

EL FIN DEL HÉROE DE COMIC
¿POR QUÉ EL HEROE DEL COMIC PUEDE ELEVARSE DEL ESTADO DE
REPRESENTACIÓN MIMÉTICA DEL HÉROE ANTIGUO Y TRASCENDER SU
SIGNIFICADO E IDENTIDAD PARA ALCANZAR UN ESTADO GASEOSO?

IVÁN DARÍO GONZÁLEZ MORENO

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE FILOSOFÍA
BUCARAMANGA

2011

EL FIN DEL HÉROE DE COMIC
¿POR QUÉ EL HEROE DEL COMIC PUEDE ELEVARSE DEL ESTADO DE
REPRESENTACIÓN MIMÉTICA DEL HÉROE ANTIGUO Y TRASCENDER SU
SIGNIFICADO E IDENTIDAD PARA ALCANZAR UN ESTADO GASEOSO?

IVÁN DARÍO GONZÁLEZ MORENO

Proyecto de grado para
optar por el título
FILÒSOFO

DIRECTOR
CHRISTIAN YAMID QUINTERO
Filósofo

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE FILOSOFÍA
BUCARAMANGA
2011

DEDICATORIA

A Marly Mantilla y a mi familia por su paciencia y comprensión

AGRADECIMIENTOS

A la Escuela de filosofía de la Universidad Industrial de Santander y en especial a los profesores Mario Palencia, Mónica Jaramillo, Francisco de Lara, Alonso Silva, Jorge Francisco Maldonado. Mis directores de monografía Martin Alonso Camargo, Christian Quintero Herrera y mis amigos José Rubio Velandia y Raúl Antonio Puesme Rivera.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
1 LA CRISIS DEL HÉROE	14
1.1 SIGNO, IMAGEN Y HÉROE: SOBRE EL “EXCURSUS I”	15
1.2 SIGNO E IMAGEN: EL FANTASMA O LA ILUSTRACIÓN Y EL FINAL DE LA ILUSTRACIÓN.	24
2 LA DUALIDAD EN EL HÉROE DEL CÓMIC	35
2.1 LA DOBLE IDENTIDAD; ENTRE EL ARTE Y EL NO ARTE.	36
2.2 LA CRISIS DE IDENTIDAD EN BATMAN; ENTRE EL MUNDO COTIDIANO Y EL SUPERHÉROE.	42
3 EL OCASO DEL HÉROE DEL CÓMIC	48
3.1 SUPERMAN EN ESTADO GASEOSO.....	48
3.2 RÉQUIEM DE SUPERMAN.....	56
4 CONCLUSIONES	64
ANEXOS	67
BIBLIOGRAFÍA	73

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A Lee Falk. The Phanton: Ghost	68
ANEXO B Marcel Duchamp. La Fuente. 1917.....	69
ANEXO C Andy Warhol. Las Cajas Brillo.1964.....	70
ANEXO D Robert Rauschenberg. Cama. 1955.	70
ANEXO E Roy Lichtenstein. Look Mickey. 1961.....	71
ANEXO F Andy Warhol. Superman. 1989.	71
ANEXO G Recuadro revista DC comics.	72
ANEXO H Recuadro del comic 168 tomado de la revista DC comic.....	72

RESUMEN

TÍTULO: EL FIN DEL HÉROE DE COMIC ¿POR QUÉ EL HÉROE DE COMIC PUEDE ELEVARSE DEL ESTADO DE REPRESENTACIÓN MIMÉTICA DEL HÉROE ANTIGUO Y TRASCENDER SU SIGNIFICADO E IDENTIDAD PARA ALCANZAR UN ESTADO GASEOSO?*

AUTOR: GONZÁLEZ MORENO, Iván Darío**.

PALABRAS CLAVES: Signo, Imagen, Indiscernibles, Estado Gaseoso, Héroe y Celebridad

DESCRIPCIÓN:

El siguiente trabajo abre una discusión desde la filosofía a partir de los personajes de comic, El Fantasma, Batman y Superman. Para mostrar que son un problema filosófico para la estética; porque ejemplifican las tensiones de la modernidad. Dichas tensiones se van a abordar y problematizar desde la nostalgia por el pasado ejemplificada por la escisión signo-imagen en El Fantasma y en el arte moderno del siglo XX partiendo de las ideas de Adorno y Horkheimer desde las cuatro diferentes etapas de la historia, representadas en la relación signo- imagen. Junto al problema de la doble identidad como ruptura de está entre el ser y no ser desde la distinción elaborada por Danto en quien se observa como desde la sustancialidad de las obras de arte se presenta el problema de los indiscernibles, a un héroe como Batman en el cual se encuentra en disputa el mundo de los seres cotidianos con el mundo del superhéroe; para luego plantear, como la pérdida de la sustancia de las obras de arte y su posterior evaporación desarrolladas por Yves Michaud revelan en Superman una forma de ironía sobre la indigencia humana y su estado de transición desde lo que afirma Bauman sucede en la modernidad con el paso de héroe a una celebridad. Lo cual dejara abierta la discusión del problema de la identidad y la posibilidad de ver, bien sea en los héroes del comic o en cualquier otro tipo de reproducciones artísticas modernas, nuevos enfoques filosóficos en torno a las tensiones de la modernidad de los medios de comunicación masiva.

* Trabajo de Grado.

** Facultad de Ciencias Humanas, Escuela de filosofía. Directora: Christian Quintero Herrera, Filósofo.

SUMMARY

TITLE: THE END OF THE COMIC BOOK HERO. WHY DOES THE COMIC HERO CAN RAISE HIMSELF FROM THE STATE OF MIMIC REPRESENTATION FROM THE OLD HERO AND TRANSCEND HIS OWN MEANING AND IDENTITY TO REACH A GASEOUS STATE?*

AUTHOR: GONZÁLEZ MORENO, Iván Darío **.

KEY WORDS: sign, image, indiscernible, gaseous state, hero and celebrity.

DESCRIPTION:

The following work opens a discussion on the philosophy from the comic characters, The Phantom, Batman and Superman. To demonstrate that they are a philosophical problem to the esthetic, because they give out an example of the tension of modernity. These tensions are going to address and problematize from nostalgia for the past exemplified by the sign-image in the Phantom and in the modern art of the XX based on the ideas of Adorno and Horkheimer from four different stages of history, represented in the relation sign-image. Along with the problem of dual identity is broken between being and not from the distinction made by Danto who is seen as from the substantiality of the art work is the problem of indiscernibles, a hero as Batman in the dispute which is in the world of everyday people with the world of superhero, as the loss of the substance of art and later developed by Yves Michaud evaporation Superman reveal a form of irony about human need and state of transition from what Bauman says happens in modernity over a celebrity hero. Which left open the discussion of the problem of identity and the ability to view, either in the heroes of the comic or any other modern art reproductions, new philosophical approaches about the stresses of the modern media bulk.

* Final Project.

** Social Sciences Faculty, Philosophy School. Director: Christian Quintero Herrera, Philosophy.

INTRODUCCIÓN

El comic norteamericano, tiene su origen como historieta a finales del siglo XIX en el periódico, en las hojas de las publicaciones dominicales como factor de venta, es decir, como estrategia para aumentar las ventas y ampliar el público a niños y adultos. La primera edición a color fue el 9 de abril de 1893 en el periódico World¹, pero entre la década de los años treinta y cuarenta la industria de la historieta moderna norteamericana pasa por una edad de oro en la que hace su aparición el comic-book, el cual se especializa en la publicación de historietas y cierra su etapa dorada con la aparición de Superman en junio de 1938 y con Batman en mayo de 1939². A partir de ese momento el comic continúa en la actualidad publicando nuestras historias innovando con nuevos personajes y estilos en cuanto a técnica y arquitectura se refiere.

El comic es por excelencia el ejemplo ideal de lo que hoy se conoce como arte de masas, porque tanto su costo como su desarrollo paralelo a la industrialización de finales del siglo XIX, le permitió una reproducción económica y práctica al abarcar todas las esferas sociales de la comunidad mundial. Los lectores ya no eran personas necesariamente cultas, por el contrario, su contacto podría ser casual, bien sea en la banca de un parque, una estación de trenes o simplemente tirado u olvidado en cualquier lugar tras la lectura previa de un lector que reconoce la acelerada caducidad del producto consumido y su poca utilidad luego de leído. Las historias se desarrollaban en sus inicios a través de publicaciones semanales y diarias en el periódico con una gran variedad de temáticas que reflejaban la cotidianidad de la época con distintos matices en la identidad de sus personajes,

¹ Cfr. Masotta, Oscar. *La historieta en el mundo moderno*. Buenos aires. Paidos, 1970. Pág. 23.

² Cfr. *Ibíd.* Pág. 43.

principalmente sus protagonistas, o si se tiene en cuenta a los autores de las historias, se observa el hecho de tener que contratar artistas para darle continuidad a las obras de otros creadores, sacrificando muchas veces ese toque particular en el contenido que sólo el autor original puede dar.

El propósito de la presente investigación es el de abrir una discusión desde la filosofía a partir de los personajes de comic, El Fantasma, Batman y Superman. Bajo los cuales se mostrara que son un problema filosófico para la estética; porque ejemplifican las tensiones de la modernidad. Además se abordaran discusiones que van a problematizar dichas tensiones desde, la nostalgia por el pasado ejemplificada por la escisión signo-imagen en El Fantasma y en el arte moderno del siglo XX a partir de obras como la fuente de Marcel Duchamp y las cajas brillo de Andy Warhol; el problema de la doble identidad como ruptura de está entre el ser y el no ser desde la distinción elaborada por Danto entre lo interno y externo, a un Batman en el cual se encuentra en disputa el mundo de los seres cotidianos con el mundo del superhéroe; para finalizar, con la expresión de Michaud “el arte en estado gaseoso” para abordar como la perdida de la sustancia de las obras de arte y su posterior evaporación revelan en Superman una forma de ironía sobre la indigencia humana y su estado de transición desde lo que afirma Bauman sucede en la modernidad con el paso de un héroe a una celebridad.

Asimismo, el análisis se desarrollará en tres capítulos con la intervención de uno de los tres personajes de comic en cada sección. En el primero, se tomara desde las cuatro diferentes etapas de la historia, representadas en la relación signo-imagen desarrolladas por Adorno y Horkheimer en su libro Dialéctica de la Ilustración. La figura del héroe antiguo Odiseo encarna en El Fantasma la transformación moderna de este y como a su vez en este héroe de comic se presentan de manera simultánea estas etapas; razón por la cual se constituye

como una figura nostálgica. En donde la ruptura signo- imagen representa el ámbito escindido del arte y la belleza.

En el segundo capítulo, se mostrara desde Arthur Danto como desde la sustancialidad de las obras de arte se presenta el problema de los indiscernibles; o dicho en otras palabras, como la parte estética abre la discusión sobre el problema de la identidad entre el objeto considerado una obra de arte y aquel objeto que a pesar de ser similar no lo es. Por otro lado cuando se habla de contenido, esto es, del significado de cada uno de estos objetos, es el momento en el que se abre la discusión de una posible doble identidad. De ahí que sea esa la razón por la que se tomará dicha cuestión, desde el problema de identidad para ejemplificarlo en Batman y mostrar a su vez como desde el comic se encuentran tensiones de la modernidad en torno a la crisis de identidad.

Por otra parte, en el tercer capítulo desde Michaud en quien encontramos como la belleza se dispersa en todo el mundo y como esa desmaterialización en lugar de profundizar en cuestiones ontológicas, como lo hace Danto, nos revela un contexto histórico desde el cual el hecho de trascender todo lo que se relacione con la sustancia artística permita por medio de la asimilación del arte con el todo. Banalizar los ideales heroicos del ser humano, representado en el personaje de Superman, con la noción de celebridad. Desde Zygmunt Bauman en especial en el según capítulo de su libro titulado De mártir a héroe y de héroe a celebridad, de su libro Vida Líquida.

1 LA CRISIS DEL HÉROE

La industrialización, que alcanzó una posición privilegiada en la sociedad del siglo XX, fue fundamental para el cómic, dado que su distribución masiva les permitió a los lectores ejemplificar en su proceso de lectura un conjunto de tensiones de la modernidad, y, específicamente, la crisis del héroe de la tradición clásica. Tal afirmación no implica que este problema solo se presentara en la Edad Moderna, pues también es algo que puede encontrarse en un personaje como *Odiseo*, que hace parte de la tradición trágica de la antigua Grecia, y en la que tiene lugar el inicio de la tecnificación y la producción en masa. ¿Por qué estos dos aspectos son decisivos para entender el problema moderno de la identidad del héroe del cómic? Porque, tal como lo han señalado Adorno y Horkheimer en su libro *Dialéctica de la Ilustración*, la relación entre el signo y la imagen, o el nombre y la cosa, sufre cambios relativos a la fusión de la técnica y la economía en su incidencia sobre la configuración del lenguaje, idea que dilucidan por medio del desarrollo de cuatro etapas distintas de la historia, a saber: “pre ilustración”, “inicio de la ilustración”, “ilustración” y, finalmente, “culminación de la ilustración”.

De lo anterior se sigue que la primera parte de esta investigación tome de manera general las cuatro etapas para desde allí mostrar cómo la figura del héroe antiguo, *Odiseo*, vista desde el “*Excursus I* de la *Dialéctica de la Ilustración*”, representa para sus autores una figura en la que comienza a desplegarse la nostalgia por el pasado representada por la separación entre signo e imagen. Esta situación permite ver la forma en que se resuelve la nostalgia en algunos de los héroes del cómic, como es el caso del *Fantasma*. Así, entendido como transformación moderna de *Odiseo*, el héroe clásico, el *Fantasma* transmite no solo la ruptura entre signo e imagen, sino que se produce la disolución de la

representación mimética de la figura del héroe moderno y su constitución como una figura nostálgica.

1.1 SIGNO, IMAGEN Y HÉROE: SOBRE EL “EXCURSUS I”

Es necesario definir desde el *Excursus I* el uso general que Horkheimer y Adorno hacen de los términos signo e imagen en el primer capítulo de su obra, titulado *Concepto de Ilustración*. Así, se logrará mostrar la relación que mantienen estos términos durante las cuatro etapas distintas de la historia señaladas por dichos autores para mostrar el desarrollo de la tesis central de su libro que se resume en la expresión: “el mito es ya ilustración”³. Desde este presupuesto, se entenderá por *signo* al encargado de dar sentido y nombre al objeto, es decir, el sujeto pensante; mientras que por *imagen* se entenderá al objeto designado, es decir, aquello que no tiene sentido, pues es un simple portador accidental. Definiciones mínimas que sin cambiar dentro del marco histórico temporal delineado por Horkheimer y Adorno muestran la manera en que cada una de las cuatro etapas apunta como fin último a la verdad y libertad del sujeto y sus sistemas de signos.

Manteniendo este núcleo semántico, cada una de las etapas históricas produce distintos efectos entre la relación sujeto-objeto en su intento de liberar al hombre del miedo; haciendo de la Ilustración el esfuerzo más comprometido en la búsqueda de una forma racional de hacerlo. Lo anterior se concreta en la imposición de la supremacía del sujeto y control sobre la naturaleza, al buscar un nuevo modo de apelar a algo más abstracto y comprensivo respecto a los fenómenos regulados por el dominio del lenguaje. Es por ello que la Ilustración evita, por medio del conocimiento, llegar a una representación eterna a un concepto privativo a partir del dinamismo de los signos lingüísticos y su relación

³HORKHEIMER, M. ADORNO, T. *Dialéctica de la ilustración*. Trad: Juan José Sánchez. Madrid. Trotta, 1994. Pág.66.

con los objetos; aunque cae en el error de quedarse con datos inmediatos que son unificados en el objeto a través de características de relación y cualidad. Tensión que puede verse en el paso del mito a la Ilustración, y su posterior recaída en el mito. El primero, en tanto, intento ontológico por alcanzar el entendimiento de lo desconocido, así fuese de una forma primitiva, en términos de la verdad y la libertad. El segundo, en tanto, destrucción de su efecto liberador al recaer en la explotación y el dominio de la naturaleza.

Acá se resume, a grandes líneas, la idea central de la *Dialéctica de la Ilustración*; y en este caso, los lugares pertinentes del *Concepto de Ilustración* para entender la crisis de Odiseo como héroe escindido en su intento de encontrar la verdad y la libertad o de concentrarse simplemente en la explotación y el dominio de la naturaleza al aprovechar sus cualidades en beneficio propio. Si bien la crítica expuesta hasta este momento es de carácter ontológico, la división entre signo e imagen refleja en concreto la división entre sujeto y naturaleza, un problema que acaece en la actualidad y del cual el cómic es un interesante reflejo susceptible de análisis estético. De manera que la crisis de Odiseo se sitúa en el momento de la ruptura particular del nombre y la cosa, durante la etapa denominada por los autores: “inicio de la Ilustración”. Anterior a esa, en cuanto punto de partida, se encuentra la etapa de la “pre-Ilustración”, caracterizada por el hecho de que en la relación que hay entre signo e imagen, ambos coinciden y adquieren una relación simbólica determinada por la magia como su protagonista, y ejemplificada en las estructuras de una sociedad primitiva que intenta dar respuestas a lo desconocido a través del *mana* que, según los autores, representa todo lo extraño e indiferenciado de la naturaleza. Es precisamente el anterior intento por dilucidar lo desconocido, el principio del *pre-animismo*, que además es una práctica primitiva en la cual sus dioses o demonios son idénticos a los elementos de la naturaleza; sus rituales eran dirigidos por el chamán con el propósito de asustar a los demonios y aplacar a sus dioses para evitar así que su ira recaiga en toda la tribu.

En dicha práctica se presentan dos características de la sociedad primitiva. La primera, la superioridad de la naturaleza sobre los débiles hombres primitivos. La segunda, la no representación de dualidad alguna⁴. Es en esta última que la relación sujeto-objeto se revela como un intento de liberar al hombre del miedo a través del chamán, quien oculta su existencia por medio de máscaras y accesorios para asemejar a dioses y demonios al punto de ser durante el ritual un espíritu y no un hombre, pues su existencia se anula. En el chamán se puede observar la sustituibilidad específica, la anulación de su existencia durante el ritual es la clave para ser un espíritu durante este. Pero si toda la sociedad reconoce la semántica de las máscaras y accesorios ¿Por qué sólo el chamán puede tener acceso a estos elementos y ser un espíritu durante el ritual?, porque la idea o existencia del “elegido” era algo muy arraigado en la sociedad primitiva- la concepción o idea del “predestinado” creó un orden jerárquico que buscaba la permanencia del poder en la cual cada persona desempeñaba una función específica que por lo general era heredada de padre a hijo, por lo tanto, la sustituibilidad específica del chamán en el ritual presenta un intercambio entre el hombre que se anula detrás de la indumentaria y el espíritu que se manifiesta en la indumentaria; en suma, la relación intrínseca chamán- espíritu muestra la insustituibilidad del elegido y a su vez cómo el intercambio anteriormente mencionado es el principio de una posibilidad que en su exploración anuncia el ocaso del pre-animismo. Al mismo tiempo, la separación entre sujeto y objeto comienza, pues el chamán no es un ser humano cualquiera, es el testimonio de otro ámbito, es decir, un dios o demonio, sólo que aún desconoce el valor y la fuerza de su descubrimiento.

En actitud crítica frente al pre-animismo, la historia del pensamiento da lugar a una nueva etapa llamada “inicio de la Ilustración”, caracterizada por la aparición de la

⁴ Cfr. Ibíd. Pág. 65.

fe y la religión en el peldaño siguiente a lo sociedad primitiva que se le comienza a anteponer. A diferencia del pre-animismo la siguiente etapa representa una dualidad:

A partir de ahora, el ser se divide, por una parte, en el logos, que con el progreso de la filosofía se reduce a la mónada, al mero punto de referencia, y, por otra, en la masa de todas las cosas y criaturas vivientes⁵

Así, en el *Excursus I* de la *Dialéctica de la Ilustración*, los autores muestran cómo la dualidad del animismo, que hace referencia a toda una doctrina de seres espirituales representada por medio de divinidades poderosas, avanza hacia una nueva etapa titulada “inicio de la Ilustración” con las figuras olímpicas que ya no son idénticas a los elementos de la naturaleza, solo los representan y además poseen cualidades antropomórficas opuestas a la antigua creencia religiosa griega, la de los titanes, quienes se parecían más a dichos elementos y eran el estado de transición entre el pre-animismo y el animismo. La victoria de los dioses olímpicos sobre los titanes enmarca la superación y el inicio de una nueva etapa que será guiada en el presente capítulo por el héroe Odiseo. Sin embargo, las nuevas deidades conservan un rasgo importante del *mana*, la superioridad de la naturaleza como poder universal, esta característica pre-animista que llega hasta la Ilustración e intentará ser eliminada a través de la razón, el héroe Odiseo ejemplifica la lucha contra las fuerzas de la naturaleza para conseguir su dominación en su viaje de regreso a Ítaca.

En tal orden de ideas, el héroe representado por Odiseo es importante para los autores porque su historia representa un momento en el que el mito y la racionalización conviven simultáneamente; pues Odiseo es un personaje reconocido por su astucia, que representa al ser racional que supera a los seres mitológicos presentes a lo largo de su viaje de regreso a Ítaca. Por medio de él

⁵ HORKHEIMER, M. ADORNO, T. *Dialéctica de la ilustración*. Trad: Juan José Sánchez. Madrid. Trotta, 1994. Pág.64.

puede verse una nueva forma de entender la relación del signo y la imagen en la concepción del conocimiento desenmascarado en una nueva forma de dominio, donde aquél que es dominado no se percata de su estado hasta que es demasiado tarde, ya que esta nueva forma de dominio no requiere del uso de la fuerza física, sino de un tipo de fuerza que necesita reafirmarse a través del lenguaje.

Lo que se evidencia específicamente, para los autores, en el encuentro de Odiseo con Polifemo, es el engaño de la razón a la naturaleza, en su llegada a la tierra de los Cíclopes. El rey de Ítaca y sus compañeros de viaje se topan con un momento de la historia que parecía estar superado, una sociedad primitiva, recolectora, que parece tomar los frutos de la tierra sin labrar o plantar nada en ella, y que recuerda a la etapa pre-animista por solo creer en la fuerza como el único medio de dominación. Durante su llegada a esta isla deciden explorarla con el propósito de buscar a sus habitantes, y se encuentran con el cíclope Polifemo, el cual junto a los demás cíclopes que habitan la isla, vive alejado de los otros. Luego de averiguar el hogar de aquel ser, Odiseo reúne a sus mejores hombres y se disponen a visitar dicho lugar con un vino, considerado bebida de dioses por su exquisitez, como presente, con tan mala fortuna que en lugar de recibir los beneficios del don de hospitalidad por su llegada, terminan encerrados allí tras colocar una gigantesca piedra que impedía la entrada o salida de cualquiera, a excepción del Cíclope quien era el único capaz de moverla y quien al notar la presencia de los forasteros pregunta por su procedencia y por el propósito de su visita. Los extranjeros le responden no sin antes solicitarle los dones de hospitalidad, que eran para él algo sin importancia ya que no reconoce ni en Zeus ni en los demás Dioses Olímpicos la supremacía de la razón por encima de la fuerza como forma de dominio de la naturaleza. Razón por la cual no duda en hacer a dos de los forasteros su cena, acción que lleva a Odiseo a pensar en la

manera de escapar de las garras de Polifemo. Por lo que el rey de Ítaca se dispone a invitarle del vino que traía como presente con el fin de embriagarlo.

Seguidamente cuando el Cíclope hijo de Poseidón pregunta por el nombre de aquel que está irrumpiendo en sus dominios con el propósito de ofrecerle como don de hospitalidad, por el vino obsequiado el ser comido de último, que el rey de Ítaca utiliza en su respuesta el juego de las palabras "Nadie" y "Odiseo" y se beneficia del parecido fonético que tienen y conservan a un en la modernidad las palabras Odiseo y udeis (nadie)⁶ para poder salir con vida. Polifemo víctima de la astucia es atacado por Odiseo, quien aprovecha su estado de embriaguez para cegararlo con una estaca que previamente había preparado con sus compañeros, de manera que cuando el Cíclope pide ayuda a los otros habitantes de la isla, grita que "nadie" lo está atacando y es el motivo por el que los otros cíclopes no acuden a ayudarlo. Luego Odiseo hace mofa de este engaño y aclara a gritos que su nombre es Odiseo, rey de Ítaca; su acción más que valiente o temeraria la realiza con el objeto de no disolver su identidad en la nada, dicho temor corresponde al momento del "inicio de la Ilustración" es la consecuencia de una parcial escisión entre la relación sujeto-objeto, separación que no puede ser total por la necesidad de pronunciar su nombre para no permanecer disuelto en aquella nada, es decir, el nombre aún contiene el poder de las cosas y en su anulación momentánea las cosas dejan de ser lo que en un principio eran para quedar reducidos a la nada.

A partir de la anterior escena de la *Odisea* relatada por Horkheimer y Adorno puede comenzar a entenderse como la racionalidad intenta imponerse sobre la naturaleza con el objeto de dominarla por medio del rompimiento del contrato que establecía una aparente legalidad dentro de la religión popular, Odiseo cuestiona

⁶ Ibíd. Pág. 118.

la supremacía del más fuerte, los dioses Titanes, desde una nueva religiosidad encarnada en los dioses olímpicos y su representación de la victoria de la razón sobre la fuerza física. Al disolver el contrato de hospitalidad entre los Titanes y los hombres, la distinción entre palabra y objeto se muestra en la aparición del principio de lo equivalente y el punto medio entre el intercambio y el sacrificio. Basta recordar que el *don de hospitalidad* consistía en acoger al forastero con el mayor número de atenciones posibles para que le retribuyera a él o a sus descendientes las atenciones recibidas; pero, en la interpretación de Odiseo, el Cíclope debe recibir como compensación a su hospitalidad el mismo trato al que fueron doblegados él y sus compañeros de viaje, ya que en lugar de atenciones recibieron solo grosería y altanería de parte del hijo de Poseidón quien luego de comer a seis de los forasteros ofrece como única atención a Odiseo comerlo de último en agradecimiento por el vino concedido. El don de hospitalidad en términos del principio de equivalencia permite a quien acoge al forastero, Polifemo, recibir de modo físico y simbólico una retribución por las atenciones dadas.

La astucia de Odiseo consiste en engañar a la naturaleza, al notar que dicha dádiva representa un contrato jurídico y encontrar una laguna en la norma cumpliendo al mismo tiempo con lo prescrito⁷. Los efectos de la trasposición de la ley divina de los dioses Olímpicos en el contrato jurídico son la distinción entre palabra y objeto, con lo cual el lenguaje se sitúa en una posición privilegiada que somete la hegemonía divina de los dioses Titanes, que representan el contrato primitivo de la supremacía del más fuerte. El don de hospitalidad es el punto medio entre el intercambio y el sacrificio tras la distinción entre palabra y objeto porque simultáneamente se ofrece una compensación bien sea como-intercambio consecuencia del trato recibido por el foráneo en beneficio de él o sus

⁷ Cfr. Ibíd. Pág. 118.

descendientes- o como sacrificio, tregua y ofrenda a la sangre pérdida en un agravio del pasado.

En el principio de equivalencia, también se muestra la manera en que Odiseo pierde su singularidad al mimetizarse con su entorno y ganar así la confianza del Cíclope. No obstante, la salvación se consigue al reconocer no solo el formalismo de sus acciones, sino también de sus palabras al prescindir de su individualidad en el nombrarse como “Nadie”, se diluye y se convierte en una mera designación y no en algo concreto, con esto el nombre es sólo una abstracción de la cosa, un mero signo. En Polifemo, el desconocimiento del formalismo en el lenguaje es su derrota, aunque su fuerza física no deja de ser una amenaza para sus huéspedes, por lo tanto la condición de víctima en el héroe no cambia. Aún como objeto el Rey de Ítaca es algo en concreto, es necesario cegar a la bestia para generar una ruptura particular entre el signo y la imagen. Separación que no puede ser considerada como total por su aplicación particular y por la gran necesidad de reafirmarse al revelar su verdadero nombre para así recuperar su singularidad pérdida. En un acto que lo conduce a la desmesura y al elemento irracional de su ser, como consecuencia de su orgullo al querer vanagloriarse de su victoria, hecho que esclarece además de la fragilidad de su triunfo, el poder de la palabra por medio de su reproducción y la sustituibilidad del objeto.

Igualmente, el encuentro con Polifemo declara un aspecto fundamental en la gran mayoría de héroes: el dominio de la naturaleza a través de la renuncia. Su valor heroico por tanto no radica en el uso de la fuerza física para imponerse sobre los otros, por el contrario, reconoce su realidad y derrota ante los placeres más primitivos. De manera que su valor heroico radica en que transforma sus debilidades en fuerzas y sólo asiste al dominio de sus compañeros de viaje por parte de la naturaleza sin vincularse con ellos. Es precisamente, el elemento racional del mito en la “*Odisea*”, de la cual Odiseo asiste como observador, el que

los autores resaltan y critican, en tanto que se iguala y acepta en él un elemento racional y otro irracional en donde la naturaleza domina.

Otra característica importante que revelan en su libro los autores de *Dialéctica de la Ilustración* es la relación del héroe épico con el individuo burgués⁸, puesto que sus actuaciones implican una planeación y un conocimiento de la naturaleza para poder dominarla. Por eso puede decirse que la simple elaboración de pan es resultado de un proceso tecnificado y elaborado, contrasta con el estilo de vida de los Cíclopes, quienes reducían su existencia a un estado primitivo. Es por eso que el propósito de mostrar el ámbito racional y burgués expuesto por Horkheimer y Adorno de Odiseo, es para explicar cómo en el "inicio de la ilustración" la relación signo e imagen presenta una ruptura parcial en el encuentro con Polifemo. Así mismo, la relación del héroe épico con el individuo burgués se encuentra en la división del trabajo a través de la relación señor-ciervo, en la cual el Señor, Odiseo, es quien domina a sus compañeros de viaje y al Cíclope porque tiene las herramientas necesarias para sobrevivir y llegar a salvo a su destino, sin su astucia la llegada a Ítaca hubiese sido imposible, sus compañeros de viaje reconocen sus cualidades y por eso le obedecen, pues él es la clave para regresar con vida a casa.

Al afirmar que la relación signo e imagen presenta una ruptura parcial en el encuentro con Polifemo, comienza a desplegarse en el rey de Ítaca la nostalgia por el pasado. Porque duda e intenta restablecer el orden conocido a través de la revelación de su nombre, para así evitar anularse como sujeto; pero su acto implica un esfuerzo aún mayor y es nuevamente exponerse a la fuerza física del Cíclope, arriesgar su vida y la de toda su tripulación, por lo tanto, su temor a convertirse en "nadie" supera cualquier temor inmediato. Tal vez lo más curioso de

⁸ Cfr. *Ibíd.* Pág. 97.

aquel encuentro es que en ningún momento se viola la norma, por el contrario, no incumple ninguna y encuentra un vacío que le permite simultáneamente cumplir con lo prescrito⁹; es así que su nostalgia se revela en el instante en que teme anularse y disolverse, pues es en ese instante en el que desea la singularidad de la sociedad primitiva en donde el nominalismo no estaba presente en el uso cotidiano del lenguaje.

1.2 SIGNO E IMAGEN: EL FANTASMA O LA ILUSTRACIÓN Y EL FINAL DE LA ILUSTRACIÓN.

Durante la etapa conocida como *Ilustración*, la relación sujeto y objeto presenta una ruptura total, que inicia con la división particular del nombre y la cosa descrita durante el encuentro de Odiseo con Polifemo para continuar su desarrollo hasta alcanzar la división de la ciencia y el arte. Pero ¿Por qué la separación de la ciencia y el arte permiten explicar la ruptura total entre el signo y la imagen en el desarrollo de la tercera etapa? Porque, el arte en sus obras eleva las cualidades de físicas a espirituales al otorgarles un aura que las hace únicas a pesar de ser una réplica de la realidad¹⁰. Es así que, mientras la ciencia, en su búsqueda y con el compromiso de hallar una forma de dar respuesta a lo desconocido, se centra en la razón y trata de alejarse de cualquier sedimento de magia y religión para alcanzar la inmortalidad en el conocimiento. El arte, en su lugar incorpora elementos primitivos relacionados con la magia, en tanto imitación de un objeto de la naturaleza y el *mana*, en cuanto objeto de culto hacia la naturaleza e incapacidad de alcanzar la inmortalidad sin el uso de la mimesis o imitación, que se proyecta en la singularidad y totalidad de los objetos retratados, al elevar su existencia a un estado superior a la muerte. De lo anterior se sigue que la mimesis

⁹ Cfr. Ibíd. Pág. 110.

¹⁰ Cfr. Ibíd. Pág. 73.

y la superioridad de la naturaleza hacen del arte un elemento fundamental para la religión, por ser el escalón contiguo al *mana* y la magia gracias a los elementos que en esos instantes constituía.

En el arte signo e imagen coinciden porque reconcilian lo espiritual con la realidad a través del aura de las obras, dicha reconciliación contribuye según Adorno y Horkheimer con el propósito de la fe debido a los elementos que se relacionan e incorporan con el *mana*, el ser un objeto de culto y la magia, por su imitación a los objetos de la naturaleza; pero hay un problema, el balance espíritu-realidad debe mostrar acuerdo o desacuerdo, por lo tanto es un concepto privativo que requiere de un “principio trascendente” para poder subsistir en la palabra, por lo cual podría decirse que tiene como precio la obediencia en la palabra su “fanatismo en el símbolo de la falsedad” y la “mala conciencia”¹¹. El primero, hace referencia a la imagen al ser el portador accidental y el segundo, al signo en tanto sujeto pensante. En consecuencia a su incapacidad de mostrar acuerdo o desacuerdo con la razón el arte muestra su propia paradoja en el siglo XX, a saber, la incapacidad de diferenciar una obra de arte con un objeto que a pesar de ser similar no lo es. De ahí que la ciencia en este tercer momento tome un camino distinto y radical al arte, en el cual la separación del signo y la imagen revelan la victoria del poder abstracto del sujeto sobre la fuerza de la naturaleza. De acuerdo con lo anterior, se puede ver como la ciencia en lugar de acercarse al objeto mediante la mimesis, toma distancia de él; o dicho en otras palabras los pensamientos se independizan de los objetos para manifestarse por medio de la división total del sujeto y el objeto¹². Es así que la ilustración en su tercer momento se distancia de la naturaleza para poder dominarla por medio del pensamiento, al encontrar en el concepto un medio para relacionarlo con cada cosa del mundo¹³.

¹¹ Cfr. *Ibíd.* Pág. 74.

¹² Cfr. *Ibíd.* Pág. 66.

¹³ Cfr. *Ibíd.* Pág. 92.

Podemos diferenciar la etapa conocida como *culminación de la ilustración* de las otras tres por los procesos de estandarización y producción en serie que la industrialización permite; además de ser un momento en el que la técnica adquiere poder sobre la sociedad a través del capital¹⁴. En el cuarto capítulo de su obra titulado *La Industria Cultural Ilustración como engaño de masas* Horkheimer y Adorno muestran cómo la ilustración en su último momento sufre una transformación en lo que se refiere a la relación signo e imagen. Ya que ahora es el individuo quien acepta que lo engañen, atrás quedaron la magia y sus intentos de asustar demonios y aplacar dioses; también la lucha del ser humano, ejemplificada por Odiseo, por dominar la naturaleza y la ruptura total entre signo e imagen que parecía irreconciliable en esos momentos y era al mismo tiempo representado por la separación de la ciencia con el arte. Si bien aún se pueden encontrar y rastrear ese tipo de prácticas, como lo veremos más adelante en el héroe del comic el Fantasma, todo lo anterior se disuelve en la relación nombre-producto que emana con la industrialización y afecta al lenguaje en general.

Los efectos de la *Industria Cultural*, que es la fusión del progreso técnico, y sus efectos en la cultura que caracteriza a la sociedad moderna son, según los autores, el reflejo de un sistema que en el fondo se rige por la unidad, que a pesar de los distintos escenarios industriales manipula y clasifica a los consumidores al ofrecer posibilidades de elección y diferencias ilusorias¹⁵. Por dichas razones, la sustituibilidad afecta a la individualidad de cada sujeto, quien relaciona al objeto con el producto del momento; sorprende comprobar cómo al igual que el chamán las personas adquieren productos para asemejar algo que tal vez no son, pero a diferencia de él sus prácticas no intentan asustar o aplacar a demonios y dioses. La intención del sujeto en la industria cultural es encontrar su individualidad, la

¹⁴ Cfr. *Ibíd.* Págs. 165-166.

¹⁵ Cfr. *Ibíd.* Pág. 168.

sustituibilidad es aquello que intenta aplacar y asustar en vano, porque a diferencia de la sociedad primitiva que heredaba de padre a hijo una función específica la sociedad de la “culminación de la ilustración” es intercambiable, la producción y tecnificación que permite la constante renovación y avance tecnológico hace posible incluso el remplazo de personas en tareas específicas por otras personas o máquinas más eficientes.

La lucha por dominar a la naturaleza ejemplificada por Odiseo en su viaje de regreso a Ítaca permite a Horkheimer y Adorno revelar cómo el nombre en su recorrido debe desencantar a la naturaleza por medio de la razón para dominarla. El engaño del Rey de Ítaca a Polifemo desenmascara la explotación de la naturaleza a través de la razón, pues al distanciar la palabra de la cosa nota que el nombre es simplemente un signo, una abstracción de las cosas¹⁶. Sin embargo, aún teme al poder universal, al pronunciar su nombre reconcilia la escisión sujeto-objeto e intenta no disolverse en la nada. De ahí que el uso nominalista, del que la ciencia más adelante hará uso, lo confunde, los autores reconocen el elemento racional del mito en Odiseo pero lo critican, porque al revelar su treta al Cíclope se iguala y acepta el poder inmediato de la naturaleza, ya que pierde toda posibilidad de dominación y se entrega al dominio natural, es decir, a la fuerza. En cambio, en la Industria Cultural el poder de lo universal reduce lo individual a todo lo que puede ser reconocido como accidental¹⁷, a una cualidad y sus relaciones. Es así que en “la culminación de la ilustración” se revela una “cultura de masas” que se concentra en lo universal y en uniformar el pensamiento a través de los medios de comunicación. En tal caso el engaño al que se hace referencia en este momento tiene que ver con la incapacidad del sujeto de alcanzar su individualidad y la capacidad de aceptar que lo engañen. Porque la relación razón-naturaleza representada en la lucha del hombre por dominar a la naturaleza tiene una ruptura

¹⁶Cfr. Ibíd. Pág. 111.

¹⁷Cfr. Ibíd. Pág. 199.

que según los autores refleja la paradoja de la Ilustración en todas las etapas a través de su máxima, ya mencionada y conocida –“el mito es ya ilustración, la ilustración recae en mitología” – y es la encargada de reflejar el estado cíclico de la última etapa de la ilustración al tener el todo y lo particular los mismos rasgos¹⁸. A diferencia de la *culminación de la ilustración*, la tercera etapa denominada como *ilustración* sufre una ruptura total entre el signo y la imagen que se opone totalmente a la naturaleza y ha aquello que pretenda hacerlo, por esta razón la ciencia y el arte sufren una separación, pues el saber se hace científico al deducir hechos físicos de principios generales.

Ahora bien, es necesario dar a conocer al personaje que será entendido como transformación de Odiseo, el héroe clásico, como es el caso del *Fantasma** quien es un héroe de comic creado por Lee Falk y fue publicado como historieta en periódico por primera vez el 21 de febrero de 1936 y hasta el día de hoy permanece vigente. A lo largo de los años la idea original de Falk ha tenido adaptaciones al cine, series animadas e historietas. La historia de *El Fantasma* inicia en el año 1531 en las costas de África, cuando la tripulación de una embarcación es interrumpida durante su sueño por los piratas “Singh” quienes ese día acabaron con la mayor parte de los tripulantes del barco mercante a excepción de un joven que ve morir asesinado a su padre momentos antes de estallar el barco y ser lanzado al agua por la explosión. Al amanecer el joven sobreviviente es encontrado por guerreros de la tribu “Bandar” que lo llevan con el chamán para ser curado por medio de rituales extraños; su insólita llegada a aquel lugar hacía parte de una profecía, que anuncia liberar a los “Bandar”, con la ayuda de un hombre que vino del mar, de la esclavitud a la que se encuentran sometidos por la tribu “Wasaka”. Allí inicia una nueva vida y aprende a sobrevivir en la jungla con la ayuda de sus nuevos amigos, pero justo cuando todo parecía estar en una

¹⁸Cfr. Ibíd. Págs 170-171.

* véase anexo1

aparente normalidad, Suran, el hijo del jefe de los “Bandar” es capturado por los “Wasaka”; la desesperación del jefe Turan le recuerda a Christopher el vínculo que existió entre él y su padre.

Así que sin dudarlo sale con otros guerreros “Bandar” en busca de Suran, durante la búsqueda y en la misma playa donde Christopher encalló encontró los restos de los piratas que acabaron con la vida de su padre y la del resto de la tripulación; y jura sobre el cráneo del asesino de su padre dedicar su vida a la destrucción “de la piratería, avaricia, crueldad e injusticia”. Al regresar a la tribu “Bandar” el joven les comunica un plan que no sólo le permitirá liberar al hijo del jefe sino a todos de los “Wasaka”, el plan consistía en disfrazarse del dios más poderoso de los “Wasaka” Kua-el no muerto- y entrenar a los guerreros en el uso de las cerbatanas. El jefe enemigo se enfurece al ver al joven disfrazado de su dios, pero al ser derrotado por Christopher es reconocido por los demás “Wasaka” como su dios Kua. Luego de su victoria demanda la liberación de todos los prisioneros que eran esclavizados y les prohíbe esta práctica; a su llegada a la tribu “Bandar” Suran le hereda dos anillos sagrados forjados con los clavos que mantuvieron alguna vez al salvador del joven en la cruz, uno en forma de calavera que deja una marca indeleble en donde golpee y el otro con un escudo que representa protección y amistad. Los cuales fueron forjados anteriormente en una cueva con forma de cráneo, que guarda dentro de ella un trono con cráneos que espera al guardián de la libertad y es el sitio en donde aquel joven jura que sus hijos y sus hijos dedican sus vidas a proteger ese trono.

Es así como en la jungla nace la historia de un hombre que infunde terror en cualquiera y cuyos alias son: El fantasma que camina, el hombre que no puede morir y Guardián de la oscuridad del este. Lo anterior es el origen de El Fantasma, el preámbulo al Fantasma número 21 y una promesa que por más de 400 años no se ha roto, con el tiempo se han añadido dos pistolas y una daga escondida en su

bota a su traje púrpura y antifaz. Sus habilidades físicas e inteligencia son superiores a las normales sin llegar a hacerlo indestructible, prueba de su fragilidad son las 21 generaciones de “Fantasmas” que han existido por más de 400 años¹⁹.

Los héroes del comic no solo representan la lucha mítica entre el bien y el mal, en el caso de El Fantasma su aparente inmortalidad se convierte en una forma de dominación sobre los otros; y el uso de las crónicas que él y sus antepasados conservan en la bitácoras a lo largo de los años perpetúan la ilusión de un hombre que nunca muere, al recordar como propios los sucesos vividos por los anteriores Fantasmas. Por esta razón, su práctica representa al hombre ilustrado con su consigna “el conocimiento es poder” al utilizarlo como herramienta para engañar a los demás. Así, entendido como la representación de las cuatro etapas distintas de la historia, que fueron tomadas de manera general del libro “*Dialéctica de la ilustración*”, el Fantasma permite ver cómo y en qué sentido se disuelve la representación mimética del héroe moderno, y se constituye como una figura nostálgica que se proyecta en una edad de oro vista desde el ámbito escindido del arte y la belleza. Pero antes de continuar es necesario mostrar cómo se relacionan una a una las mencionadas etapas con este héroe moderno.

La etapa conocida como “pre-ilustración”, en la cual signo e imagen coinciden, es abordada por el personaje de El Fantasma por medio de la representación del dios Kua-el no muerto- , quien por medio de ese personaje encarna a una estructura de la sociedad primitiva “Wasaka”. Si bien por un lado no era una sustitución del chamán, su actuación ejemplificaba hasta cierto punto el mismo ritual, pues no había ningún tipo de dualidad para la tribu “Wasaka” pero, con la diferencia de que en lugar de buscar asustar y aplacar a dioses o demonios anulándose como sujeto

¹⁹ Falk, L. *The Phantom. Ghost who walks. N° 0*. Moonstone, Comics. Canadá. 2009.

por medio de su caracterización, intenta dominar a toda la tribu con su disfraz. Por otro lado, para la tribu “Bandar” su actuación era reconocida como la idea del “elegido” mediante la cual se cumpliría la profecía y los liberaría. Es ciertamente esta creencia otra forma en la que se manifiesta una característica de la anteriormente mencionada etapa.

A diferencia del resto de los “Wasaka” su jefe se llena de ira al ver al joven Christopher disfrazado de su dios, porque reconoce la parcial ruptura del signo y la imagen característica de la segunda etapa conocida como “inicio de la ilustración”, su indignación refleja no solo el reconocimiento del engaño sino también su temor de ser substituido en el mando por el falso dios. En su intento por denunciar el engaño a toda la tribu, el jefe se enfrenta al impostor, pero al ser derrotado con facilidad pierde cualquier posibilidad de revelar la treta debe reconocer su inferioridad y acatar al igual que el resto de los “Wasaka” las órdenes del simulado dios. Es en aquel instante de sometimiento de parte del jefe en el que El Fantasma como ser racional supera al dios mitológico Kua al dejar ver cómo su dominio además de liberar a toda la tribu “Bandar” de la esclavización, es visto como un verdadero dios al que se le debe temer y obedecer para así evitar que la ira del elegido de la profecía recaiga en ellos.

Es justo decir que si por una parte las características y cualidades físicas de Christopher fueron fundamentales para lograr la dominación; la racionalización fue por otro lado el medio sin el cual no podría haber triunfado. Pues, la fuerza física de la tribu “Wasaka” era superior a la de los “Bandar”, esa era la principal razón por la que se encontraban esclavizados y por la cual fueron entrenados en el uso de las cerbatanas por el falso dios. Incluso el jefe de los “Wasaka” quien reconoce el engaño termina por someterse a la orden del dios Kua de liberar a los prisioneros esclavizados y no volver a llevar esa práctica con el fin de no perder su poder como jefe de la tribu, al ser el encargado de respetar los mandatos de su

dios. De esta manera, también se puede ver cómo ante el temor de ser sustituido tal y como sucedió con su dios, el jefe prefiere aceptar su derrota por un instante para así no ser reemplazado más adelante por alguien más. Por lo tanto, la parcial ruptura entre el sujeto y el objeto se presenta en el momento en el que el jefe reconoce el engaño y se da cuenta de que puede ser sustituido fácilmente por otro. Aunque es sólo por un instante la ley que exige la liberación y prohíbe la esclavitud, permanece en el relato de ambas tribus como el recuerdo del instante en el que la relación sujeto-objeto sufre una ruptura parcial.

La tercera etapa conocida como *Ilustración* puede ser rastreada en El Fantasma, desde la figura de los anillos, los cuales le sirven para reconocer a sus enemigos o como señal para reconocer a sus amigos a lo largo de 21 generaciones. De igual modo les sirven de guía a las personas que conocen su leyenda, para diferenciar a los “buenos” de los “malos”. La separación de lo bueno y lo malo es un juicio de valor que refleja el contraste del signo y la imagen, como una figura que parece irreconciliable, en su tercer momento, por medio de una ruptura que se caracteriza por una constante lucha por alcanzar la unificación del pensamiento para así separarla de cualquier rastro de subjetividad. La forma de diferenciar lo “bueno” de lo “malo” bajo el símbolo de cada anillo es un mecanismo que renueva a la unidad de la ciencia por ser uniforme y cuantificable, pero que a la vez castiga cualquier acción que intente cambiar las cosas. Lo anterior quiere decir que la razón, se manifiesta como dominio de la naturaleza en la ciencia por medio de las categorías que son las encargadas de organizar y regular los hechos. El arte, por su parte, corresponde al contexto mítico y religioso que encierran las argollas, al ser los accesorios de un hombre que aparentemente no muere y que simultáneamente lleva en cada uno la representación del perdón y el castigo en aquellos aros forjados con los clavos de Jesucristo.

Los efectos de El Fantasma en la “industria cultural” pueden ser entendidos en dos sentidos: uno interno y otro externo. El primero, desde el uso del antifaz, con lo cual parece revivir los ritos del chamán quien con ayuda de máscaras intentaba asemejar a diversos espíritus²⁰. Aunque en este caso su intención es asemejarse al anterior Fantasma, pues sólo cuando se libera de ella puede ser él mismo y actuar como tal; también la acción de quitar y poner la máscara refleja el engaño que el individuo termina por aceptar a través de la relación nombre-producto, puesto que su disfraz refleja el mito del hombre que nunca muere. El segundo, desde la industria, al ser producido y utilizado como una mercancía que se convierte en un bien de consumo, que se conjuga en producción al tener el individuo que ofrecer para recibir lo que desea. La relación oferta-demanda al concentrarse en lo general y no en lo personal, le roba el valor de insustituibilidad al hombre al hacerlo genérico y lo enajena al aprovechar el control del monopolio de la diversión por medio de los medios de comunicación, en los cuales deja plasmado un mensaje de dominio, como sucede en el caso de El Fantasma.

De ahí que la “industria cultural” viva del ciclo, ya que además de entretener domina y muestra cómo sobrevivir a la propia rutina, recordándole al individuo en su argumento cíclico cómo y cuándo debe actuar de determinada manera²¹. En conclusión, la razón al hacerse instrumental refleja las reglas del mercado, al intentar dominar a los demás y no dejar nada afuera; porque ve en todo lo que no tenga relaciones siempre iguales el olvido. La nueva forma de alienación en la “industria cultural” no es otra cosa más que la fusión de la técnica y la economía en el mercado, el problema y la crítica de los autores en este punto es el valor que da la ilustración a la razón instrumental, pues al hacerla esencial con el saber, también la transforma en poder y producción. Para concluir, El fantasma resume las cuatro distintas etapas de la historia, cuando por sus propios medios se

²⁰ Cfr. Ibidem. HORKHEIMER, M. ADORNO, T. *Dialéctica de la ilustración*. Pág.65.

²¹ Cfr. Ibid. Pág. 191.

mitifica. Sin embargo, dicha acción también representa un ejemplo de razón instrumental, porque se convierte en una forma de amedrentar al otro, por medio de una treta, bajo la cual su imagen juega un papel importante y cumple su cometido como forma de dominación por medio del poder y la producción.

Asimismo, El fantasma no es sólo una figura mimética del héroe, ya que se disuelve en el instante en que retira su antifaz. Hasta aquí no hay ninguna diferencia con los rituales del chamán; sin embargo, él en ningún instante se anula como sujeto incluso quienes conocen su secreto sólo anulan su existencia cuando usa el disfraz en público. Es así que la representación mimética del héroe se disuelve en razón instrumental, al ser una forma de dominación y control; también se constituye como una figura nostálgica que se proyecta como el instante en el que la subjetividad anhela aquel estado originario en el que se encuentra a salvo. Los autores denominan ese estado como *patria*, y por medio de ella revelan el abismo entre el mito y la reconciliación en el lenguaje, no como un instante perdido en la historia sino como el momento en el que se elude algo perjudicial para el mundo primitivo²².

²² Cfr. *Ibíd.* Pág.127.

2 LA DUALIDAD EN EL HÉROE DEL CÓMIC

En otro ámbito de discusión, se encuentra una forma similar de plantear el anterior problema en las Cajas de Brillo de Andy Warhol. Estas permiten ver dos dificultades del arte en la Edad Moderna, pues, en primer lugar, crean el problema de reconocer qué cosas son obras de arte, mientras que, en segundo lugar, producen la dificultad de definir qué es el arte. Esto puede resumirse en la siguiente pregunta: ¿cómo pueden las Cajas de Brillo de Andy Warhol ser una obra de arte y otro objeto similar no serlo? En consecuencia, posibilidades actuales como la fotografía, la televisión, la internet, la impresión de revistas, el cine y libros distribuidos a nivel mundial, son utilizados como medios de propagación y difusión de las obras de arte, y en el caso del cómic, dichos medios representan la aparición del problema de la doble identidad como la ruptura de esta en el ser y no ser. Las anteriores formas de distribución son las encargadas de hacer cada día más difícil la distinción entre un objeto considerado una obra de arte y un objeto similar sin esta categoría; y en el caso del cómic como arte de masas esta cuestión se refleja en que deja de ser una simple forma de entretenimiento, para pasar a ser una forma de expresión que se disuelve y se conecta en el mundo por medio de la publicidad a través de logos, camisetas, juguetes, etc.

Pero además de esta situación, el héroe del cómic se convierte en un reflejo de la sociedad actual como una obra inacabada, ya que el supuesto fin de una aventura es tan sólo el principio de una nueva, en la que la identidad desempeña un papel central. Caso paradigmático de esta situación abierta e inagotable se encuentra en Batman y el debate en torno a su crisis de identidad relativa al mundo de los seres cotidianos y el mundo del superhéroe. Por esta razón, tratando de entender a este personaje, se trabajará el libro *El abuso de la belleza, la estética y el concepto de*

arte de Arthur C. Danto y su énfasis en el problema de la doble identidad entre el arte y el no arte, o, el ser y el no ser.

2.1 LA DOBLE IDENTIDAD; ENTRE EL ARTE Y EL NO ARTE.

El problema de obras como las cajas brillo, de Andy Warhol, y el orinal titulado como la fuente, de Marcel Duchamp, son para Arthur Danto*, una situación que debería replantear la pregunta de: ¿qué es el arte?, porque para el artista en la actualidad todo puede ser posible, gracias a los múltiples medios que ofrece la tecnología moderna, o por el contrario, discernir la relación de la mimesis en la obra de arte con la vida cotidiana. Lo cual es abordado por el autor al señalar el problema de la separación entre imitación y realidad por medio de tres situaciones: la primera, en los cuadros monocromáticos rojos utilizados como ejemplo de algo parecido e idéntico, pero no de una imitación porque cada uno tiene una explicación diferente. En este sentido, sus cualidades internas al hacerlas diferentes la distancian de una imitación; la segunda, con la exposición de Rauschenberg de una cama intencionalmente salpicada por él con pintura (véase anexo 4), que si bien es una imitación y una representación de algo idéntico, cumple una función distinta, pues no puede ser usada como una cama convencional, su ubicación en una exposición de arte indica que no lo es, por lo tanto, el contenido externo es diferente; la tercera, en la obra de "J", un joven artista creado por Danto para explicar mejor su postura externista frente al problema de los indiscernibles, quien afirma que su cama es simplemente una cama, por esta razón, su obra sirve como cama. De manera que sus cualidades internas y externas son iguales, pero, como las demás camas no pertenecen a la

* véase anexo 2 y 3

categoría “obra de arte”, la aparente semejanza entre sus cualidades presenta una ruptura que permite ver una separación entre arte y realidad²³.

Sin embargo, la explicación de la separación entre imitación y realidad ejemplificada por la escisión entre arte-no arte o arte-realidad, explicada anteriormente, y desarrollada por Arthur Danto en el primer capítulo de su libro *La transfiguración del lugar común*, nuevamente revela la necesidad de una definición de lo qué es el arte. Al respecto conviene decir que dicha definición no es abordada por el autor en el libro, pues en lugar de hacerlo por medio de los ejemplos de las inagotables posibilidades del artista, muestra la necesidad de redefinir el arte. Dentro de este contexto ha de considerarse que en el arte moderno se presenta una ruptura de la relación arte-belleza. La cual es abordada por el mismo autor en su libro *El abuso de la belleza, La estética y el concepto del arte*, a través de la desvinculación del arte con la belleza desde sus inicios con movimientos artísticos como el dadaísmo, para afirmar una vez más que la historia del arte ha llegado a su fin, puesto que, la belleza desaparece como condición de las obras²⁴. La separación arte-belleza señala un aspecto interesante en la historia del arte, la aparición de nuevos movimientos artísticos en donde el problema entre el arte y no arte tiene lugar en el mundo del arte moderno, o dicho en otras palabras, la escisión arte- belleza antecede al problema entre arte y no arte de la modernidad.

En consecuencia, el modelo mimético de la belleza en las obras tiene una desviación en el arte moderno, ya que en la actualidad no solo la belleza deja de ser un canon del arte sino también porque en artistas como Marcel Duchamp se ejemplifica la disociación más radical, en tanto desconexión conceptual, entre arte

²³ Cfr. DANTO, Arthur C. *La transfiguración del lugar común. Una filosofía del arte*. Trad. Ángel y Aurora Mollá Román, Barcelona: Paidós, 2002. Págs. 36-38

²⁴ Cfr. DANTO, Arthur C. *El abuso de la belleza, La estética y el concepto del arte*. Trad. Carles Roche, Barcelona: Paidós, 2005. Pág. 63

y estética en sus ready- mades, sobre todo entre 1913-1915²⁵. Por lo tanto, no es una casualidad el hecho que obras como las cajas brillo, de Warhol, o la fuente, de Duchamp, sean objetos tomados de la cotidianidad. La aparición de estas nuevas obras en el mundo del arte implica nuevos cambios en las preguntas de la estética hacia el mundo del arte: *Ya no se trata de preguntar “¿qué es el arte?”, sino “¿cuándo hay arte?”, ¿qué cosa hace el arte? O hasta “¿cómo nosotros, regardeurs, hacemos arte?”*²⁶.

De ahí que en un sentido externo, se pueda decir que dichas obras son objetos idénticos a otros que encontramos a nuestro alrededor; mientras que, en un sentido interno, tienen un uso diferente al habitual, al pertenecer a la categoría obras de arte, y romper además con el vínculo interno de la relación arte-belleza. Porque, tanto la belleza como lo sublime son un valor y no una condición necesaria²⁷. Las obras de arte se liberan de la belleza como condición no solo en su parte estética; también en el concepto. Ya no es necesario, buscar el vínculo interno de la belleza con la obra de arte, pues la estética al tomar distancia de la belleza, encuentra esta última no como una condición sino como una cualidad. En concordancia, lo anterior permite que el arte mimético de obras como las cajas brillo o incluso la fuente no sean una simple imitación de algo bello; por el contrario, el arte mimético del pop art es “malintencionado”, al pretender ironizar sobre el objeto que representa. De modo que, se hace necesario establecer si la diferencia interna que poseen las anteriores obras permite hablar de una dualidad entre el arte y no arte. Lo cual abriría, de ser cierto, una doble identidad entre estos objetos artísticos con sus objetos similares, a través del problema de los indiscernibles.

²⁵ Cfr. *Ibíd.* Pág. 86

²⁶ Michaud, Yves. *El Arte en Estado Gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética.* Trad: Laurence Le Bouhellec Guyomar. México. FCE. 2007. Pág. 93

²⁷ Cfr. *Ibíd.* Pág. 223

Asimismo, en el libro, *Estética después del fin del arte Ensayos sobre Arthur Danto*, M. José Alcaraz León, en su investigación, titulada Los indiscernibles y sus críticos, por medio de el ejemplo de los ocho cuadros rojos que diseña Danto en un experimento mental, muestra que si por un lado son visualmente indiscernibles; por otro lado, son ontológicamente diferentes, pues, cada uno de ellos tiene una explicación distinta, que genera en el espectador una experiencia variada en cada cuadro. Sin embargo, como la autora lo muestra en su investigación una teoría que desafía a Danto es la de la tesis de “la percepción penetrada por el conocimiento”, PPC, en la cual se presenta una inseparabilidad de la percepción y la descripción; mientras que en los indiscernibles, la interpretación viene después, es decir, primero percibimos y luego describimos. Cada una de estas posturas son calificadas por Danto como internistas, en la PPC, es decir la interpretación es interna a la cosa misma; y externistas, en los indiscernibles, en la cual la interpretación es algo externo al objeto que vemos y después interpretamos²⁸.

Muy contrario a lo que sucede con el artículo de M. José Alcaraz León, que muestra el alcance de la crítica de Wollheim a Danto, según la autora, dicha crítica consiste en mostrar lo improbable de la situación de los cuadros monocromáticos y la exageración del experimento frente a las condiciones habituales en que se presenta una obra de arte en una galería o museo. Pues la prueba perdería efectividad si se conoce algo acerca de cada cuadro que la conforma con lo cual la discriminación no sería ontológica sino también perceptiva, en ese caso no se podría hablar de indiscernibles si tenemos información sobre las obras. Por lo tanto la diferencia se halla en la posición de cada uno con respecto a la percepción, desde la cual Danto explica las posturas de interpretación como internistas y externistas²⁹. Pero, en lugar de profundizar en la crítica de Wollheim a

²⁸ Cfr. FRANCISCA. (Ed.) *Estética después del fin del arte, Ensayos sobre Arthur Danto*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2005. Pág. 86

²⁹ Cfr. *Ibíd.* Págs. 80-81

Danto, es necesario mirar si desde el punto de vista internista podemos hablar de una dualidad entre arte y no arte que permita establecer una doble identidad. Ya que como se ha dicho anteriormente la ruptura de la relación arte-belleza, en obras como las cajas brillo y la fuente proponen una nueva forma de ver el arte, aún más si se tiene en cuenta que son objetos que hacen parte de la vida diaria.

Pero, ¿es precisamente esta ruptura y uso diario el que podría darle una doble identidad al objeto o es necesario establecer desde un punto de vista internista una doble identidad entre el arte y no arte?, ciertamente no es posible. Una cosa es discutir si es una obra de arte o no, junto con las diferencias entre el objeto considerado obra de arte y aquel que no lo es; y otra es afirmar que el contraste entre el objeto exhibido durante una exposición de arte con su similar de uso cotidiano en el mundo, como las cajas brillo o la fuente, encuentre en la escisión arte-belleza no solo un “salvavidas” que lo separa de su similar y lo aleja de la cotidianidad, sino también un medio por el cual le permita a la obra ser considerada como una doble identidad. Por lo tanto, no hay una doble identidad en obras de arte de este tipo, aunque dependa de factores externos como la crítica de arte para establecer la diferencia interna.

En otras palabras, Según Danto en su libro *El abuso de la belleza, la estética y el concepto de arte*, algo puede ser una cosa en un nivel descriptivo, y ser otra en otro nivel. Las cajas brillo, por ejemplo, inspiradas en el diseño comercial de James Harvey no se diferencian en su apariencia estética, por el contrario, su similitud abre la discusión en cuanto al ya mencionado problema de los indiscernibles. La diferencia se encuentra en su significado, totalmente distinto el uno del otro. Por esta razón, hablar de una doble identidad en la obra mencionada no es posible en tanto que su nuevo significado redefine la interpretación del objeto que vemos. Por lo tanto, es el observador quien reinterpreta el significado de la obra de Warhol y reconoce el uso cotidiano de la misma en otro contexto; sin

embargo, el contexto bajo el cual las obras de arte son expuestas cumple con una función de clasificación en la que el objeto toma distancia de sus similares. Lo interesante en este punto es el hecho de que los individuos al observar obras como la fuente o las cajas brillo notan la contingencia entre aquel objeto considerado obra de arte y aquel que no lo es. Pues cuando la obra de arte la fuente, por ejemplo, es utilizada como un orinal común adquiere una doble identidad, porque cumple la función de orinal y obra de arte. Como se ha visto en el caso de la cama de Rauschenberg, las condiciones de una exposición de arte indican una función distinta que reinterpreta un nuevo significado desde una misma imagen, en otras palabras una obra de arte, la fuente o las cajas brillo, y su similar cotidiano un orinal común y las cajas brillo que se encontraban en su momento en los supermercados norteamericanos, encuentran la distinción entre lo interno (significado) y lo externo (estético).

Volvamos ahora la mirada nuevamente al artículo de M. José Alcaraz León y la crítica de Wollheim a Danto para aclarar mejor la distinción de este último entre lo interno y lo externo desde el ejemplo de los cuadros rojos. Para la autora, al igual que en Danto, los indiscernibles cuadros son físicamente idénticos, por tanto, no podemos diferenciarlo solo desde el objeto que vemos. Por consiguiente, es la interpretación la encargada de proporcionar una identidad a cada cuadro, pues es el significado el que los distancia de su apariencia estética. En otras palabras, la relación del significado con la estética de la obra no se percibe, en este caso, en la imagen de la obra a primera vista sino en la información adicional que es la encargada de modificar la percepción del objeto³⁰.

Entonces, cabe preguntarse qué sucede con la belleza en el mundo moderno: *La belleza ni es ni puede formar parte de la esencia del arte. El contenido, por otra*

³⁰ Cfr. Ibíd. Pág. 92

*parte es una condición necesaria para el arte*³¹. Porque lo intelectual, representado en el contenido, comienza a reemplazar a lo sensible del arte estético³². De ahí que obras como las cajas brillo o la fuente representen desde su sustancialidad el problema de la doble identidad en los indiscernibles en términos de la dificultad que implica diferenciar un objeto considerado una obra de arte de otro objeto similar que no lo es. Es precisamente esta problematización ontológica la que le permite al arte en siglo XX hablar de una separación entre el significado y lo estético. Al romperse la relación del arte con la belleza como condición se comienza a explorar con nuevas formas de expresión en donde el contenido de la obra eleva la estética de la misma. Por lo tanto, la aclaración conceptual que muestra Danto en su libro *El abuso de la belleza, la estética y el concepto de arte* desde la filosofía del arte del siglo XX es la posibilidad de hacer buen arte sin estar condicionado a ser bello. Y en consecuencia a ello es que podemos hablar de representación y significado, para diferenciarla de los objetos del mundo cotidiano³³.

2.2 LA CRISIS DE IDENTIDAD EN BATMAN; ENTRE EL MUNDO COTIDIANO Y EL SUPERHÉROE.

Antes de hablar de una crisis de identidad, es necesario aclarar el sentido sobre el que se establece la doble identidad en Batman. Se puede hablar de lo anterior, desde la crítica empirista de la substancia en John Locke, en la cual Julio Cabrera, a partir de las películas Batman I y II de Tim Burton estrenadas en 1989 y 1992, se pregunta si: “¿existe una substancia común a Batman y a Bruce Wayne?

³¹ Ibídem. DANTO, Arthur C. *El abuso de la belleza, La estética y el concepto del arte*. Pág. 175

³² Cfr. Ibíd. Pág. 146

³³ Cfr. Ibíd. Pág. 102

Sustratos, azar y contigüidades alteradas³⁴ ". Para responder a su pregunta, en el ejercicio seis de su libro, el autor muestra como para Locke en lo que se refiere a la noción de substancia, "toda idea debe haber surgido de una correspondiente impresión sensible, o de un conjunto de impresiones". Además agrega que en los seres humanos, como lo es el caso del murciélago, el problema de la identidad abre la incógnita por saber "¿Cuáles son los criterios de identidad personal, si no deseamos echar mano a recursos substanciales?". Según Julio Cabrera para Locke es la propia autoconciencia del individuo, la que hace posible el criterio de identidad personal, pues, en este caso, Bruce Wayne tiene conciencia de las acciones de Batman y viceversa. De modo que la importancia en el individuo de su criterio personal, se encuentra más en la autoconciencia de su acción que en su propia substancia³⁵.

La respuesta afirmativa frente al problema de la dualidad Batman- Bruce Wayne, resuelve el problema aristotélico planteado a partir de las películas de Burton gracias al recurso de la autoconciencia en Locke. Porque, el problema que plantea la doble identidad desde dicha dualidad, si bien por un lado corresponde a una misma substancia con algunas variaciones externas, como lo sería en este caso particular su ropa, por otro, atribuir los criterios de identidad personal a su indumentaria, sería afirmar que cualquier persona vestida como Batman es realmente Batman. En síntesis, para establecer y hablar de una doble identidad en el personaje, es necesario reconocer la vinculación de las personalidades desde su autoconciencia, en tanto doble identidad, ya que solo puede existir cuando se reconoce la existencia de su alter ego dentro de una misma substancia; de lo contrario, se tendría que hablar de dos personalidades o identidades que comparten un mismo cuerpo. Pues si Bruce Wayne llegara a desconocer que

³⁴ CABRERA, Julio. *Cine: 100 años de filosofía, una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. Barcelona: Gedisa, 1999. Págs. 148- 153

³⁵ Cfr. *Ibíd.* Pág. 147

comparte su vida con Batman y viceversa, negaría su doble identidad al pensar que su identidad es una sola. Por lo tanto, no se estaría hablando de una doble identidad sino de un esquizoide³⁶.

La doble identidad abre el debate en el héroe de comic en torno a su crisis de identidad relativa al mundo de los seres cotidianos y el mundo del superhéroe, porque si se hace un paralelo entre su alter ego, Batman, quien es un personaje oscuro, que infunde terror en los corazones criminales durante la noche, en un “mundo salvaje” donde prevalece el más fuerte físicamente, con Bruce Wayne un poderoso empresario que se mantiene en la posición más alta de la sociedad moderna, en un mundo donde la inteligencia es el medio por el cual se demuestra su fuerza y poder. Se puede observar cómo se refleja la crisis del hombre moderno en lucha contra sus instintos más primitivos; por lo tanto, la creación de una doble identidad en el personaje es un eco caricaturizado de la presión social a la que es sometido el hombre en la modernidad. Pues, el deseo y la impotencia de hacer justicia por sus propias manos, lanzan al millonario personaje a la creación de una identidad capaz de hacerlo sin consecuencias para su imagen; la imitación de un murciélago como figura que infunde terror y su simultánea reinterpretación en el hombre murciélago es un reflejo del contraste entre el mundo cotidiano y el mundo del superhéroe.

Desde la anterior perspectiva, podríamos hablar a la vez de un personaje de comic en quien se presenta una separación entre imitación y realidad. Se trata del acaudalado Bruce Wayne quien durante su infancia tras ver cómo un criminal asesina a sus padres prometió liberar al mundo del crimen. Para conseguirlo, por diez años, en tierras extranjeras, forma y depura sus habilidades intelectuales y de combate hasta ser extraordinario en cada una de ellas. Su presentación como

³⁶ Cfr. *Ibíd.* Pág. 152

paladín de la justicia en Gotham City fue nada alentadora, con golpes y disparos su vida estuvo al borde de la muerte. Recuperado, el nuevo héroe entiende que se necesita algo más que solo fuerza e inteligencia, con lo cual toma como disfraz la imagen de un murciélago, animal que en algún momento de su infancia le causo terror, para aterrorizar a los criminales. Además utiliza junto con su nuevo traje una serie de aparatos tecnológicos colgados en su cinturón, sumado a todo el dinero y tecnología que industrias Wayne puedan ofrecerle. De ese modo nace en el personaje su doble identidad y con ella la separación entre la imitación, el murciélago y la realidad, Bruce Wayne³⁷.

Como se pudo observar en la primera parte de este capítulo, la separación entre imitación y realidad explicada por medio de tres situaciones y su relación con la doble identidad entre Bruce Wayne- Batman, abre no solo la disputa entre el mundo de los seres cotidianos con el mundo de los superhéroes, pues también descompone la distinción entre la función estética del traje de Batman con el del acaudalado Bruce Wayne, y el significado de la máscara del superhéroe con la imagen del multimillonario. Una forma de dilucidar mejor la ya mencionada descomposición entre la estética y el significado en el superhéroe se encuentra en el comic número 497 del año 1993, en el cual se relata la caída del hombre murciélago bajo las manos de Bane, un enemigo enviado a prisión por Batman tiempo atrás, quien tras fugarse comienza a inyectarse una droga llamada venom que aumenta de forma extraordinaria su fuerza, y busca la forma de vengarse de su captor. Finalmente Bane cumple su objetivo hiriéndole fuertemente con un golpe en la columna hasta el punto de obligar al héroe a buscar a un aprendiz, Jean-Paul Valley quien durante un tiempo asume la identidad del hombre murciélago, mientras Bruce Wayne se aleja de Gotham City para recuperarse de sus heridas. Una de las cosas más interesantes de este número de comic es el

³⁷ Cfr. DC Comics, Revista Superhéroes Figuras de Colección Batman. Lima. Editorial El Comercio, 2010.

enfrentamiento de un Batman, Jean-Paul Valley, más violento y temerario con bastantes toques psicópatas con un Bruce Wayne que lucha por la restitución de su identidad como Batman³⁸.

Dicha publicación de comic permite ver en la función estética de Batman, personificada por Jean-Paul Valley contrastada por el Batman personificado por Bruce Wayne, dos significados contrarios bajo la máscara del superhéroe en su lucha por la identidad del hombre murciélago. En el primero, se intenta prolongar y mantener la existencia de su alter ego; en el segundo, se busca restituir lo que se perdió. No obstante, la disputa misma por la identidad del héroe devela una tensión de la modernidad, la condición de sujetos intercambiables incluso en personas aparentemente extraordinarias. Con lo cual aparece otra nueva forma de tensión, el tiempo que juega un papel fundamental en la actualidad y en el comic; porque ambos al carecer de súper poderes encuentran en este un enemigo natural para su condición de héroes. En Jean-Paul Valley la aparición de Bruce Wayne indica el fin de su tiempo como Batman, pero para el multimillonario el tiempo como su alter ego que parecía físicamente detenerse durante su recuperación, le recuerda su fragilidad y la idea tal vez prematura de que es hora de retirarse y ceder ante alguien con las mismas capacidades pero más joven.

En otras palabras, la dinámica acelerada de la moda, la publicidad, los medios de comunicación y el crecimiento de la población mundial, disparan el ritmo de vida y el trabajo para alcanzar el éxito en la actualidad en una constante con el tiempo para lograr las metas antes de fenecer. En el caso del comic, la lucha por la identidad de Batman en Bruce Wayne, quien finalmente derrota a su supuesto aprendiz, es el reflejo de su batalla personal con el tiempo por liberar al mundo de los criminales antes de que su vida se extinga. Por lo tanto, y sin profundizar

³⁸ Cfr. DC Comics, Revista Superhéroes Figuras de Colección Batman. Lima. Editorial El Comercio, 2010.

mucho en la psicología de los personajes, se puede ver un significado contrario en cada uno de ellos. Sin olvidar el hecho de que en Jean-Paul Valley se pierde su doble identidad; dado que durante el combate físico y tras su posterior derrota se representa de una manera material la pérdida de la autoconciencia de su dualidad y la restitución de la misma en Bruce Wayne.

3 EL OCASO DEL HÉROE DEL CÓMIC

En el tercer capítulo la discusión se centra alrededor del libro *El Arte en Estado Gaseoso*, escrito por Yves Michaud, quien muestra la forma en que las expresiones artísticas de la época actual ascienden a un “estado gaseoso” debido a que la ciencia y la tecnología, además de modificar la definición de arte, expanden lo artístico a todo lo que nos rodea. Idea fundamental, pues precisamente es esa capacidad de expansión la que permite darle un desenlace a la presente investigación, al ubicarla en un contexto histórico en el que los íconos, las imágenes y todo lo que se relacione con la sustancia artística trasciende el plano estético de su autonomía para llegar a cubrir la totalidad de la realidad. Este proceso conduce a que la pregunta por el héroe del cómic se transforme en la cuestión por su transformación en celebridad, modificando su estatus de modelo a seguir a modelo irónico del ser humano. Algo que también se encuentra formulado de forma explícita por Zygmunt Bauman en su libro “Vida Líquida”, en especial su segundo capítulo titulado De mártir a héroe y de héroe a celebridad, en el que se relata la distinción hecha entre héroe y celebridad, tesis decisiva en el último héroe a trabajar en esta investigación: Superman. Quien tal vez sea el personaje que mejor encarne la discusión del arte en estado gaseoso y la transformación de los ideales heroicos del ser humano en la noción de celebridad.

3.1 SUPERMAN EN ESTADO GASEOSO.

En el año 1938 por medio de la nueva revista Action, que luego pasara a ser parte de la revista DC comics, nace un superhéroe de historieta con el nombre de Superman, creado por Jerome Siegel y Joe Shuster. En la portada de su primer número se puede observar a un hombre levantar un coche sobre su cabeza únicamente con la ayuda de sus manos. Un “Hércules moderno” aparece en un

mundo industrializado despertando toda una revolución en los cómics, con ventas desde su segundo número en su propia revista de más de un millón de copias. Así pues, Superman es un extraterrestre enviado por su padre en un cohete para escapar de la inminente explosión de su planeta Kriptón; en la tierra es recogido y adoptado por una joven pareja, que se encargara desde ese momento de la educación, la formación de los valores y las tradiciones de una típica familia norteamericana, bajo el nombre terrestre de Clark Kent. Por los efectos del sol, fuente de su energía y poderes, puede volar, tener visión de rayos X, quemar cosas con sus ojos, tener una velocidad que le permite retroceder en el tiempo y levantar autos, aviones, etc. En general es prácticamente indestructible con excepción de la Kryptonita, una piedra radiactiva de su lugar de origen que lo deja indefenso y vulnerable a la muerte³⁹.

Sin embargo, este personaje es más que un simple cómic u otro simple elemento de la industria cultural, su relación con la evaporación del arte y el fin del héroe del cómic se revelaran a lo largo del presente capítulo junto con la ya mencionada problemática relacionada con la identidad tratada en el anterior capítulo. En su ya mencionado libro, Yves Michaud, nos muestra el triunfo de la estética y la evaporación del arte en el post-post modernismo. Pero ¿En qué consiste este triunfo y qué relación tiene con Superman? En su primer capítulo el autor nos muestra los cambios que el arte presenta durante los siglos XX y los primeros años del XXI, durante los cuales la pintura comienza a ceder terreno a otras formas de expresión artística como la fotografía y el performance entre otros. No obstante, a diferencia de la pintura las nuevas formas de expresión artística requieren del espectador una identificación del dispositivo artístico para alcanzar la experiencia, generar un efecto, sea cual sea; porque en la actualidad existe la posibilidad de no poder identificarlo de forma rápida como sí lo permitía la pintura.

³⁹ Cfr. <http://comics.programasfull.com/>

Lo anterior revela una característica en el arte antes no necesaria, la necesidad de delimitar y definir a la obra para ser identificada como tal, con la ayuda de un texto teórico elaborado por especialistas que indique cuándo y dónde hay arte⁴⁰.

Sí, para Arthur Danto, las cajas brillo de Warhol son un indicador para afirmar que la historia del arte como se conocía ha llegado a su fin; para Yves Michaud, la coexistencia arte-publicidad ironizada por el arte pop, es un conveniente ejemplo para establecer la elevación del arte en estado gaseoso. La revolución industrial que inicio a mediados del siglo XVIII en Inglaterra y fue el principio de una nueva etapa en la economía europea permitió, con el tiempo, la elevación del nivel de vida, el crecimiento de la demanda internacional y la producción agrícola, que junto a cambios en el sistema financiero fueron parte de las bases del sistema económico actual. Pero es durante la segunda revolución industrial a finales del siglo XIX que los avances tecnológicos y científicos dan lugar a una nueva etapa de crecimiento mundial en donde la electricidad, la metalurgia y el desarrollo de los medios de comunicación son los nuevos protagonistas.

La imprenta inventada por Gutenberg en el siglo XV fue solo el comienzo de la producción y distribución en masa, de libros, folletos, periódicos, entre otros, que se adhiere con el paso de los años a la publicidad a través del crecimiento de la oferta y la demanda de los nuevos medios de comunicación. En consecuencia, la globalización y el consumo estaban garantizados para una población mundial en crecimiento, durante la segunda revolución industrial, la producción en masa encontró un medio para aumentar el consumo a “todo público”. Es así que el arte y otras expresiones culturales a causa de la globalización e industrialización dejan de ser herméticos para el espectador, los grupos y comunidades se amplían de unos pocos a millones. Las nuevas formas de transporte y los medios de

⁴⁰ Cfr. Ibídem. Michaud, Yves. *El Arte en Estado Gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética*. Pág. 32-33

comunicación disminuyen las distancias, de ahí que el turismo en la actualidad sea una fuente de ingresos importante para los países. En suma la publicidad, el turismo y la cultura se amalgaman para dar origen a la vulgarización y popularización condensada en el kitsch, que tiene como principal característica el ser una mala copia del objeto original, considerada además de mal gusto por ser una imitación secundaria que intenta dar una sensación original sin ningún esfuerzo, innecesario para quien la consume⁴¹.

No es raro entonces que el pop art haga su aparición como ironía a la cultura de masas, reciclando las imágenes de la cultura popular para contrastarlas con la cultura de la generación de artistas del pasado. No solo eso, la confrontación entre arte e imágenes revelan una nueva problemática en el mundo artístico, la pérdida del monopolio de las imágenes, señalada por Michaud en su libro. Un ejemplo de lo anterior es la obra de Roy Lichtenstein, titulada Look Mickey* , creada en 1951 y en la cual los personajes de dibujos animados Mickey mouse y el pato Donald son sus estrellas, acompañado de un corto dialogo la imagen refleja por un lado, la ironía del pop art; por otro, la venta de posters y estampados de la imagen del artista refleja la pérdida del monopolio de la imagen del artista.

Los personajes que inspiraron la obra creados en 1928 y 1934 hacen parte de la compañía Walt Disney, una de las más grandes e importantes en la industria del entretenimiento, especialmente infantil, con participación en cine, tiras cómicas, televisión, juguetes, juegos de video, un parque temático llamado Disneylandia con sedes en varios países, además de ropa y objetos de aseo personal con los personajes de la multinacional. Nadie puede discutir el reconocimiento mundial de sus personajes. Sin embargo, parte de su éxito se debe a que algunos de estos ya contaban con cierta popularidad y reconocimiento, pues fueron creados

⁴¹ Cfr. ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Trad: Andrés Boglar. España. Lumen, 1984. Pág. 84
* véase anexo 5

originalmente algunos siglos atrás en otros países, como es el caso de Blanca Nieves un cuento recopilado por los Hermanos Grimm en el siglo XIX en Alemania, por medio de las historias de tradición oral.

La recreación de personajes de cuentos de hadas en personajes animados de Walt Disney es otra forma de reciclaje, en este caso de la literatura infantil, y otra manera de hacerla más digerible al público. La novedad se encuentra en la animación y en la exposición directa de la experiencia que antes solo la obra original podía transmitir, la compañía Walt Disney es otra forma de kitsch, Mickey Mouse, ícono de la empresa, junto al Pato Donald también lo son. La versión libre de Disney creada en el año 2004 de la novela de Alejandro Dumas, *Los tres mosqueteros*, nuevamente lo dilucida. En la película animada, protagonizada por Mickey, Donald y Goofy son rescatados en su infancia por Athos, Porthos, Aramis y D'artagnan de unos maleantes, la acción de los famosos mosqueteros inspiró a los niños con soñar en llegar a ser también mosqueteros, la historia se adelanta unos años y aparecen los personajes principales como adultos en el castillo, trabajando como limpiadores, pero con su sueño intacto.

En el libro *Apocalípticos e Integrados*, escrito por Umberto Eco, en el capítulo titulado *Los personajes*, se hace una distinción entre el recurso a lo típico, el cual según el autor se identifica por ser original e individual con propiedades universales que la convierten en categoría; y el recurso a lo tópico, evocación de tipo narrativo en donde el personaje principal no es profundizado por el autor y es solo un pretexto para producir hechos. En ese capítulo se utiliza la obra de Dumas y al personaje de D'artagnan como ejemplo de lo tópico, porque su aparición solo revela una figura y situación externa, en la cual la relación del personaje y sus problemas no son en realidad necesarias, son una excusa para darle continuidad a la obra. No es coincidencia que en la película, los mosqueteros de la novela tengan su aparición durante unos instantes y en el resto de la historia se continúe

su desarrollo con los personajes de Mickey, Donald y Goofy, pues lo tópico cumple una función intercambiable y referencial en la historia. De ahí que la versión libre de Disney avance a partir de una excusa de los personajes, en este caso el sueño de convertirse en mosqueteros para mostrar otra forma de kitsch.

Hasta ahora la relación arte-comic se establece por medio de la publicidad, que retoma elementos antes restringidos a las masas y los incluye en sus estrategias de mercadeo y, el arte pop, en el cual artistas como Roy Lichtenstein, en su trabajo Look Mickey, y Andy Warhol, en su creación Superman, incorporan personajes populares de la sociedad de consumo, en este caso el comic, en sus obras*. El vínculo publicidad- arte pop es indiscutible, observar a los artistas más destacados en el ya mencionado movimiento artístico con los objetos más populares, bien sea en los medios de comunicación, la publicidad e incluso en los comic books, es suficiente para advertir su unión.

A pesar de la importancia del pop art en el arte moderno, para Yves Michaud, la evaporación del arte y el triunfo de la estética alcanzan su plenitud en el pos postmodernismo; el arte moderno y el arte post moderno son las etapas que permitieron su elevación en estado gaseoso, porque es precisamente durante esas etapas que las obras de arte pierden sustancia para evaporarse en experiencia y elevar posteriormente al ser humano a un estado gaseoso, ironizando sobre la indigencia humana. Entonces queda por aclarar las características presentes en el pos postmodernismo que hicieron posible exponer su tesis. Los cambios en el uso de la imagen, por la pérdida del monopolio de las imágenes a causa de la fotografía, la publicidad, la televisión, la internet, etc., obligan al arte a redefinir su relación con estas; el fin de la separación de la alta y

* véase anexo 6

baja cultura, reflejada en el kitsch, y la ruptura de la relación arte-belleza, revelan una separación con el arte del pasado.

Todo lo anterior es explicado con detalle en el libro, *El Arte en Estado Gaseoso*, para dar lugar al pos postmodernismo que tiene como característica un nuevo sentido de las relaciones arte, política y sociedad. Pues, los cambios socio-políticos ocurridos durante el siglo XX hasta los años noventa revelan un nuevo contexto histórico. La producción cultural mundializada e industrializada de cine, música, series de televisión y en general de los principales medios de comunicación junto con la participación más activa de mujeres, minorías gay y minorías étnicas reclaman una presencia artística⁴², en dónde las nuevas problemáticas de la época reflejen nuevas formas de sensibilidad relacionadas con la identidad. Es así que Michaud, al notar la relativización del mensaje artístico que, según él, “solamente la da sobre sí misma” reconoce a su vez la pérdida de la dimensión formal y su acercamiento como “tendencia” con la moda y los medios de comunicación.

La estética triunfa porque el acercamiento del arte con la “tendencia” afecta al mundo de la moda, pues al hacerla una experiencia sensible reemplaza al arte que se evapora en el mundo real, para encontrar placer y desconectarnos por un instante de la realidad. La popularización y generalización aparecida en la cultura de masas se convierten en un medio para las diferentes formas de comunicación de alcanzar el entretenimiento. Por lo tanto, el triunfo de la estética es el acercamiento de la experiencia sensible inspirada desde lo cotidiano; separado del placer intelectual reservado antes en el mundo del arte para unos pocos, pero ahora volatilizado a través de la industria cultural en el “mundo real”⁴³.

⁴² Cfr. Ibídem. MICHAUD, Yves. *El Arte en Estado Gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética*. Pág. 83

⁴³ Cfr. Ibíd. Págs. 140-141

El personaje de Superman es interesante porque refleja la evaporación del arte, en tanto que en él aparece también una problemática relacionada con la identidad. El contraste entre el hombre introvertido que esconde su identidad detrás de un par de lentes con un hombre capaz de conquistar al mundo sin ayuda de nadie; es ambiguo si se cuestiona su pasividad como superhéroe, el mundo imaginario al que pertenece permanece igual, la violencia, el hambre y la guerra no han sido erradicadas. Su existencia parece formar la paradoja del supervillano, porque hace necesaria la aparición de un contrario al cual se le pueda reconocer como tal. Pero lo anterior no es ninguna paradoja o problema, es solo la estratagema de toda historia de cómic para darle continuidad a la historia, pues no es para nada entretenido un cómic que nos hable de un mundo en perfecta armonía durante setenta y tres años, si se tiene en cuenta el año de la reconocida creación de Jerome Siegel y Joe Shuster, salvó que el tema sea mostrar el problema de vivir en un mundo en esas condiciones.

A causa de la popularidad de Superman extendida por todo el globo imaginario y real, a partir de sus proezas locales; millones saben quién es, tal vez muchos ignoren el nombre de sus creadores pero no al héroe, por esa razón su imagen genera miles de millones de dólares. En consecuencia, el uso de su imagen por algunos artistas, Andy Warhol es uno de ellos, como ironía del mundo actual, refleja su éxito estético. Ya que un héroe estandarizado que se adapta a las necesidades de la masa, convertido en obra estandarizada para el deleite de sus seguidores; es para Michaud, un cambio en el régimen estético⁴⁴ en el que despertar una sensación, sea cual sea, está garantizada en la obra.

⁴⁴ Cfr. *Ibíd.* Pág. 95

3.2 RÉQUIEM DE SUPERMAN.

La vinculación del producto con el consumidor, señalada en *Apocalípticos e Integrados*, en la imagen emblemática de Superman es, según Umberto Eco, dirigida a las personas que desean alimentar sus deseos de sobresalir en una sociedad industrial en donde su existencia hace parte de un número dentro de una organización⁴⁵. Asimismo, el autor muestra dos aspectos en el personaje: el primero, la razón de ser de la narrativa de la doble identidad, que permite darle continuidad a las aventuras y otorgarle cierto suspenso; segundo, la razón de ser de su doble identidad desde el punto de vista mito poético, en la que el personaje de Clark Kent representa al lector medio, alimentando en él la esperanza de algún día elevar su actual personalidad en la de un superhombre capaz de superar sus años de mediocridad⁴⁶.

No obstante lo anterior obliga a preguntar: ¿Cuál sería “la razón de ser” del villano? Quien si bien logra cierta popularidad y reconocimiento no logra superar a su némesis. Pues bien: la imagen simbólica del supervillano no es otra que la del empresario Lex Luthor, hijo del magnate multimillonario Lionel Luthor y su esposa Leticia, quien durante su infancia recibió poca atención de sus padres; a diferencia de los padres adoptivos del pequeño Clark, quienes debían estar siempre atentos del niño extraterrestre para así evitar cualquier daño a causa de la falta de control y conciencia de sus poderes. Ya como adulto Lex se convirtió en el miembro más exitoso de su familia, dedicándose al desarrollo científico de su empresa Lexcorp. Por lo tanto, aquí encontramos un elemento que difiere con la doble identidad de Superman y lo aleja de la identificación del lector con el personaje. Porque Luthor explota todas sus capacidades y posibilidades para alcanzar lo más alto, su excepcional inteligencia junto al acceso de lo más selecto para su deleite revelan

⁴⁵ Cfr. Ibídem. ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Pág. 258

⁴⁶ Cfr. Ibíd. Pág. 259

la materialización de la esperanza del lector medio; en conclusión, cómo no odiar desde el principio a quien lo tiene todo.

La caída del antagonista y su transformación en villano, sucede cuando Superman aparece en la ciudad de Metrópolis, opacando su condición de ciudadano insigne y arrebatándole todo el cariño junto con la admiración de sus habitantes. Ante esto, el anterior ciudadano insigne urde una serie de planes para alcanzar nuevamente su condición con toda la atención que tenía. Pero, todas sus estratagemas fueron detenidas por el nuevo héroe de Metrópolis quien, al descubrir todas las fechorías de este, prometió algún día hacer pública su verdadera imagen ante los tribunales; pensando que nunca será atrapado Luthor acepta el nuevo desafío como un reto. Sin embargo, la afirmación de Superman de hacer pública la verdadera imagen de su enemigo, no es otra cosa que la de revelar las intenciones de una persona que desea alcanzar el éxito por todos los medios. De manera que su doble identidad es inexistente porque su comportamiento es solo una estrategia para alcanzar resultados, todo lo contrario al personaje de Clark Kent que ejemplifica todos los miedos y temores de Superman a ser herido en su yo terrestre, es decir en su yo artificial que conserva toda su vulnerabilidad emocional humana.

En un recuadro de la revista DC Comics, en donde se promocionan las figuras de colección de superhéroes y Villanos se pueden ver los verdaderos sentimientos del magnate multimillonario hacia Superman, quien ve en el superhéroe una amenaza y, en su derrota una forma de mostrarle al mundo que es un salvador*. De ahí que en la relación héroe-villano del ya mencionado comic, se encuentre una forma de ironía, en donde ambos personajes creen salvar al mundo protegiéndolo de su contrario. En el número 164 del comic Superman publicado en

* véase anexo 7

el mes de octubre de 1963, Luthor y su némesis viajan a un planeta con sol rojo con el fin de tener un enfrentamiento sin ventajas para ninguno. Aquel lugar alberga a unos habitantes humanoides, que son salvados de la destrucción por Lex gracias a su genio científico y la tecnología del planeta; la población del planeta al ser rescatada cambia el nombre de su mundo por el de “Lexor” en honor a su nuevo héroe y protector. Allí en su nueva condición de líder, gobierna con justicia y generosidad formando una familia e incluso teniendo un hijo. En el número 544 del comic ya mencionado publicado en junio de 1983, el planeta “Lexor” es destruido en medio del conflicto entre Luthor y Superman, quien al sospechar de las intenciones y forma de gobierno de su enemigo, decide averiguar cuáles son sus verdaderos objetivos. Por desgracia durante la batalla Luthor, con un rayo de su traje de combate, golpea fuertemente al planeta destruyéndolo a manos de su propio invento, logrando apenas escapar.

Para simplificar, se podría decir que la ironía entre los dos anteriores personajes encuentra, en el ideal de salvar el uno del otro al mundo, un argumento cíclico en el cual la existencia de ambos garantiza la continuidad de la historia. Los creadores de la historieta se burlan en el personaje de Luthor de la moral de Superman, al mostrar que los sentimientos de los personajes realmente no difieren mucho; la diferencia entre los dos se encuentra en los métodos que utilizan. Pero, en el planeta “Lexor” el comportamiento héroe-villano parece intercambiarse, incluso si volvemos al recuadro mencionado anteriormente y su argumento para intercambiar a los personajes, se puede ver que ahora es Luthor quien puede decirle: “Estas Loco”. Por esa razón la ironía recae también en la moral de Lex, es más se podría afirmar que en el mismo comic, pues no profundiza en ningún dilema moral como parecía darlo a entender en algún momento.

La relación del arte con Superman en la industrialización, que se sobrepone al consumo y la producción de arte, porque promueve la circulación de obras en más

gente, dinero y estímulos⁴⁷. Reúne el enlace de la evaporación del arte con su transformación en celebridad, al encontrar un refugio en la moda. Yves Michaud, en el último capítulo de su ya mencionado libro, relaciona la demanda estética en el mundo contemporáneo a través del interés por el placer y satisfacción sensible con la búsqueda de la experiencia, en donde la moda es quien solamente puede producir diferencias, pues en palabras de su autor: *Lo nuevo se pasa entonces del lado de la moda y de las tendencias, del lado del ritmo de la vida de los medios de información y de la industria de la diversión: algo tiene que suceder continuamente*⁴⁸.

El salto de los comics al cine, televisión, juguetes, se debe al reconocimiento mundial de los personajes; su popularidad es la causa de la elección de artistas, como Lichtenstein y Warhol, para ejemplificar a la cultura de masas. Las proezas de Superman se elevan para rodear a todo el globo y luego diluirse en la experiencia estetizada, que según Michaud se desborda en todas partes hasta no estar en ninguna. Sin embargo, la moda como tendencia adiciona en el personaje un estado de caducidad que implica en sus creadores la formación de estrategias para prolongar así su continuidad en la moda. Así pues, en el año de 1993 DC comics idea una estrategia para el relanzamiento del comic Superman, anunciando su muerte en el número, la maniobra fue todo un éxito, los más de seis millones de copias vendidas lo confirman.

El triunfo permite ver que nunca existió realmente un héroe, pero si una celebridad, pues como personaje ficticio solo es una forma de distracción que permite evadir y desconectarse de la realidad a quien lo consume. Un fetiche moderno que encierra el deseo de contemplar algo que no se puede alcanzar, esa es la razón de su culto; las convenciones y reuniones de los eventos a los héroes

⁴⁷ MICHAUD, Yves. *El Arte en Estado Gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética*. Pág. 164

⁴⁸ Cfr. *Ibíd.* Pág. 144

de comic, en donde algunos se disfrazan como sus personajes favoritos para escapar de la realidad e intercambiar su personalidad por la de a quienes imitan, son un ejemplo extremo. Pero definitivo, a la hora de ver como la fama del héroe de comic es proporcional a su reconocimiento en las calles del mundo y como su verdadera pelea se encuentra no en la historia sino en elevar el número de adeptos para ser más populares.

La distinción entre héroe y celebridad que hace Zygmunt Bauman, en el segundo capítulo de su libro *Vida Líquida*, permite aclarar mejor cómo y en qué sentido un personaje como Superman encuentra el fin del héroe de comic. Porque hace un recorrido sociológico en el cual las categorías de “martirio” y “heroísmo” dan lugar a dos nuevas la de víctima y la de celebridad⁴⁹. En síntesis, el autor acude a tres diferentes formas y ejemplos de mártir: el primero, desde los terroristas suicidas, quienes buscan un beneficio personal por toda la eternidad en el paraíso; segundo, desde Jesús que con su muerte da testimonio de una verdad que no puede ser contenida; por último, el mártir moderno que como recurso definitivo para alcanzar la dignidad perdida acude al sacrificio voluntario de su vida⁵⁰. Para mostrar su relación con el héroe, la nueva perspectiva contemporánea y su relación con los “fans”.

En Superman, no se podría hablar de mártir, entendido como el sacrificio de su vida, dado que su muerte solo indicaría la jubilación del personaje; el ser casi invulnerable y su probable larga longevidad lo acercan más a ser un “Dios” que a un humano. La fe en él es una razón para continuar la lucha contra “el mal”, probablemente la ausencia de esta lo haría desistir o al menos lo harían luchar para restituirla y así prolongar su condición de superhéroe; porque para él la forma en que lo perciben y lo reconocen es muy importante. Situación nada diferente en

⁴⁹ Cfr. BAUMAN, Zygmunt. *Vida Líquida*. Trad: Albino Santos Mosquera. Barcelona. Paidós. 2006. Págs. 67

⁵⁰ Cfr. *Ibíd.* Págs. 58-59-66

el mundo real, donde la ausencia de seguidores terminaría con la cancelación del comic a causa de su impopularidad. Es así que el sacrificio de nuestro héroe de comic se encuentra en su tiempo libre, pues la dualidad Clark Kent-Superman hace muy difícil que tenga momentos de ocio. Entonces, la paradoja del héroe de comic es su imposibilidad de tomar control de su vida; lo anterior contrasta con el ideal del lector medio, mencionado anteriormente, quien sueña con algún día convertirse en el superhombre. Pero, sin considerar las consecuencias y los problemas de la popularidad en la actual sociedad moderna de consumo.

Un héroe por otro lado, siempre deja como último recurso el sacrificio de su vida, porque en él sus proezas y logros intentan alcanzar la inmortalidad material; por lo tanto, la recompensa de todo héroe es su reconocimiento permanente en el mundo, en donde un sacrificio inútil lo alejaría de su meta. Mientras que en el mártir la recompensa a sus actos se encuentra en el mundo metafísico. Esa es la razón por la cual para el autor la encarnación moderna del héroe renace por medio del patriotismo heroico y la conformación del estado- nación, que eleva el sacrificio de la persona al del heroísmo para alcanzar la inmortalidad material de la nación⁵¹. Bien pareciera por lo anterior que Superman podría ser todo un héroe en la ciudad de metrópolis, pero su reconocimiento como tal es además de frágil un reflejo de la sociedad actual, pues no en poca ocasiones su popularidad y comportamiento heroico ha sido puesto a prueba al ser juzgado como un enemigo para el mundo.

En el cómic número 168 de DC comics, titulado Superman y Batman enemigos públicos, Lex Luthor como presidente de los Estados Unidos, encontramos un ejemplo de cómo “el hombre de acero” a causa de un meteoro proveniente del planeta Kriptón es considerado culpable de este hecho*. Si bien esta actitud de las personas inmortaliza en un sentido negativo a Superman; por otro lado, pone en

⁵¹ Cfr. Ibíd. Pág. 61-63
* véase anexo 8

evidencia el sentido de notoriedad que utiliza Bauman en relación con las celebridades, para mostrar las cualidades intercambiables y de olvido en su culto. Pues sus logros pasados son dejados atrás para ser reemplazados por su nueva imagen, de enemigo público, a excepción de unos pocos que necesitan del recuerdo para cimentar y concretar su realidad. Aunque, en este caso, lo anterior es una situación necesaria en el comic para darle cierto aire heroico al protagonista y así poder reivindicar su inmortalidad material. Digo situación necesaria porque en el comic se encuentran dos elementos que coexisten y parecen ejemplificar un estado de transición de la modernidad. Los cuales para el autor son la modernidad actual que no exige ningún compromiso permanente o duradero y un entorno sólido en donde se necesitan “realidades sólidas”⁵².

De ahí que la acogida de Superman y personajes como Flash, Batman, entre otros, en La liga de la justicia, que es un equipo de los principales personajes de DC comics conformado para defender y proteger al mundo, permita ver que lo importante no es quién ni cómo salva al mundo, lo importante es únicamente que se salve. “El hombre de acero” es un personaje que ejemplifica el fin del héroe del comic porque el vínculo entre las capacidades extraordinarias de un hombre de otro mundo Kal-el en su nombre Kriptoniano, con las limitaciones humanas personificadas en Clark Kent. Permite ver cómo en el mundo actual hablar de héroe de comic o superhéroes es hablar de un estado de transición en el mundo de los comics, entre los héroes épicos, en tanto inspiración de sus personajes y las celebridades modernas, en tanto notoriedad pasajera que depende exclusivamente del mercado de consumo para existir. Por lo tanto, el fin del héroe del comic se encuentra en el descubrimiento de su fragilidad y su efímera e intermitente condición de celebridad. El anuncio de la muerte de Superman y su posterior relanzamiento no fueron más que la declaración del relanzamiento de

⁵² Cfr. Ibíd. Pág. 70

una celebridad venida a menos que con su muerte intenta figurar nuevamente en los medios de comunicación para anunciar su resurrección como una celebridad que interpreta a un héroe extinto.

4 CONCLUSIONES

La sociedad actual presenta condiciones tecnológicas que hicieron posible el éxito del comic, porque sin la tecnología, la publicidad y los medios de comunicación su éxito sería aislado. En Batman y Superman en lo que se refiere a su doble identidad se puede observar que no hay ningún cambio en la materia, es decir, ambas identidades residen en un mismo cuerpo, Batman-Bruce Wayne y Superman-Clark Kent, al ser la misma materia encontramos sus diferencias en sus trajes de héroes y en sus personalidades; sin embargo, en el caso de El Fantasma, hay diferencias no sólo en el traje sino también en los cuerpos y en las personalidades de los anteriores Fantasmas, en este caso la intención es preservar un mito y adquirir cierto poder y dominio en sus enemigos desde la creencia de su inmortalidad. La solución al problema del tiempo, es superada a través de las "crónicas del fantasma", que son un archivo histórico mediante el cual cada nueva generación del mismo tiene control de las acciones pasadas al conocer cada detalle de su antecesor durante su vida como el mítico héroe.

La crisis del Fantasma comienza a desplegarse en nostalgia por la separación entre el signo y la imagen, porque representa en él una situación atípica, entre la máscara que parece tomar el lugar del sujeto pensante y su identidad real que parece anularse para transformarse en la identidad del héroe como objeto designado, hecho que le recuerda un compromiso adquirido en el tiempo por generaciones, lo cual además ejemplifica la tensión moderna de cada persona por buscar la individualidad y superar su condición como sujeto intercambiable; en cierto modo, la continuación de la identidad del héroe, logra la inmortalidad al trascender a la materia y elevarse como experiencia a través del conocimiento que le proporcionan las bitácoras de sus predecesores. Pero, a la vez lo condicionan como sujeto intercambiable en el mundo y anulan su identidad como Kit Walker.

En el comic se presentan discusiones relevantes en torno a la identidad de los seres humanos y su relación con la sociedad. Por lo tanto, tal vez en el ámbito del comic se proyectan problemas sobre la identidad del hombre moderno, que se tematizan pensando no solo en una forma para desconectarse de la realidad. Pues, el comic no es una simple forma de entretenimiento, por el contrario como manifestación de la modernidad ejemplifican situaciones que permiten de cierto modo, bien sea, por carencia o similitud, cierta proyección e identificación con los personajes del comic en sus seguidores.

Por esta razón, se puede encontrar una representación mimética del hombre y su crisis entorno del establecimiento de la identidad, la conformación de nuevas tribus urbanas reunidas alrededor de los personajes animados, son un reflejo de la identificación de las personas con el mundo de los comics. El aumento de la popularidad de los comics con el paso de los años afecta no solo a occidente; en Japón, por ejemplo, el manga que es la versión de este país de los comics occidentales publica y distribuye millones de ejemplares semanalmente en todo el mundo, incluso en internet se encuentran paginas en donde fanáticos de manera gratuita traducen los diálogos con el propósito de mostrar las publicaciones más fácil al mundo. Esta nueva forma de “piratería digital”, termina por ser al final una nueva forma de publicidad impulsada por sus seguidores para aumentar las ventas de las publicaciones, pues al final terminan por comprar las revistas para evitar así una posible cancelación de la serie.

La gran mayoría de los superhéroes de comic fueron creados durante situaciones de guerra o de grandes crisis. Algunos incluso aparecen e intervienen durante la guerra mundial para ayudar en la victoria del liberalismo contra el comunismo. Aunque lo hacen más elevando la moral de los soldados aliados al ofrecer una esperanza en la victoria, que en su misma intervención durante la guerra. La

posición política de las principales revistas de comic y sus creadores, algunos judíos como los creadores de Superman, es un aspecto bastante interesante como tema de investigación. Sin embargo, la escasez de un héroe en el mundo real y la aparición de superhéroes en el mundo del comic, revelan la necesidad de íconos permanentes y definitivos en quienes confiar a la hora de solucionar grandes problemas, algo que el héroe de comic representa muy bien. La industria del comic redefine constantemente a sus personajes, o que al alguna vez fueron, mejor posicionados comercialmente para aumentar las ventas, incluso en algunos casos se fusionan e intervienen en una misma publicación: la liga de justicia es un ejemplo de ello desde la cual se puede observar cómo los héroes de comic pueden llegar a ser intercambiables y pueden cambiar de un espacio a otro sin ningún problema.

La popularidad que es la energía vital del superhéroe en ambos mundos, y su existencia condicionada por la misma nos permite ver que el mundo del comic es un reflejo del mundo de los seres cotidianos en sus carencias, y su deseo de confirmar o reafirmar su existencia como individuo y no como masa. Así que la ironía del comic que es por excelencia el ejemplo ideal del arte de masas es que en parte su consumo se deba al deseo inconsciente de proyectarse como aquel superhéroe que se levanta sobre la masa y alcanza su individualidad.

Para finalizar, las anteriores conclusiones generales dejarán abierta la discusión del problema de la identidad y la posibilidad de ver, bien sea en los héroes del comic o en cualquier otro tipo de reproducciones artísticas modernas, nuevos enfoques filosóficos en torno a las tensiones de la modernidad de los medios de comunicación masiva. Pues, en últimas la presente investigación busca crear nuevos espacios de discusión en los que se reinterpreten aquellos aspectos del arte de masas que pasan desapercibidos a causa de la cotidianidad.

ANEXOS

ANEXO A Lee Falk. The Phanton: Ghost



Who Walk #0. Moonstone. 2009. Páginas 10-11.

ANEXO B Marcel Duchamp. La Fuente. 1917.



ANEXO Candy Warhol. Las Cajas Brillo.1964.



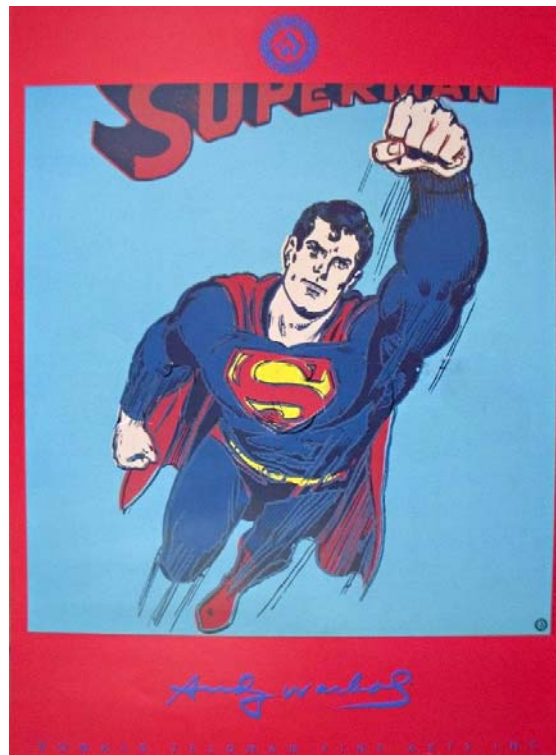
ANEXO D Robert Rauschenberg. Cama. 1955.



ANEXO E Roy Lichtenstein. Look Mickey. 1961.



ANEXO F Andy Warhol. Superman. 1989.



ANEXO G Recuadro revista DC comics.



ANEXO H Recuadro del comic 168 tomado de la revista DC comic.



BIBLIOGRAFÍA

ALCARAZ, María J. “Los indiscernibles y sus críticos” En: Pérez Carreño, Francisca. (Ed.) Estética después del fin del arte, Ensayos sobre Arthur Danto. Madrid: Antonio Machado Libros, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. Vida Liquida. Trad: Albino Santos Mosquera. Barcelona. Paidós. 2006.

CABRERA, Julio. Cine: 100 años de filosofía, una introducción a la filosofía a través del análisis de películas. Barcelona: Gedisa, 1999.

DANTO, Arthur C. La transfiguración del lugar común. Una filosofía del arte. Trad. Ángel y Aurora Mollá Román, Barcelona: Paidós, 2002.

DANTO, Arthur C. El abuso de la belleza, La estética y el concepto del arte. Trad. Carles Roche, Barcelona: Paidós, 2005.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. Trad: Andrés Boglar. España. Lumen, 1984.

HORKHEIMER, M. ADORNO, T. Dialéctica de la ilustración. Trad: Juan José Sánchez. Madrid. Trotta, 1994.

MASOTTA, Oscar. La historieta en el mundo moderno. Buenos Aires. Paidós, 1970.

MICHAUD, Yves. El Arte en Estado Gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética. Trad: Laurence Le Bouhellec Guyomar. México. FCE. 2007.

DC Comics, Revista Superhéroes Figuras de Colección Batman. Lima. Editorial El Comercio, 2010.

DC Comics, Revista Superhéroes Figuras de Colección Lex Luthor. Lima. Editorial El Comercio, 2010.

<http://comics.programasfull.com/>