó una novedad con respecto a Superman, porque no quedaba suficientemente claro que fuese un superhéroe.

Como ocurriera con Superman, tampoco el superhéroe se enfrenta a supervillanos con ambiciones descabelladas, sino a malhechores que han cometido alguna fechoría. Batman se comporta como un detective estrafalario que debe resolver un misterio mediante su astucia. No cuenta con superpoderes, tan solo con su ingenio y la fuerza de sus puños. Estas limitaciones hacen que sus oponentes tampoco tengan superpoderes.

Las características gráficas y literarias son similares a las vistas en el Superman de los años 30 (figura 162). Es una época lejana en la que el *comic book* es una novedad y se caracteriza por su sencillez.

La composición de la página sigue el modelo tradicional de viñetas en filas. Sin embargo, no forma una retícula perfecta porque hay viñetas de diferente tamaño. En este caso se trata de una estructura de filas de viñetas alternadas, técnica muy habitual durante los primeros comic books de superhéroes. Aún así, el resultado final continúa siendo poco dinámico. La página se compone de 11 viñetas. Las cuatro primeras son más relevantes porque adquieren un tamaño superior e incluyen el combate entre el superhéroe y su oponente. La secuencia se desarrolla desde la misma perspectiva: una serie de viñetas visualizadas desde un plano total o entero. Los personajes, mostrados de cuerpo entero, se sitúan dentro del marco de la viñeta. Hay que añadir la carencia de fondos en cada una de las viñetas, en los que Bob Kane los cubre con colores llamativos. En estos primeros cómics, los diálogos de los personajes así como las didascalias suelen ser extensos; sin embargo, repercute en la sencillez del grafismo.

⁴⁰ Este episodio está incluido en *Detective Comics* # 27, publicado en mayo de 1939. Inicialmente fueron cómics de 64 páginas dedicadas a aventuras de diversos personajes. En concreto, las de Batman, que tienen su origen en este número, eran de tan solo seis o siete páginas.

[Fig. 167] *Detective Comics* # 27, página 6 (mayo, 1939).
 Guión: Bill Finger. Dibujo: Bob Kane.

El siguiente ejemplo (figura 168) presenta a Batman en una etapa de madurez. Se trata de la página 49, que corresponde a una aventura titulada *La*

caza del Caballero Oscuro, cómic que se inserta en la novela gráfica *El Regreso del Caballero Oscuro*⁴¹.

El guionista, Frank Miller, aporta una versión diferente del superhéroe.

Los dibujos son obra de Klaus Janson.

Como podemos observar, existe un contraste acusado con respecto del ejemplo anterior (figura 167). La composición de la página constituye una macroestructura de nueve viñetas. La mitad superior tiene ocho viñetas de igual tamaño, distribuidas a su vez en dos filas de cuatro viñetas cada una. Ambas filas son una concatenación de primeros planos, combinados con planos detalle que ofrecen distintas angulaciones de Batman y el Joker. En la primera fila, que reproduce el monólogo del supervillano, las viñetas funcionan como fotogramas o instantáneas de la secuencia. Por lo que respecta a la segunda fila, también de cuatro viñetas, llama la atención la onomatopeya (la risa del Joker) que atraviesa la secuencia. Tanto el valor de la onomatopeya como la serie de primeros planos del supervillano, actúan como *raccord* de acción que cohesiona la secuencia.

La mitad inferior de la página remata en una única viñeta, cuyo tamaño ocupa media página. Se trata de un plano americano en el que se refleja el dolor del superhéroe y el del supervillano, que se hallan envueltos en un haz de locura. Ambos personajes actúan como fuerzas que se contraponen y al mismo tiempo se complementan. En este caso, la frontera entre Batman y su oponente es muy estrecha.

⁴¹ Como hemos mencionado en el capítulo V de este trabajo, la novela gráfica fue publicada en 1986 por DC Comics y es contemporánea de *Watchmen*. Ambas son referentes del cómic actual.

La siguiente figura (Fig. 169) es un ejemplo típico del cómic de superhéroes durante la década de los sesenta. Esta página muestra el primer enfrentamiento entre Spider-Man y su oponente, el supervillano Doctor Octopus. Durante la primera etapa de la colección se recurría a relatos con una estructura narrativa muy simple en donde todo quedaba resuelto al final del cómic. La necesidad de avanzar hacia series más complejas permitió evolucionar de episodios autoconclusivos a sagas constituidas por un número indeterminado de cómics.

Desde el punto de vista gráfico, cada viñeta funciona como un fotograma. Los cómics Marvel siempre han sobresalido por emplear colores muy llamativos. A finales de la década de los 50 y principios de los 60, la composición de la página seguía un sistema rígido en el que cada viñeta estaba perfectamente delimitada por su marco correspondiente, como los ejemplos de las figuras 165, 167 y 169.

La composición de la página de la figura 169 sigue el modelo tradicional de viñetas en filas, recurso –como sabemos- frecuente en las primeras décadas de cómics de superhéroes. La página constituye una macroestructura simple formada por cuatro viñetas alternadas de diferente tamaño. Sin embargo, el resultado final continúa siendo poco dinámico. La viñeta superior izquierda es la más relevante de la secuencia y tiene un tamaño superior al resto de la página. En ella, el dibujante Steve Ditko expresa el combate entre Spider-Man y el Doctor Octopus. El lector capta la escena desde la angulación del picado y Ditko retrata los cuerpos completos de los personajes mediante la técnica del plano total o entero, que sitúa al superhéroe y a su oponente dentro de la dimensión de la viñeta. Además de las posturas de los cuerpos, el monólogo interior del superhéroe intensifica el dramatismo de la secuencia. La siguiente viñeta se desarrolla desde el mismo plano, pero la angulación desciende hasta una posición horizontal con respecto al lector. Como sucede con muchos cómics clásicos⁴² esta viñeta carece de fondos, y son suplidos con colores llamativos. La tercera viñeta ofrece un cambio de perspectiva. La visualización se ejerce desde arriba mediante la técnica del picado. El dibujante

⁴² Hasta los intentos experimentalistas de Jack Kirby a inicios de los años 40, la sencillez gráfica se puede apreciar en dibujantes como Joe Shuster y Bob Kane por citar algunos nombres.

muestra una visión amplia a través de un plano general. Se trata de una visión aérea donde se visualiza el exterior de la casa y los alrededores más próximos, así como los brazos articulados del Doctor Octopus, que salen del interior de la ventana y expulsan al superhéroe por la misma. Finalmente, la última viñeta cierra la página con un plano entero de Spider-Man, que cae al suelo y es derrotado por su oponente. Además, la información que se ofrece al lector se refuerza mediante la didascalia.

Desde el punto de vista narrativo, los diálogos son más extensos que los actuales. En ocasiones el diálogo y el dibujo son redundantes. No hemos de olvidar que los destinatarios principales son niños y adolescentes.

[Fig. 169] *The Amazing Spider-Man* # 3, página 9 (julio, 1963).
 Guión: Stan Lee. Dibujo: Steve Ditko.

La figura 170 es cincuenta años posterior a la anterior. Como se puede observar las diferencias atañen tanto a la parte gráfica como a la narrativa. Muestra la página 49 del número 700 de *The Amazing Spider-Man* (febrero, 2013), con el que finaliza la serie que se venía publicando mensualmente desde 1963.

Desde el punto de vista gráfico la composición de la página no sigue la rigidez tan acusada de la etapa de dibujantes como Steve Ditko, sino que hay mayor libertad creativa. Esta página, en concreto, la constituyen viñetas de diferente tamaño, en donde la viñeta central es la principal y actúa de eje sobre otras dos más pequeñas subordinadas a ésta. Estas viñetas pequeñas funcionan de complemento y están intercaladas a la viñeta central. Finalmente, la página remata en un primer plano que proyecta a los personajes principales. El sistema de lectura de esta página no es de derecha a izquierda sino de arriba hacia abajo. En este sentido, podemos observar que el montaje de la página sigue un proceso que imita al arte cinematográfico. En cuanto a los dibujos, se han empleado programas informáticos modernos que permiten digitalizar las imágenes y lograr colores diferentes a los empleados en épocas pasadas.

Aunque las historietas han evolucionado hacia tramas cada vez más complejas, en cuanto a la narración se refiere, los diálogos son más sencillos, con frases más cortas y menor número de palabras. El guionista Dan Slott enfrenta al superhéroe contra un Doctor Octopus agonizante. En el último instante de su vida el supervillano logra intercambiar su mente con la de Peter Parker, que es quien termina muriendo. A partir de aquí tiene el origen una serie nueva titulada Spider-Man Superior, que es continuación de la anterior. El supervillano, que se ha introducido en el cuerpo de Peter Parker, no actúa como el Doctor Octopus, sino como un Spider-Man más poderoso que se autodenomina <<superior>>. El guionista recurre al tópico del doppelganger, pero estamos ante una variante del tema del doble: un superhéroe y un supervillano unidos en un mismo cuerpo.

[Fig. 170] *The Amazing Spider-Man* # 700, página 49 (febrero, 2013).
 Guión: Dan Slott. Dibujo: Humberto Ramos.

9. CONCLUSIÓN.

Introducción.

El cómic es un arte secuencial que combina elementos textuales y gráficos. Se caracteriza por reproducir la historia de un personaje en distintas situaciones mediante una representación gráfica lineal o una secuencia de viñetas. Pueden aparecer textos inscritos en un globo o en las ropas de un personaje. Además debe publicarse regularmente en algún medio: prensa, revista, magazine, etc. Desde esta perspectiva, a partir de 1895 el periódico estadounidense *The New York World* distribuyó las primeras tiras cómicas con el título *The Yellow Kid* del dibujante Richard F. Outcault. Los primeros cómics, en formato de tira diaria reciben el nombre de “*funnies*” (divertidos) y cumplen una función cómica porque reproducen caricaturas políticas de carácter satírico. Su finalidad es reflejar un juicio crítico y entretener al lector.

Es a finales de la década de los 20 y principios de los años 30 del siglo XX cuando, junto a los cómics humorísticos, surgen los relatos de aventuras. Algunos de los personajes más célebres de la época son *Tarzán* (1929) y *El Príncipe Valiente* (1937), creados por Harold Foster. Paralelamente, surgen otros géneros como la ciencia ficción (como la serie *Flash Gordon*, de Alex Raymond) y el policiaco *Dick Tracy* (1931), de Chester Gould. Estas historietas aportan valores como el heroísmo, la nobleza y el coraje. La confluencia de estos géneros tiene como resultado el origen de los superhéroes, género que a su vez guarda conexiones con la mitología y el cuento popular maravilloso.

Desde el punto de vista mitológico, existen numerosos elementos que se ven reflejados en los cómics: el tema del bien frente al mal, el viaje del héroe, el empleo de máscaras, los personajes heroicos, etc. La máscara en el agresor cumple la función de atemorizar a las víctimas y deshumanizar al personaje. También los poderes de algunos supervillanos están inspirados en la mitología. Otro elemento clave es la superación de pruebas y el vencimiento del malhechor. La aventura se inicia con una fechoría, causa del enfrentamiento entre el héroe y su antagonista. También está el descenso al inframundo que, en el caso de los superhéroes, se traduce en suburbios, lugares marginados o escondidos.

En cuanto a los cuentos populares, también existen elementos de conexión con los *comic books* de superhéroes. Ambos son relatos cortos de carácter fantástico en los que un héroe debe enfrentarse a un personaje malvado quien, en el género que nos ocupa, recibe el nombre de supervillano. Cumple la función de antagonista y aparece, al menos, dos veces en escena. Los elementos mágicos del cuento popular han sido sustituidos por superpoderes.

Tanto los cuentos populares como los cómics de superhéroes presentan un número escaso de personajes: héroe, villano, mandatario, auxiliar, donante, damisela. Cada personaje juega un papel temático concreto que, en el caso del superhéroe y el supervillano representan un juego de oposiciones semánticas: bondad/ maldad. El supervillano es el antagonista u oponente del superhéroe. La función del mandatario consiste en enviar al superhéroe hasta el malhechor. Sirve como elemento de enlace entre héroe y villano. En ocasiones el mandatario no es un personaje físico sino una señal luminosa captada por el superhéroe.

En síntesis, los cuentos populares de corte fantástico y los cómics de superhéroes se asemejan en los siguientes puntos:

- Relatos cortos (autoconclusivos) con una estructura simple y un vocabulario sencillo. Sin embargo, en la actualidad muchos cómics prolongan el desenlace en otros episodios o dejan un final abierto.

- Los cómics de superhéroes son relatos cuya lectura está destinada al entretenimiento.

- Pocos personajes y, a cada uno, le corresponde una función determinada. Estos no evolucionan psicológicamente ni envejecen.

- Sucesión de las funciones de forma regular.

- Acción dinámica que incluye la lucha entre un (super)héroe y un (super)villano.

- El eje temático es la confrontación entre el bien y el mal, representados mediante personajes estereotipados.

- Los elementos mágicos del cuento maravilloso se sustituyen por superpoderes.

Otros paralelismos entre los cómics de superhéroes y los cuentos populares maravillosos son, por un lado, los valores variables de sus

personajes, como sus nombres o atributos; mientras que las acciones o funciones son valores constantes. Las funciones se suceden siguiendo un orden lineal en la estructura narrativa del cómic. Aunque una función no aparezca, esta podría estar implícita.

Los personajes son distintos pero sus acciones son semejantes y sus funciones adquieren valores constantes. Dicho de otro modo, existe una diversidad de personajes pero sus funciones se repiten sistemáticamente. Según V. Propp, las funciones representan las partes constitutivas de un cuento. También se desarrollan siguiendo un mismo orden en el relato. La ruptura del orden es una función propia del supervillano que puede deberse a factores diversos: secuestro de inocentes, fechorías, extorsiones, amenazas, etc.

A través del siguiente cuadro, podemos observar cuáles han sido las influencias literarias que recibe el cómic de superhéroes para la creación de malhechores:

INFLUENCIAS DEL CÓMIC DE SUPERHÉROES	
GÉNEROS LITERARIOS	PERSONAJES
Mitología griega	Personajes superheroicos
Cuentos populares maravillosos	Brujas, ogros, hechiceros...
Novela de terror	Drácula, Frankenstein.
Novela detectivesca	S. Holmes/ Moriarty
Novela y cómic de aventuras	Tarzán, Popeye...
Novela y cómic de ciencia ficción	Buck Rogers, Flash Gordon
Novela negra y cómic policiaco	Dick Tracy

Los superhéroes llegan en una época en la que los lectores necesitaban ver imágenes claras y comprensibles de la lucha del bien contra el mal. El superhéroe es un justiciero que se desarrolla hasta convertirse en una figura de dimensiones heroicas.

Los cómics de superhéroes representan ciudades y sociedades ficticias. Pero por lo general son ficciones distópicas porque describen mundos en los

que pueden advertirse tendencias y fenómenos del presente llevados a sus extremos más negativos. Frente a la utopía, la narración distópica consiste en reflejar un lugar o estado imaginario en el que todo resulta desagradable o malo. Ciudades como Metrópolis, Gotham o Nueva York suelen mostrar un medioambiente degradado, con los miedos y preocupaciones del momento en que han sido creadas.

Definición de supervillano.

Podemos definirlo como el personaje que se opone al superhéroe y cuya función en el relato consiste en provocar un desequilibrio o perjuicio en la sociedad. El supervillano es un ente destructor presto a devorarlo todo, cuya maldad está dirigida personalmente contra el superhéroe. La maldad de un supervillano está relacionada con el grado de poder al que tenga acceso. En cuanto a sus rasgos psicológicos, estos obedecen a síntomas de deshumanización y/o locura.

La literatura está plagada de villanos o malhechores cuyo papel temático consiste en ser el antagonista del héroe. Es el caso de personajes novelescos como Drácula o Frankenstein, donde se aborda el problema del científico loco cuya creación escapa a sus dominios. En la tradición popular recibe diversos nombres: agresor, malhechor (Propp), oponente (Greimas). Del mismo modo, los cómics de superhéroes necesitan la presencia de un supervillano, elemento clave para el desarrollo de la acción narrativa. Sin embargo, la novedad está en que el supervillano es un personaje exclusivo del género de superhéroes que se caracteriza por reaparecer en sucesivos números.

Para realizar un estudio del supervillano se deben tener en cuenta cinco factores: las funciones que desempeña, la forma de entrar en escena, los elementos de conexión, sus motivaciones y los atributos. La motivación del supervillano está determinada por la acción y la finalidad que pretende realizar: dominar la Tierra, enriquecerse, provocar el caos, etc. A su vez, las funciones se agrupan en esferas de acción. La transgresión de la prohibición, el engaño, la fechoría, la persecución, el combate y otras acciones como el castigo constituyen la esfera de acción del supervillano. En cuanto a la forma de entrar en escena, que puede ocupar una gran viñeta o varias más pequeñas, se halla en relación de interdependencia con los otros factores; y puede ser volando,

engañando a sus víctimas, raptando, matando... Por el término de atributo entendemos las cualidades o propiedades aplicadas a un ser, en este caso a un supervillano. Por ejemplo, el paraguas es un signo identificativo del Pingüino, un supervillano de Batman, los brazos mecánicos se asocian al Doctor Octopus, supervillano de Spider-Man, etc. Asimismo, el mundo del hampa, las finanzas, la política, el terrorismo, etc. son elementos de conexión con estos personajes. El siguiente cuadro resume los factores que configuran al supervillano:

FACTORES QUE CONFIGURAN AL SUPERVILLANO				
Funciones	Forma de entrar en escena	Elementos de conexión	Motivaciones	Atributos
Prohibición, transgresión, engaño, fechoría, combate...	Volando, engañando a sus víctimas, matando...	Hampa, terrorismo, política, espionaje, corrupción...	Dinero, poder, prestigio, dominar el mundo...	Armamento, rayos, refugios ocultos, superpoderes...

Desde el punto de vista narrativo, una constante en este género es el combate cuerpo a cuerpo entre el superhéroe y el supervillano. Como en el malvado de los cuentos populares, también el supervillano suele aparecer dos veces en escena. En su primera aparición se presenta al malhechor y su fechoría; y en la segunda es presentado como el personaje buscado por el superhéroe. Aunque el supervillano es derrotado en su enfrentamiento contra el superhéroe, cada reaparición es tratada de manera diferente por el equipo artístico, lo que permite que éste evolucione. Con la entrada en escena del supervillano, se plantea un contraste con su oponente, que viene marcada por el sentimiento de miedo del primero frente a la simpatía del superhéroe.

El supervillano es, en definitiva, un elemento clave para entender el género de superhéroes. Para lograr sus objetivos emplea métodos violentos como la extorsión, las amenazas de muerte, torturas, empleo de bombas, etc. Es el personaje que se contrapone al superhéroe porque incumple las normas establecidas por la sociedad. La sociedad desprecia al supervillano porque su

función es crear caos, inseguridad, incertidumbre, devastación, aniquilación, traición, etc. El superhéroe debe superar los obstáculos marcados por su oponente para devolver la armonía a la comunidad.

El arco argumental finaliza con la derrota del supervillano a manos del superhéroe, aunque la derrota del primero y la victoria del segundo nunca son definitivas porque son personajes que nunca mueren. La muerte, en caso de tratarse, es solo aparente y consecuencia de un destino fatal. Las fuerzas entre superhéroe y supervillano están equilibradas porque ambos cuentan con superpoderes, por analogía con la magia de los cuentos populares de carácter fantástico. Sin embargo, es en el aprovechamiento de sus poderes donde radica su distanciamiento. Mientras que el superhéroe los emplea para emprender acciones benévolas, su oponente los utiliza con fines malévolos.

No debemos confundir villano con supervillano. Si tenemos en cuenta que Superman es el primer superhéroe de la historia, entonces debemos asociar a este personaje los primeros supervillanos. Es decir, Superman es el personaje que nos permite discernir la línea divisoria entre héroe/superhéroe; con lo que sus oponentes nos permiten reconocer a los primeros supervillanos de los villanos.

No obstante, durante el primer año de la colección de Superman aún no existen supervillanos, sino que los antagonistas a los que se enfrenta son malhechores fáciles de vencer, como carteristas, maltratadores, políticos corruptos, matones y gánsters, debido a la influencia de la novela negra. Como la lucha contra el superhéroe era inútil, la serie podría haberse estancado de no ser por la creación de personajes más poderosos que el delincuente común. Por eso Jerry Siegel y Joe Shuster crean al Ultrahumano, al que consideramos el primer supervillano. Por lo tanto, de seres anónimos y sin identidad propia, se evoluciona hacia oponentes y supervillanos mucho más complejos. Con su invención, sientan las bases del supervillano clásico. De este modo, Superman se encuentra por primera vez ante un oponente digno cuyo propósito trasciende a las fechorías de los villanos: es capaz de burlarse del superhéroe o de hacerle creer que ha muerto. Su objetivo es mucho más ambicioso: matar al superhéroe para dominar el mundo. Este personaje logra someter al superhéroe gracias al dominio de varios poderes, como la energía eléctrica y la hipnosis. En este sentido, se observa la herencia del cuento popular

maravilloso y el papel que juega el encantamiento de las brujas. Sin embargo, el *comic book* lo actualiza al darle una explicación científica. En definitiva, el Ultrahumano sienta las bases de los supervillanos posteriores: un nombre concreto, una forma de vestir singular, poderes superiores y la capacidad para escapar del superhéroe. El supervillano demuestra que el superhéroe es vulnerable y que no siempre triunfa. De este modo, los combates dejan de ser una prueba sencilla para el superhéroe, que se verá enfrentado a conflictos complejos. Además, el arco argumental trasciende al propio *comic book* y se puede extender varios episodios.

Con este modelo van surgiendo una tipología de supervillanos de diversa naturaleza: científicos locos, extraterrestres hostiles, supervillanos dictadores, etc. Desde este punto de vista, la tipología de los supervillanos se define según sus agresiones. Así, existen científicos supervillanos y alienígenas que pretenden dominar el mundo; asesinos psicópatas que disfrutan asesinando; máquinas que denuncian el terror tecnológico; y otros como gánsteres, que no pretenden aniquilar a la humanidad, sino controlar el crimen de una ciudad.

La creación de Batman trajo consigo supervillanos atormentados cuya situación se debe a un trastorno en algún momento de su vida que los ha convertido en psicópatas, criminales o villanos trascendentales. Ejemplo de ello son el Joker, Dos Caras, El Pingüino o El Espantapájaros.

A través del siguiente esquema se observan los rasgos que definen al supervillano en contraste con el villano o malhechor:

VILLANO	SUPERVILLANO
<ul style="list-style-type: none"> -No tiene poderes o estos son muy limitados. -Suelen ser personajes anónimos, sin nombre conocido. -Habitualmente proceden de los bajos fondos o pertenecen al mundo del hampa. -No es frecuente su reaparición en la serie y su destino, al final del episodio, suele ser trágico. -Su objetivo es obtener dinero, extorsionar, amenazar, aterrorizar, liderar una banda criminal. 	<ul style="list-style-type: none"> -Es un personaje exclusivo del cómic de superhéroes. -Tiene superpoderes que lo equiparan al superhéroe. -Es un personaje conocido: Tiene un nombre concreto y una configuración visual determinada. -Reaparece esporádicamente en la serie, no muere y su enfrentamiento contra el superhéroe nunca es definitivo. -Su objetivo es mucho más ambicioso: matar al superhéroe, aniquilar a la humanidad, dominar el Universo, destruir ciudades...

El cine y otros géneros literarios como la novela de ciencia ficción, la novela de terror y la novela detectivesca son fuente de inspiración en la configuración de personajes malévolos. Así, villanos como Moriarty, el Capitán Nemo, Frankenstein o los villanos del cómic de *Dick Tracy* han sentado las bases de muchos supervillanos. Asimismo, durante los años 30, en las tiras de prensa de *Flash Gordon* se abordan los problemas del mundo contemporáneo fusionados con la ciencia ficción, de esta manera se introduce en el cómic la figura del villano Ming como contraposición al héroe.

Durante la Segunda Guerra Mundial el cómic americano se convirtió en un instrumento de difusión patriótica. La realidad contemporánea es la base para crear historietas que confieren un tono fantástico al relato de superhéroes. La función del superhéroe es servir de modelo y proteger al ejército estadounidense. En plena contienda bélica los villanos del cómic eran nazis y japoneses, siendo el tema bélico el dominante. En la posguerra surgen otros,

como comunistas, criminales de guerra exiliados y dictadores. Después irrumpe la fantasía con monstruos extraterrestres y los superhéroes combaten contra el supervillano en otros planetas o en el mundo submarino.

Los temas principales son el crimen, el terror y la ciencia ficción. Si en los años 30 se popularizaron los monstruos clásicos debido a adaptaciones cinematográficas, en los años 50 es el cine de ciencia ficción el que influye en el cómic. Los relatos de monstruos alienígenas se convirtieron en la antesala de los supervillanos de los 60. Esta oleada de monstruos y villanos grotescos desencadenó la censura, impuesta por el Comics Code Authority y los ataques del psiquiatra Frederic Wertham a través de su ensayo *La seducción del inocente* (1954). Para este autor, seguidor de las teorías de S. Freud, el entorno y los medios de comunicación influían en los adolescentes. Analizó varios personajes de cómic y llegó a la conclusión de que el comportamiento violento de algunos adolescentes era fruto de la lectura de los *comic books* de superhéroes, crímenes y terror. La censura implicó el control absoluto de los cómics, que debían acatar unas normas ético-morales severas. Esta medida supuso revisar exhaustivamente el producto antes de su publicación, lo que afectó a guionistas y dibujantes. Entre las medidas adoptadas, el crimen debía presentarse como algo escabroso, el mal nunca podría triunfar sobre el bien, se prohibían escenas explícitas de violencia, sexo o palabras malsonantes.

A partir de los años 60 irrumpen con fuerza los cómics de la Marvel que, frente a los de DC Comics, no recurren a fórmulas fijas. Los villanos que presenta esta editorial están dotados de mayor profundidad. Stan Lee humaniza a superhéroes y supervillanos, y se descubre que bajo sus identidades ambos son seres atormentados por su pasado o víctimas de experimentos científicos fallidos. Por eso se explica el origen del villano: son víctimas de la sociedad y no han elegido su camino. No son dueños de su destino y están dominados por fuerzas superiores a ellos. El enfoque es más real y se plantean dudas existenciales en donde se adopta un punto de vista más creíble.

Temática y utilidad del cómic.

En líneas generales, el cómic de superhéroes se ha convertido en un instrumento de comunicación que, por una parte, denuncia los problemas del mundo y, por otra refleja la fragilidad de la vida humana. Los males del mundo se representan mediante personajes y/o símbolos.

Aparte del supervillano existen numerosos indicios que reflejan que vivimos en una sociedad violenta. Así, el cómic denuncia situaciones como las guerras, el terrorismo, las drogas, el bullying, la anorexia, etc. Asimismo, la influencia de la novela negra ha sido decisiva para reflejar la corrupción policial y el crimen organizado en el cómic de superhéroes.

El misterio de la identidad del supervillano es otro tema recurrente. Al esconderse bajo su máscara se crea un clima de suspense que se mantiene en vilo durante varios episodios.

La ciencia ficción también es otro de los temas clave. En conexión con ella están el desarrollo de poderes sobrenaturales a manos de un científico loco, encuentros con mundos extraterrestres y nuevas formas de vida. También están los imperios malignos, que guardan conexión con la figura del supervillano.

La influencia de acontecimientos históricos también es fuente de inspiración para crear supervillanos, especialmente a partir de la Segunda Guerra Mundial. Por ejemplo, el armamento nuclear, el nazismo, la Guerra Fría y el auge del comunismo causaron un estado de ansiedad entre la población. El cómic refleja el miedo al surgimiento de un régimen totalitario. Se teme que una estructura ordenada, como lo es un sistema democrático, termine por corromperse debido al abuso de poder de un supervillano.

Con la detonación de la bomba atómica, se extiende la paranoia ante el temor de una guerra nuclear que aniquile a la humanidad. La novela gráfica *Watchmen* refleja este tema además de hacer referencia a otros, como la crisis de los 70 y los casos de corrupción política.

Un tema actual es la humanidad contra la máquina. El hombre puede acabar dominado por robots o máquinas pensantes superiores a él. El cómic es también un instrumento que denuncia que los humanos pueden convertirse en sirvientes de la tecnología. El supervillano emplea la tecnología como arma destructiva y nunca en beneficio de la humanidad.

Estructura del cómic de superhéroes.

Por influencia del cuento popular, la estructura narrativa es simple. El marco narrativo de un cómic de superhéroes plantea una situación inicial en donde se presenta al superhéroe o la fechoría de un supervillano. Tras esto, se desarrollan una serie de funciones. Siguiendo el esquema planteado por V. Propp, los elementos fundamentales que constituyen la acción están representados por las funciones. En lo concerniente al género de superhéroes, las funciones más recursivas se agrupan según sus contenidos semánticos contrarios: prohibición / transgresión; interrogatorio / información; engaño / complicidad; fechoría / reparación; tarea difícil / reparación tarea; partida / regreso y combate / victoria.

Desde el punto de vista estructural, el *comic book* de superhéroes presenta la siguiente estructura:

1º) Planteamiento: un supervillano comete una fechoría que provoca que el superhéroe salga a su encuentro.

2º) Nudo o desarrollo: Lucha entra ambos. Solo puede vencer uno de ellos. Puede haber más de un enfrentamiento.

3º) Desenlace: el supervillano es vencido por el superhéroe en las últimas viñetas de la historieta o bien el combate se pospone hasta el episodio siguiente.

El discurso narrativo de un *comic book* es tan breve que su estructura normalmente se reduce a una sola secuencia. Frecuentemente, las secuencias se suceden inmediatamente de un episodio a otro, o bien se prolongan en el número siguiente. Otras veces las secuencias llegan a entrelazarse, lo que obliga a que la intriga se detenga para intercalarse una nueva secuencia. De esta manera se trasciende el límite que un *comic book* tiene para contar una historia. Cada vez es más frecuente que el arco argumental abarque varios episodios, constituyendo las denominadas sagas. Este recurso permite profundizar más en la psicología de los personajes y desarrollar una historieta más compleja. Así, el supervillano se convierte en nexo entre los personajes de una serie y los lectores.

El papel temático que asume consiste en provocar un desequilibrio en la sociedad, para satisfacerse personalmente y obtener a cambio el respeto de los ciudadanos. Es lo que Greimas define como ruptura de un contrato, de

modo que de un estado apacible inicial se evoluciona a una situación de desgracia, que abarca el nudo y el desenlace. La función del superhéroe es reparar el contrato mediante la superación de una serie de pruebas. Una de ellas consiste en combatir contra el supervillano. Para este autor, existen unas reglas de conducta que se integran en un sistema semántico. A cada estímulo le corresponde una respuesta. Por ejemplo, el rapto de un rehén conduce a su liberación. El nudo de la intriga se origina cuando el superhéroe debe reparar el contrato que el supervillano violó.

Evolución.

La forma de contar una historieta ha sufrido una evolución considerable desde sus inicios hasta nuestros días. En su origen, las historietas de este género eran muy simples debido, en parte, a que iban destinadas a lectores preferentemente infantiles y adolescentes. Los personajes han ido evolucionando de manera lógica en función de los acontecimientos. A través de ellos se plantean una serie de dicotomías como el enfrentamiento entre el bien/mal, orden/caos, luz/oscuridad.

Las primeras aventuras de superhéroes se caracterizan por su sencillez y había una concreción explícita tanto desde el punto de vista narrativo como visual. Desde el punto de vista narrativo, los primeros *comic books* contenían historietas autoconclusivas y, posteriormente, se evolucionó hacia finales poco definitivos.

Hemos dicho que Superman es el primer superhéroe del cómic, y los primeros malhechores a los que se enfrenta son villanos sin superpoderes. Por influencia de la novela negra son gánsteres, carteristas y extorsionadores. La necesidad de aportar un oponente digno motivó la creación del Ultrahumano, el primer supervillano con superpoderes capaz de burlar al superhéroe. Logra escapar en muchas ocasiones, lo que se traduce en innumerables reapariciones a lo largo de la serie. Con este personaje se configuran los rasgos básicos del supervillano.

En cuanto a su evolución gráfica, ésta ha sido también considerable. Inicialmente cada página estaba constituida por seis o siete viñetas distribuidas en series de tres tiras con dos o tres viñetas cada una. En los setenta comienzan a realizarse páginas más dinámicas y el sentido de lectura no

siempre es de izquierda a derecha. También es frecuente que el marco en el que se inserta una viñeta sobrepase este espacio en la actualidad.

Con el paso del tiempo, los argumentos y los dibujos se han hecho más complejos, aunque se mantiene su esencia original. Tanto los superhéroes como los supervillanos han experimentado revoluciones gráficas para adaptarse a su época.

El cómic es además un negocio que debe adaptarse a los nuevos tiempos. Por eso los equipos creativos renuevan los personajes constantemente y surgen versiones diferentes de un mismo personaje. Los supervillanos también se actualizan o modernizan paralelamente a los superhéroes. Existen similitudes en muchos de ellos, que viene a ser una actualización o adaptación del personaje en una época nueva, como por ejemplo el Ultrahumano y Lex Luthor; Catwoman y la Gata Negra; o el Duende Verde y el Duende.

Los supervillanos reaparecen continuamente en la colección de un superhéroe. Aunque son vencidos por éste, nunca mueren. El ciclo que se repite es el siguiente:

- 1) Creación de un supervillano, que se rentabiliza al máximo.
- 2) Cuando deja de ser productivo, cae en el olvido para el lector.
- 3) Rescate del personaje en la historieta, dotándole de un grafismo más moderno al de su última aparición.

Cada equipo creativo aporta una versión propia del supervillano, que se va adaptando a los nuevos tiempos y a cada situación. De esta manera, se logra evitar que los relatos sean obvios y se consigue fidelizar al lector.

También la tipología del supervillano es más variada. De los primeros delincuentes comunes y gánsteres se ha evolucionado hacia formas mucho más complejas, como científicos locos más letales, supervillanos por accidente, terroristas, enemigos políticos, etc.

Para la sociedad norteamericana, el cómic se convierte en otro medio de difusión de la política anticomunista.

La Edad de Plata del cómic se inicia a partir de mediados de los años 50. En esta nueva etapa se apuesta por tratar a los personajes de forma diferente y se huye del supervillano convencional. Desde el punto de vista

psicológico, los cómics de la editorial Marvel humanizan a los personajes y las historietas se hacen más creíbles. Tanto superhéroes como supervillanos son retratados con mayor profundización. Los supervillanos de esta época son más poderosos y capaces de derrotar al superhéroe. La tensión dramática se intensifica y se evitan los finales previsibles. En definitiva, se refleja de forma más fiel la realidad del mundo contemporáneo. Actualmente existe una demanda de supervillanos violentos y atormentados que se van ajustando a los tiempos.

Se plantean iconos novedosos en donde los villanos dejan de ser de aspecto horrible. También se plantea que el superhéroe puede llegar a corromperse. Cada vez es más complejo establecer una línea tajante entre superhéroe y supervillano. También la composición de la página deja de ser tan rígida. El cómic evoluciona hacia un estado más profundo y sofisticado para el lector. Los guiones son más complejos. Se tratan temas como la corrupción política, el racismo o los derechos de la mujer. El desenlace no es siempre feliz. Un personaje importante puede morir, por lo que las historietas logran un tono dramático superior. Hay un afán de experimentación en todos los planos.

En los años 70 tienen origen los antihéroes, cuyo objetivo es similar al superhéroe tradicional aunque con una metodología próxima al supervillano. Esta década se define por la experimentación gráfica y literaria debido, en parte, a la influencia del cine. Las viñetas juegan con enfoques hasta entonces inexplorados. La composición de la página es más compleja y dinámica. Sin duda, uno de los personajes más emblemáticos de la editorial Marvel Comics es Spider-Man. Con él surgen supervillanos que evolucionan y se actualizan constantemente en el tiempo. Muchos malhechores proceden del círculo familiar y/o laboral del superhéroe. Son personajes próximos y por eso se revelan aspectos profundos. Pertenecen a esta galería el Duende Verde, El Lagarto o el Doctor Octopus. En Spider-Man conviven tanto villanos como supervillanos. En cuanto a los primeros, representan los bajos fondos sociales. Son mafiosos y criminales pero carecen de superpoderes. No son personajes anónimos sino que tienen identidad propia y unos rasgos bien definidos, como por ejemplo The Kingpin, Cabeza de Martillo o Lápida. A pesar de su poder limitado, pueden causar perjuicios graves en la sociedad. Los supervillanos, en cambio, cuentan con poderes superiores derivados de una aplicación negativa

de la tecnología. Su poder lo emplean para destruir y no beneficiar a la comunidad. En esta línea se sitúa el modelo del científico loco que se perfecciona con supervillanos como Electro, El Hombre de Arena o El Doctor Muerte.

A partir de 1984 se inicia una nueva época en el cómic denominada Modern Age. En esta etapa algunos guionistas optan por deconstruir a los superhéroes. Surgen las novelas gráficas, un formato que permite contar una historia completa con un número de páginas predeterminado y sin que el lector necesite leer otros cómics para entenderlo. En este marco surgen *El regreso del caballero oscuro* de Frank Miller y *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons, destinadas a entretener a lectores adultos.

La novela gráfica *Watchmen* ofrece la distorsión de unos superhéroes que ni siquiera tienen poderes. La línea divisoria entre el bien y el mal queda totalmente desdibujada y se plantea que el mundo no necesita superhéroes, ya que se consideran personajes paranoicos, acomplexados y violentos. Los personajes arrastran traumas, están condenados a la soledad y gobernados por el caos. Los superhéroes de esta obra son incapaces de detener un holocausto sobre la ciudad de Nueva York. El cómic está destinado para un público adulto ya que alude explícitamente a temas como el sexo, las drogas y la violencia. También se plantean teorías conspirativas, propias de finales del siglo XX. Se abordan temas como la guerra nuclear, la insolidaridad, la soledad y la incomunicación. También se trata el ascenso de Adrian Veidt, que representa el mundo financiero. Bajo la identidad de Ozymandias, se convierte en un villano dictador con ansias de dominar el mundo.

Desde el punto de vista morfológico, el cómic de superhéroes es un discurso narrativo que parte de un daño o de una carencia motivada por la presencia de un supervillano. Después, se suceden una serie de funciones cuya función terminal consiste en la resolución del conflicto gracias a la intervención del superhéroe. Aunque su finalidad es retratar la realidad, es un medio en el que predomina la imaginación y la fantasía, así como la aventura y elementos propios del género policiaco y humor. El formato clásico en el que se inscribe este género es el *comic book*, cuyo origen se remonta a finales de los años treinta en Estados Unidos. El arco argumental de un *comic book* constituye en sí mismo una secuencia.

Inicialmente eran historietas autoconclusivas aunque, influido por el cómic de aventuras, surge la serialización narrativa, en donde el superhéroe termina enfrentándose a un supervillano o a algún otro peligro. Esta tendencia provocó la creación de series cada vez más complejas que reciben el nombre de sagas, fruto de la especialización del guionista y del dibujante.

Como en las epopeyas de la literatura clásica, los superhéroes trascienden el mundo real para elevarse a un plano fantástico. Estos relatos se caracterizan por la economía lingüística, lo que conlleva a presentar un número de viñetas escaso: se eliminan los elementos redundantes y la narración y los decorados se condensan al máximo.

Un relato de superhéroes está condicionado por estos dos factores:

- 1) Presencia de un supervillano que por algún motivo capta la atención del superhéroe.
- 2) Combate entre ambos y la posible resolución del conflicto. Hay que añadir que la lucha nunca es definitiva porque la serie suele tener continuidad.

EVOLUCIÓN DEL CÓMIC: 1938-ACTUALIDAD	PUNTO DE VISTA GRÁFICO	PUNTO DE VISTA LITERARIO
Años 30-40	<ul style="list-style-type: none"> -Modelo clásico de 9 viñetas del mismo tamaño. -Estructura simple y vocabulario sencillo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Fórmulas rígidas basadas en historietas autoconclusivas. -Los personajes obedecen a un patrón prefijado. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> -Destinatarios: Preferentemente niños y adolescentes.
AÑOS 50-60	<ul style="list-style-type: none"> -Jack Kirby revoluciona el cómic dotando a los personajes de mayor profundidad psicológica. - La acción es más dinámica. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se intensifica la acción. -Mayor profundidad psicológica. -Gusto por lo desconocido: criaturas alienígenas y de las profundidades marinas. Personajes de ultratumba. -Humanización de los superhéroes a principios de los 60. <hr/>
AÑOS 70	<ul style="list-style-type: none"> -Experimentación gráfica con páginas más dinámicas. -Dibujos más complejos. -Con frecuencia la viñeta sobrepasa el marco en el que se inserta. -Mayor libertad creativa. <hr/>	<ul style="list-style-type: none"> -Cómics más sofisticados con argumentos más complejos. -Pueden mezclarse dos tramas en un mismo cómic. -Proliferan las sagas literarias. -Se introducen antihéroes. -El superhéroe deja de ser infalible. -Enfoque más realista. Lectores más cultos.
AÑOS 80-Actualidad	<ul style="list-style-type: none"> -En Watchmen hay despreocupación por la estética de los superhéroes. También en Frank Miller en El Regreso del Caballero Oscuro. -Colores infográficos mediante programas informáticos. <hr/>	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de novelas gráficas. -Personajes ambiguos. -Destinatarios: Preferentemente lectores adultos. <hr/>

ÉPOCA DEL SIGLO XX	ACONTECIMIENTOS RELEVANTES	VILLANOS Y SUPERVILLANOS
AÑOS 30	Ambiente prebélico. Experimentos con energía eléctrica.	-Influencia de la novela negra y policíaca. -Villanos: Mafiosos, criminales. -Supervillano: El Ultrahumano (energía eléctrica).
AÑOS 40	Segunda Guerra Mundial. Temática bélica: Nazismo y japoneses.	-Villanos: Hitler y las ordas nazis. Dictadores e imperialistas.
AÑOS 50	Guerra Fría: Energía atómica. Carrera espacial. Comunismo.	-Comunismo: Cráneo Rojo. -Monstruos y alienígenas. -Temática terror y ciencia ficción.
AÑOS 60	Guerra Fría: Energía atómica. Crisis de los misiles en Cuba. Posibilidad de una III Guerra Mundial	-Humanización de supervillanos: Duende Verde, Hombre de Arena, El Lagarto. -Otros temas: contaminación y racismo.
AÑOS 70	Guerra del Vietnam. Escándalo Watergate. Retorno a temas bélicos y a las artes marciales	-Surge el antihéroe: El Castigador. -Apertura de temas hasta entonces censurados: drogas, narcotráfico, violencia, sexualidad...
AÑOS 80-ACTUALIDAD	Fin de la Guerra Fría. Revolución tecnológica: Internet, control por satélite. Conflicto bélico en Oriente Medio. Terrorismo islámico. Corrupción política y militar. Experimentación con armas bioquímicas e ingeniería genética.	-Manipulación genética: clonación de villanos, guerras biológicas. Organizaciones terroristas. -Empleo de la tecnología a favor del supervillano. -Deconstrucción del superhéroe: Watchmen, El regreso del caballero oscuro, La broma asesina. -Complots de políticas internacionales.

En conclusión, cada autor ha ido aportando un enfoque diferente de los personajes a lo largo de las etapas del cómic. Héroes y villanos se deben amoldar a los nuevos tiempos y al revés, las modas deben ajustarse a la esencia que mantiene viva la tradición del héroe literario así como su entorno. En la historia del cómic hemos visto cómo han ido variando y evolucionando tanto el tratamiento del superhéroe como el de sus villanos. Unos y otros han ido creciendo paralelamente y de ambos depende el éxito de una serie.

Las pruebas en laboratorios para obtener poder son una realidad cuyo objetivo es marcar la superioridad de unos países sobre otros. Primeramente se temía por la energía eléctrica con el Ultrahumano, después se evolucionó al experimentar con el poder de la energía atómica. Actualmente, la posibilidad de crear máquinas inteligentes junto con la manipulación genética y la posibilidad de una guerra biológica constituyen la base para crear supervillanos. En definitiva, estos personajes se van adaptando a los tiempos modernos según las amenazas que vayan surgiendo fruto de los avances tecnológicos. La finalidad de la humanidad es sortear estos peligros y los cómics son un ejemplo de cómo la ciencia puede ser tan beneficiosa como perjudicial.

En definitiva, los supervillanos se reinventan o modifican, no desaparecen definitivamente. Son elementos recursibles porque reaparecen esporádicamente en una colección. Se puede afirmar que ningún enfrentamiento entre superhéroe y supervillano es el definitivo, rasgo que lo diferencia del villano tradicional. Aunque la maldad de un supervillano nunca es absoluta, todos tienen cierto grado de sentimientos y emociones.

10. BIBLIOGRAFÍA.

● ESTUDIOS:

ALDISS, Brian, *Space Opera*, Londres, Futura, 1974.

AMORÓS, Andrés, *Introducción a la literatura*, Madrid, Editorial Castalia, 1980.

ARIZMENDI, Milagros, *El cómic*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 1975.

AUERBACH, Erich, *Mimesis: La representación de la realidad en la cultura occidental*, Madrid, Fondo de cultura económica de España, 1950.

AYALA, R. R., *Mitos y leyendas de la Edad Media*, Barcelona, Edicomunicación S.A., 2000.

BAL, Mieke, *Teoría de la narrativa. (Una introducción a la narratología)*, Madrid, Cátedra, 1985.

BALASCH, Enric, *Una historia mágica de los cuentos*, Madrid, Oberon, 2003.

BARBIERI, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós, 1991.

BARRERO, Manuel; y YÁÑEZ, Carlos, *REH: Reinos Heroicos*, Tebeosfera (publicación digital).

BEATY, Bart, *Frederic Wertham and the Critique of Mass Culture*, Jackson, University Press of Mississippi, 2005.

BEATTY, Scott, *Batman: The Ultimate Guide to the Dark Knight*, London, Dorling Kindersley, 2001.

BENTON, Mike, *The Comic Book in America. An Illustrated History*, Dallas, Taylor Publishing Company, 1989.

BETTELHEIM, Bruno, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona, Crítica Grijalbo, 1981.

BURKERT, Walter, *Structure and History In Greek Mythology And Ritual*, Berkeley: University of California Press, 1979, p. 18.

CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica, 1972.

CAMPBELL, Joseph & MOYERS, Bill, *The Power of Myth*, New York, Doubleday, 1988, p. 144.

CLEMENTE, Julián M. & GUZMÁN, Rubén, *Spider-Man: Bajo la máscara*, Palma de Mallorca, Pretextos Dolmen, 2002.

CLUTE, John, *Science Fiction: The Illustrated Enciclopedia*, Londres, Dorling Kindersley Publishing, 1995.

CONAN DOYLE, Arthur, *Las aventuras de Sherlock Holmes* (selección de Jesús Urceloy), Madrid, Alianza Editorial, 2012.

COMA, Javier, (dir.) *Historia de los cómics* (vol. 1-4), Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983.

□ *Diccionario de la novela negra norteamericana*, Barcelona, Anagrama, 1986.

□ *Diccionario de los cómics: La Edad de Oro*, Barcelona, Plaza y Janés, 1991.

CONAN DOYLE, Arthur, *Las aventuras de Sherlock Holmes* (selección de Jesús Urceloy), Madrid, Alianza Editorial, 2012.

DANIELS, Les, *Batman: The Complete History*, New York, Chronicle Books, 1999.

□ *DC Comics: A celebration of the World's Favorite Comic-Book Heroes*, New York, Billboard Books, 2003.

□ *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*, New York, Harry N. Abrams, 1991.

DEFALCO, Tom, *Comics Creators on Spider-Man*, London, Titan Books, 2004.

□ *Comics Creators on Fantastic Four*, London, Titan Books, 2005.

□ *Spider-Man. La versión definitiva*, Barcelona, Ediciones B, 2007.

DE LA CALLE, Ángel, *El Hombre Enmascarado. (En el sendero)*, Madrid, Ediciones Sinsentido, 2007.

DUNCAN, Paul, *Alfred Hitchcock*, Barcelona, Taschen, 2011.

ECHABURU SOLER, Sergi, *Los héroes de la novela policíaca*, Barcelona, Grafein Ediciones, 2006.

ECO, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Editorial Lumen y Tusquets, 2006.

□ *Historia de la fealdad*, Barcelona, Lumen, 2007.

EISNER, Will, *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma editorial, 2002.

□ *La narración gráfica*, Barcelona, Norma editorial, 2003.

EVANIER, Mark, *Kirby, King of Comics*, New York, Abrahams, 2007.

FEIFFER, Jules, *The Great Comic Books Heroes*, Seattle, Fantagraphics Books, 2003.

FRATTINI, Eric & PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, Madrid, Nuer Ediciones, 1999.

GABILLIET, Jean-Paul, *Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books*, Jackson, University of Mississippi, 2010.

GARCÍA, Santiago, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 2010.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús, *Narrativa audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1996.

GARYN, G. Roberts, *Dick Tracy and American Culture: Morality and Mythology, Text and Context*, Mc Farland & Company, Jefferson, London, 1993.

GASCA, Luis Y GUBERN, Román, *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra, 1988.

GEORGE, Milo, *The Comics Journal Library* (vol. 2): *Frank Miller*, Seattle, Fantagraphics Books, 2003.

GIBBONS, Dave, KIDD, Chip, y ESSL, Mike, *Watching the Watchmen*, London, Titan Books, 2008.

GIL, Rodolfo, *Los cuentos de hadas: historia mágica del hombre*, Barcelona, Salvat Editores, 1982.

GOULART, Ron, *The Encyclopedia of American Comics*, New York, Facts of File, 1990.

□ *Over Fifty Years of American Comic Books. Comic Book Encyclopedia*, New York, Harper Entertainment, 2004.

GREIMAS, Algirdas Julien, *Semántica estructural. Investigación metodológica*, Madrid, Gredos, 1987.

□ *La semiótica del texto. Ejercicios prácticos*, Barcelona, Paidós, 1983.

GROENSTEEN, Thierry, *The System of Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007.

□ *Comics and Narration*, University Press of Mississippi, 2013.

GUBERN, Román, *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1981.

GUIRAL, Antoni (coord.), *Terminología (en broma pero muy en serio) de los comics*, Barcelona, Ediciones Funnies, 1998.

□ *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 1. Los cómics en la prensa diaria: Humor y aventuras*, Girona, Panini, 2007.

□ *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 3. El comic-book: Superhéroes y otros géneros*, Girona, Panini, 2007.

□ *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 4. Marvel comics: un universo en constante evolución*. Girona, Panini, 2007.

□ *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 5. Marvel comics: De la Silver Age a la Modern Age*, Girona, Panini, 2007.

GUTIÉRREZ ORDÓÑEZ, Salvador, *Introducción a la semántica funcional*, Editorial Síntesis, Madrid, 1996.

HARVEY, Robert C., *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*, Jackson, University of Mississippi, 1996.

HATFIELD, Charles, *Hand of Fire. The Comic Art of Jack Kirby*, Jackson, University of Mississippi, 2012.

HENDRICKS, William O., *Semiología del discurso literario*, Cátedra, Madrid, 1976.

HERNANDO SERRANO, David, *Batman: El resto es silencio*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2004.

JIMÉNEZ VAREA, Jesús, PINEDA CACHERO, Antonio & FERNÁNDEZ GÓMEZ, Jorge David, *El terror en el cómic*, Sevilla, Comunicación Social, 2003.

JONES, Gerard, *Men of Tomorrow. Geeks, Gangsters and the Birth of the Comic Books*, New York, Basic Book, 2004.

KANE, Bob, *Los archivos de Batman*. Volumen I-VII. Norma Editorial, Barcelona, 2004.

KANE, Bob, *Los archivos de Batman*. Volumen II: pp. 3-6 del "Prefacio" de Max Allan Collins, Norma Editorial, Barcelona, 2005.

KANE, Bob, *Los archivos de Batman*. Volumen IV: pp. 5-6 del "Prefacio" de Dick Sprang, Norma Editorial, Barcelona, 2007.

KANE, Bob, *Los archivos de Batman*. Volumen V: pp. 5-6 del "Prefacio" de Dennis O'Neil, Barcelona, Norma Editorial, 2007.

KLOCK, Geoff, *How To Read Superhero Comics And Why*, London, Continuum, 2006.

KOHAN, Silvia Adela, *La acción en la narrativa. Claves para desarrollar escenas, diálogos y personajes creíbles*, Barcelona, Alba, 2006.

LEE, Stan, *Origins of Marvel Comics*, New York, Simon and Schuster, 1974.

□ *Sons of Marvel Comics*, New York, Simon and Schuster, 1974.

□ *Sons of Marvel Origin*, New York, Simon and Schuster, 1975.

□ *Yo soy el hombre araña*, Madrid, Ediciones Montena, S.A., 1980.

LEE, Stan & DITKO, Steve. *Orígenes Marvel* (Volumen 3), Barcelona, Planeta –De Agostini, 1991.

LEE, Stan & ROMITA Sr., John. *Spider-Man: Las tiras completas* (Volumen 1), Barcelona, Panini España, 2007.

LORENZO DÍAZ, F., *Superhéroes Marvel. Del cómic a la pantalla*. Madrid, Imágica Ediciones, 2004.

MACINTYRE, Ben, *El Napoleón de los ladrones. Vida y andanzas de Adam Worth, el auténtico Moriarty*, Ediciones B, Barcelona, 1998.

MARÍN, Rafael, *Los cómics Marvel*, Madrid, La factoría de ideas, 2001.

□ *W de Watchmen*, Palma de Mallorca, Pretextos Dolmen, 2009.

MARTÍN LÓPEZ, Rebeca, *Las manifestaciones del doble en la narrativa breve española contemporánea*, Universidad Autónoma de Barcelona, 2006.

Mc. CLOUD, Scott, *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2008.

Mc CLOUD, Scott, *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, Astiberri, 2009.

MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David, *Batman Año Uno*, Barcelona, ECC Ediciones, 2012.

MILLER, Frank & JANSON, Klaus. *Batman Año Uno*, Barcelona, ECC Ediciones, 2012.

MILLIDGE, Gary Spencer, *Alan Moore: Storyteller*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2012.

MURO MUNILLA, Miguel Ángel, *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*, Universidad de la Rioja, 2004.

NIZIEZA, Fabián, Artículo extraído de “*Marvel Age*”, número 41; publicado en las daily-strip de Amazing Spiderman, Barcelona, Editorial Planeta-De Agostini, 1989.

NYBERG, Amy Kiste, *Seal of Approval. The history of the Comics Code*, University of Mississippi, 1998.

O’NEIL, Dennis, *The DC Comics Guide to Writing Comics*, New York, Watson-Guption Publications, 2001.

ORTIZ, Estrella, *Contar con los cuentos*, Ciudad Real, Ñaque Editora, 2002.

POYATOS, Fernando, *La comunicación no verbal. II Paralenguaje, kinesia e interacción*, Madrid, Editorial Istmo, 1994.

PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Madrid, Akal, 2011.

PROPP, Vladimir, *Las raíces históricas del cuento*, Madrid, Fundamentos, 1981.

RAPHAEL, Jordan; y SPURGEON, Tom, *Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book*, Chicago, Chicago Review Press, 2003.

REICH, Charles, *The Greening of America*, New York, Crown Trade Paperbacks, 1970, p. 4-7.

REYZÁBAL, María Victoria, *Diccionario de términos literarios*, Madrid, Acento Editorial, 1998.

RO, Ronin, *Tales to Astonish: Jack Kirby, Stan Lee, and the American Comic Book Revolution*, New York, Bloomsbury, 2005.

ROAS, David, *Teoría de lo fantástico*, Madrid, Sig. Libros, 2001.

ROBERTS, Garyn G., *Dick Tracy and American Culture: Morality and Mythology, Text and Context*, London, Mc Farland & Company, Jefferson, 1993.

ROBINS, Trina, *The Great Women Superheroes*, Kitchen Sink Press, 1996.

RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín, *La explosión Marvel. Historia de Marvel en los 70*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2012.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1988.

ROMITA, J. *El arte de John Romita*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 1999, p. 76.

SADOWSKI, Greg, *Supermen! The First Wave of Comic Book Heroes 1936-1941*, Seattle, Fantagraphics Books, 2009.

SALISBURY, Mark, *Los secretos de los guionistas de comic-book*, Madrid, La Factoría de Ideas, 2001.

SÁNCHEZ ESCALONILLA, Antonio, *Estrategias de guión cinematográfico*, Barcelona, Ariel, 2001.

SAVAGE, William, *Comic Books and America, 1945-1954*, Oklahoma, University Oklahoma Press, 1990.

SCALITER, Juan, *La ciencia de los superhéroes*, Barcelona, Ediciones Robinbook, 2011.

SEREBRIANY, S. D., "Interpretacija formuly V. Ja. Proppa", *Tezisy dokladov vo Vtoroj letnej shkole po vtorichnym modelirujushchim sistemam*, Tartu, 1966, p. 92.

SIMON, Joe, *My Life in Comics*, New York, Titan Books, 2011 (edición digital).

SIMON, Joe, & SIMON, Jim, *The Comic Book Makers*, New York, Crestwood, 1990.

SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la Bande Dessinée*, Bruselas, Les Impressions Nouvelles, 2009.

SPENCER, Gary, *Alan Moore: Storyteller*, Barcelona, Planteta DeAgostini, 2012, p. 125.

THOMAS, Roy; y SANDERSON, Peter, *The Marvel Vault*, Philadelphia, Running Press Books, 2007.

THOMPSON, Sthit, *El cuento folklórico*, Caracas, Universidad Central de Venezuela, 1972.

TRABADO CABADO, José Manuel, *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*, Madrid, Cátedra, 2012.

TRUFFAUT, François, *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza Editorial, 1990.

USLAN, Michael E. *Una vida con Batman*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2012.

VARGAS, Juan José. *Alan Moore. La autopsia del héroe*, Palma de Mallorca, Pretextos Dolmen, 2010.

VARILLAS, Rubén. *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.

- VILCHES FUENTES, Gerardo, *Breve historia del cómic*, Madrid, Nowtilus, 2014.
- VON BERNEWITZ, Fred, y GEISSMAN, Grant, *Tales of Terror! The EC Companion*, Seattle, Fantagraphics y Gemstone, 2000.
- VVAA, *The Language of Comics. World and Image* (dirigido por Robin Varnum y Christina T. Gibbons), Jackson, University Press of Mississippi, 2001.
- VVAA, *The Changing Face of Evil in Film and Televisión*, Amsterdam, Rodopi B. V., 2007.
- VVAA, *Los superhéroes y la filosofía*, Barcelona, Editorial Blackie Books, 2010.
- VVAA, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013.
- VVAA. *Official Handbook of the Marvel Universe*, New York, Marvel Comics, 1983.
- WAUGH, Coulton, *The Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 1991.
- WEINER, Tim, *Enemigos, Una historia del FBI*, Barcelona, Editorial Debate, 2012.
- WERTHAM, Fredric, *Seduction of the Innocent*, New York, Reinhart & Company, Inc, 1954.
- WITEK, Joseph, *Comic Books as History*, Jackson, University Press of Mississippi, 1989.
- WOLK, Douglas, *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*, Cambridge, Da Capo Press, 2007.
- WRIGHT, Bradford W., *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore & London, The Johns Hopkins University Press, 2003.

● ARTÍCULOS:

ALLAN COLINS, Max, "Introducción" en *Dick Tracy de Chester Gould: Tiras completas* (volúmenes 1-4), Barcelona, Norma Editorial, 2008.

BARINGO, VÍCTOR, Revista "El Príncipe Valiente", nº 2 (Diciembre de 1988), Barcelona, Ediciones B, 1988.

BARRERO, Manuel, "Una conspiración simple y burlona", AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 55-84.

□ Revista "El hombre enmascarado", Nº 8, Barcelona, Ediciones B, 1988.

CARRIÓN, Jorge, "El método Moore", *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 13-26.

CASARIEGO, Nicolás, "Batman sigue vivo", *Grandes héroes del cómic Nº 5*, Barcelona, Norma Editorial, 2003.

CLEMENTE, Julián M, "Namor, el príncipe de las profundidades", *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics. El comic-book: superhéroes y otros géneros* (Volumen 3), Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 49.

COLLINS, Max Allan & MATT MASTERSON, "Entrevista con Chester Gould", *Dick Tracy. Tiras completas 1933-1935*, Barcelona, Norma, 2009.

COLLINS, M. A.; HAGEN-AUER, G.; y HELLER, S., *Men's Adventure Magazines*, New York, Taschen, 2008.

COMA, Javier, "Flash Gordon", en Revista *Flash Gordon*, Barcelona, Ediciones B, 1988.

□ "El Príncipe Valiente", nº 1 (noviembre de 1988), Barcelona, Ediciones B, 1988.

□ "Los tiempos modernos del Phantom" (artículo publicado en la Revista "El hombre enmascarado", Nº 1), Barcelona, Ediciones B, 1988.

O'NEIL, Dennis, "Los superhéroes", en *Historia de los cómics*, Vol. 1 (dirigida por Javier Coma), Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983.

DIXON, Chuck, "Lo que Oswald Cobblepot significa para mí", *Batman Arkham: Pingüino*, núm. 3, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2007.

FERNÁNDEZ, Javier, "De piratas y caníbales. Watchmen y la EC", AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 33-53.

FERNÁNDEZ FOLGUEIRAS, Erea, "Por una geografía del hombre (una lectura liminal de Watchmen)", AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 99-122.

FONSECA, Raimon, "El Nuevo Bullpen", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Marvel Comics: Un universo en constante evolución*, (Volumen IV), Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 22.

FONSECA, Raimon, "Terror y talento" (en estado puro), *La tumba de Drácula (Volumen I)*, Barcelona, Panini España, 2009.

GARCÍA, Óscar, "Si se lee un abrazo desesperado en el rostro de Rorschach antes de morir...", AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 55-77.

GARCÍA, Santiago, "Monstruos del espacio exterior", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Marvel Cómics: Un universo en constante evolución*, (volumen 4), Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 14.

□ "Rompiendo esquemas: Los Cuatro Fantásticos", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Marvel Cómics: Un universo en constante evolución* (volumen 4), Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 16.

□ "El arte de Steve Ditko", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Marvel Cómics: Un universo en constante evolución*, (volumen 4), Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 20.

□ "La muerte de Gwen Stacy, la vida de Spider-Man", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Marvel Comics: Un Universo en constante evolución* (volumen 4), Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 47.

□ "Cuestión de formas", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 5. Marvel comics: De la Silver Age a la Moder Age*, Barcelona, Editorial Panini España, 2007, p. 79.

GARCÍA MARCOS, Alberto, "Master Race. Una pequeña obra maestra", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los comics. El comic book: superhéroes y otros géneros* (Volumen 3), Barcelona, Panini Cómic, 2007, pp. 179-180.

□ "La metamorfosis de los héroes", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Marvel comics: De la Silver Age a la Modern Age*. (Volumen 5), Barcelona, Editorial Panini España, 2007, p. 145.

GOLDSTEIN, "The Spiritualisation of Technology: A New Vision for the 1970's, The Drew Gateway, vol. 2, New York, 1977, pp. 27-28.

GOMBRICH, Ernst Hans, "La máscara y el rostro: La percepción del parecido fisonómico en la vida y el arte", en *La imagen y el ojo*, Madrid, Alianza Editorial, 1987.

GRANT, Alan, "Introducción", *Batman Arkham: Clayface* (volumen 9), Barcelona, Planeta DeAgostini, 2008, p. 5.

□ "Introducción", *Batman Arkham*, número 10, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2008.

GUIRAL, Antoni, "Grandes del comic-strip-1: Herriman", *Daily-Strip cómics de Spiderman*, nº 18, Barcelona, Planeta DeAgostini, 1989.

□ "El grafismo realista en los cómics", *Biblioteca Grandes del Cómic: Terry y los piratas* (volumen 5), Barcelona, Planeta DeAgostini, 2005.

□ "Redescubriendo a Terry y los piratas y a Milton Caniff", *Biblioteca Grandes del Cómic: Terry y los piratas* (número especial), Barcelona, Planeta DeAgostini, 2005.

HERRERO DE CASTRO, Rubén, "¿Son los superhéroes judíos?", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. El comic-book: superhéroes y otros géneros* (volumen 3), Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 52.

□ "Los superhéroes y la II Guerra Mundial", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los comics. El comic book: superhéroes y otros género*. (Volumen 3), Barcelona, Panini Cómic, 2007, p. 84.

□ "Marvel: El deshielo", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los comics. Marvel Comics: Un universo en constante evolución* (Volumen 4), Barcelona, Editorial Panini España, 2007, p. 114.

□ “The Punisher: Justicia poética”, VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Marvel comics: un universo en constante evolución* (Volumen 4), Barcelona, Editorial Panini España, 2007, p. 100.

JIMÉNEZ VAREA, Jesús, “El comic book: medio, objeto y cultura”, *Culturas pop y arte de autor en el cómic, ilustración y cine de animación, Curso de verano*, Universidad de León, 2012.

JIMÉNEZ VAREA, Jiménez & PINEDA, Antonio, “Popular Culture, Ideology and the Comics Industry. Steve Ditko’s Spider-Man” en *Journal of Popular Culture*, Vol. 46, Issue 6, 2013, pp. 1131-79.

KANE, Bob, “Tracy’s influence” en *Batman: The Sunday Classics 1943-46*, Princeton, Kitchen Sink Press, 1999.

LEFÈVRE, Pascal, “The Importance of Being <<Published>>: A comparative Study of Different Comics Formats”, *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, University of Copenhagen, 2000.

LÓPEZ, Celes J., “Ann Nocetti y su Hombre sin Miedo”, VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Marvel comics: un universo en constante evolución* (Volumen 4), Barcelona, Panini comics, 2007, P.104.

McCAUSLAND, Elisa G., “Mis problemas con las Watchwomen”, AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 105-126.

MARTÍNEZ VITURTIA, Alejandro, “El producto que faltaba” en LEE, Stan & ROMITA, John. *Spider-Man: Las tiras completas* (Volumen 1), Barcelona, Panini España, 2007, pp. 7-8.

MILLER, Frank, “Los días del Señor de la Noche”, *Batman: El regreso del Señor de la Noche*, Barcelona, DC Comics-Norma Editorial, 2001.

MILLIGAN, Peter, “Introducción”, *Batman Arkham: Acertijo*, núm. 7, p. 5, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2008.

MORENO FERNÁNDEZ, Ángel, “Mariposa en frasco de nostalgia. El lenguaje del tiempo en Watchmen”, AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 123-149.

O'NEIL, Dennis, "Dos caras", *Batman Arkham: Dos Caras* (vol. 2), p. 3-4, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2007.

PIÑOL, Cels, "Un largo y tortuoso camino" (Artículo publicado para el comic "Las nuevas aventuras de Spiderman", nº 2), Barcelona, Planeta DeAgostini, 1996.

SÁNCHEZ, Antonio, "Ni siquiera un dios puede salvarnos. O la supervivencia de los simulacros al fin del mundo", *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 85-104.

SARTO, Juanjo, "Frederic Wertham: Munición para la censura", VVAA, *Del tebeo al manga. Una historia de los comics. El comic book: superhéroes y otros géneros* (Volumen 3), Barcelona, Panini España, 2007, p. 114.

SMOLDEREN, Thierry, <<AB Frost : First Stories and the Photographic Revolution>>, en www.nwe.ufl.edu/~ronan/ThierryS.html, 2002.

TRABADO CABADO, José Manuel, "Radiografías de la fragilidad", AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 127-150.

USLAN, Michael, "Prefacio", *Los archivos de Superman en Action Comics* (Volumen 3), Barcelona, Planeta DeAgostini, 2007.

VARGAS-IGLESIAS, Juan J., "La mirada del abismo. Lo imposible simbólico en Watchmen", AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 79-98.

VILCHES, Gerardo, "El lugar de Watchmen", AAVV, *Radiografías de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen*, Madrid, Modernito Books, 2013, pp. 27-54.

VRATOS, Stephen, "Semblanza de una araña a los treinta", revista "Spider-Man Nº 277", Barcelona, Ediciones Forum, 1983, p. 51.

VVAA. "Dolmen" Numero 180, octubre 2010, Revista de información sobre cómic, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2010.

WATT-EVANS, Lawrence, <<Los otros. Breve historia de los cómics de horror pre-Code>>, en *Tebeosfera* 5.

www.tebeosfera.com/documentos/textos/los_otros_breve_historia_de_los_comics_de_horror_p_re-code.html.

WERTHAM, Frederic, "Excerpt from Seduction of the Innocent" en Heer, Jeet & Worcester, Kent, *A Comics Studies Reader*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009.

● ENTREVISTAS:

CONWAY, Gerry, Entrevistado por Tom Defalco en DEFALCO, Tom, *Comics Creators on Spider-Man*, Titan Books, 2004.

● CÓMICS:

BRUBAKER, Ed & MAHNKE, Doug, *Batman: El hombre que ríe*, Madrid, Planeta DeAgostini, 2010.

BUSIEK, Kurt y IMMONEN, Stuart, *Superman. Identidad secreta*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2005.

GOULD, Chester, *Dick Tracy. Tiras completas 1933-1935*, Barcelona, Norma, 2009.

□ *Dick Tracy: Las tiras completas* (vol. 1-4), Barcelona, Norma Editorial, 2011.

JURGENS, Dan, STERN, Roger, et al, *The Death of Superman*, New York, DC Comics, 1993.

LOEB, Jeph & SALE, Tim, *Batman: Caballero maldito*, Barcelona, ECC Ediciones, 2012.

MILLER, Frank y JANSON, Klaus, *Batman: El regreso del caballero oscuro*, Barcelona, ECC Ediciones, 2012.

MILLER, Frank y MAZZUCHELLI, David, *Batman: Año Uno*, Barcelona, ECC Ediciones, 2012.

MOORE, Alan & GIBBONS, Dave, *Watchmen*, Barcelona, Norma Editorial, 2000.

RAYMOND, Alex, *Flash Gordon* (tomo 2), Barcelona, Ediciones B, 1992.

□ *Rip Kirby* (vol. 1-12), Biblioteca Grandes del Cómic, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2005.

ROMITA, John y STERN, Roger, *Spiderman. Trampa mortal*, Coleccionable Spiderman, nº 2, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2002.

SIEGEL, Jerry & SHUSTER, Joe, *Los archivos de Superman en Action Comics* (volúmenes I-V), Barcelona, Norma Editorial, 2005.

VVAA, *Batman Arkham* (vol. 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10 y 11), Barcelona, Planeta DeAgostini, 2007.

● **ENLACES WEBS:**

SMOLDEREN, Thierry (2002). <<*AB FROST: First Stories and the Photographic Revolution*>>, en www.nwe.ufl.edu/-ronan/ThierryS.html.

www.tebeosfera.com

www.batmanguiavisual.com

www.comics.org

<[http:// www.comichron.com/yearlycomicssales.html](http://www.comichron.com/yearlycomicssales.html)>.

<<http://www.marvelmasterworks.com>.

<<http://www.tebeosfera.com>.

www.watchmencomicmovie.com