

80
20j



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

EL MITO DE SUPERMAN

T E S I S

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
C O M U N I C A C I O N

P R E S E N T A N :

SOFIA LOPEZ OCAMPO
SERGIO ROSAS ZAMORA

ASESOR: DR. RAFAEL RESENDIZ RODRIGUEZ

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

MEXICO, D. F.

1997



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A CONCEPCION ZAMORA:

"Mamita cuando sea grande te voy a comprar muchas cazuelas"...

Mamita, te amo, admiro y respeto porque a pesar de los tiempos adversos supiste ser el pilar de la familia, ya que con tu comprensión, paciencia, dedicación y apoyo hiciste de mi y de todos tus hijos y nietos unas personas de éxito, responsables y trabajadoras. Por eso este trabajo te lo dedico a ti, ¡MI conchital, porque eres la persona que siempre me impulsó a lograr mis metas y anhelos. A ti mamita, a la mujer que siempre estará en mi pensamiento y en el corazón de mi hija. Gracias por el amor que me has brindado siempre.

A RICARDO ROSAS:

Al padre serio y reservado de la casa, a quien admiro porque siendo muy pequeño perdió a su madre y tuvo la fuerza y el valor necesario para enfrentarse a la vida y forjar una familia.

A ti mi querido "Richar" te agradezco tu paciencia, tu tenacidad y el que nos enseñaras a tus hijos el valor del trabajo que ha sido el medio para conseguir nuestros objetivos. Tengo en ti a un gran amigo y consejero. Y si todos tus hijos gozamos de una familia unida, se debe al ejemplo que hemos recibido de ti y de mi madre a quienes les manifiesto todo mi cariño y respeto. Gracias por todo el apoyo recibido. Quiero que sepas lo mucho que significas para mi.

A MIS HERMANOS:

Ricardo, Juan Carlos, Araceli, Alejandro, Lourdes y Guadalupe, con quienes compartí juegos e ilusiones de niños y ahora luchamos juntos para triunfar en la vida y consolidar nuestras familias.

A MARIA DEL ROSARIO OCAMPO:

Le agradezco a Dios, el que haya confiado mi persona a la mejor guía espiritual y profesional que pude haber tenido...a mi madre. A la mujer que con amor, sacrificio y abnegación trabajó arduamente en la superación de sus hijos, apoyándonos para alcanzar nuestros objetivos y anhelos. Por eso tu obra y lo que tú significas para tus hijos y nietos ha dejado una profunda huella en nuestros corazones. Gracias por ser tú la ¡chayito querida! de mi hija, su amiga y compañera. Pero sobre todo, gracias por ser mi madre. Mi admiración, amor y respeto para ti.

A RAMON LOPEZ:

Al padre comprensivo y amoroso que con profunda paciencia ha tenido la sabiduría necesaria para orientar a sus hijos hacia el sendero que cada uno se ha trazado. Al padre que es un ejemplo del ser humano bueno, noble y generoso; orgullo de sus hijos y nietos, quien a cuidado con esmero que cada semilla que plantó y cultivó se transformara en un hombre o una mujer de éxito. A ese ser humano tan extraordinario, especial y maravilloso que tengo...Solo puedo decirle, gracias por todo el amor y apoyo que he recibido de ti. Te amo.

A MIS HERMANOS:

Rosa María por su tenacidad en todo lo que se propone; a Ramón por su profesionalismo y dedicación; a Alberto por su perseverancia y nobleza; a Víctor por su deseo en concretar sus objetivos; a Enrique a quien espero la presente le sirva de estímulo, sigues tú; y a paty por sus triunfos profesionales, que ojalá se vean también reflejados en lo espiritual. A todos mi amor y respeto.

A Jeraldi:

A nuestra niña hermosa, quien a través de sus juegos teje mil ilusiones y anhelos de la vida. A esa damita que representa lo más importante y significativo que Dios nos ha confiado. A nuestra "Yeyis" a quien amamos y cuidamos con esmero y deseamos que el sendero de su vida esté colmado de triunfos.

A NUESTRO ASESOR: DR RAFAEL RESENDIZ RODRIGUEZ

Sus consejos, comentarios y pláticas representaron el conocimiento, la amistad y la admiración. Gracias por el apoyo que siempre recibimos de usted.

I N D I C E

I. Introducción.....	1
CAPITULO PRIMERO: COMUNICACION Y RELATO	
1.1 Origen de la Vida Social.....	10
1.2 Función de la Vida Social.....	19
1.3 Origen de los Arquetipos.....	23
1.3.1 Arquetipos celestes de los territorios, de los templos y de las ciudades.....	30
1.3.2 Simbolismo del Centro.....	32
1.3.3 Los rituales y los actos sagrados significativos.....	33
1.4 Función de los Arquetipos.....	34
1.5 Origen del Mito.....	38
1.6 Función del Mito.....	42
1.7 Origen del Rito.....	47
1.8 Función del Rito.....	49
1.9 Transformación del Mito y Rito.....	53
1.10 Transformación del Hombre Mítico en Hombre Histórico.....	57

**CAPITULO SEGUNDO: HISTORIA, MITO Y ARQUETIPO
DE SUPERMAN**

2.1. Antecedentes del Cómic.....	65
2.2. La Historia de Supermán.....	68
2.2.1 Nacimiento de la Historieta de Supermán..	68
2.2.2. La Narración de las Aventuras de Supermán.....	74
2.2.3. Los Personajes de Supermán.....	80
2.2.3.1 Sujeto.....	84
2.2.3.2 Objeto.....	84
2.2.3.3 Destinadores.....	85
2.2.3.4 Destinatarios.....	86
2.2.3.5 Auxiliares.....	86
2.2.3.6 Opositores.....	90
2.2.4. Supermán y los Medios de Comunicación	93
3.2.5. Supermán y los Medios de Comunicación en México	98
3.2.6. Otros estudios realizados al Cómic de Supermán.....	102
3.2.7. La Muerte de Supermán.....	107

CAPITULO TERCERO: ANALISIS DESCRIPTIVO DEL ARQUETIPO, MITO Y RITO APLICADOS A LA HISTORIETA DE SUPERMAN

3.1 El papel de Supermán en la vida social.....	114
3.2 Supermán como modelo Arquetípico.....	119
3.3 El Mito de Supermán.....	127
3.4 Función del Mito de Supermán.....	137
3.5 El Mito de Supermán como proceso creativo.....	141
3.6 Del Mito de Supermán al Mito de la tecnología.....	148
3.7 Función del rito en la historia de Supermán.....	155
CONCLUSIONES.....	160
APENDICE UNO.....	169
APENDICE DOS.....	181
BIBLIOGRAFIA.....	193
HEMEROGRAFIA.....	195

INTRODUCCION

El anhelo de cualquier estudiante que inicia una carrera profesional es la de verse titulado. Este es uno de nuestros objetivos y todavía trabajamos en el mismo.

Tenemos que confesar que esta tesis llevó tiempo en terminarse debido a una serie de interrogantes que poco a poco y en diversos momentos se fueron contestando. Pistas, palabras, lecturas y muchas hojas en el cesto fueron conformando este trabajo, cuyo tema es EL Mito de Superman, y del cual tenemos pocas referencias documentales, a pesar de que existen algunos investigadores que han abordado el tema en algún aspecto.

Esta tesis, en consecuencia, se realizó porque cuando cursamos la materia de la Industria Cultural en México y analizamos las historietas o Cómics, observamos que son un reflejo de la sociedad en la que se gestan y por lo tanto están inmersas en la problemática histórica y cultural correspondiente.

Son un espejo donde, al asomarnos, podemos ver melodramas, información general, estereotipos y estilos de vida. Además, el cómic pertenece a la llamada "cultura de masas", que es típica de la sociedad de consumo donde la información periodística, de

cine, radio y televisión tienen gran influencia en la vida cotidiana del hombre moderno.

Nuestro interés también se enfocó en los estudios que se publicaron sobre las historietas: lo referente a su ideología, a las cuestiones estéticas y del impacto social que tienen como medio de comunicación. Por consiguiente, esta indagación parte de las investigaciones que realizaron estudiosos como: Umberto Eco, Sheldon Wolin, Mircea Eliade entre otros, quienes manifestaron que "Supermán" es un mito contemporáneo, producto de la cultura de masas y un héroe arquetípico del siglo XX y de la industria del cómic mundial. Sin embargo, ninguno explicó por qué se le considera como tal.

Ante esta situación y con miras a explicar esta interrogante, se estudió el origen, función y transformación de los mitos, de las sociedades arcaicas a las sociedades modernas, para aplicarlo al personaje de "Supermán", con la finalidad de entender la función del mito en la sociedad actual.

Es así que uno de los objetivos de este trabajo es: profundizar en el análisis del fenómeno del mito contemporáneo y su función en las sociedades modernas a través de la historieta de "Supermán".

El tema resultó un tanto complejo, porque al estudiar a la

mitología partimos de un método que los investigadores del fenómeno han calificado de analítico-descriptivo para abordar los mitos, ritos y símbolos a través de distintos contextos históricos. Lo anterior nos condujo a establecer las pautas de su aparición, supervivencia, desaparición o transformación.

Para entender qué es un mito y aplicarlo al cómic de "Supermán", fue necesario hacer una indagación basada en enfoques y herramientas teórico-metodológicas de otras ramas del conocimiento humano como son: la antropología, la sociología, la psicología, la filosofía y especialmente de la comunicación.

Como es sabido la investigación de cualquier fenómeno social no es patrimonio exclusivo de una sola disciplina, sino que requiere del apoyo de diversas profesiones para efectuar un análisis más completo y objetivo del problema que nos atañe.

El capítulo uno se inicia con un estudio de cómo surgieron las primeras conductas comunicativas entre las especies que al evolucionar le permitieron al hombre aprender de ellas para comunicarse e interactuar en sociedad; facultad que más adelante le permitió crear sistemas culturales más complejos, entre los cuales se encuentran inmersos el mito, el rito, el sistema simbólico y el arquetipo, que son formas que ha utilizado el hombre para explicarse su realidad.

En cuanto al sistema simbólico debemos mencionar que se destaca por basarse en las expresiones comunicativas que permitieron a los miembros de una sociedad autodefinirse, adoptar una identidad colectiva, de tal forma que los conceptos en el intercambio de la información le fueran significativos.

Este sistema de simbolismo se enlaza con el sistema del parentesco, donde la relación se da a través de las referencias ancestrales de aquellos de quienes descendemos. De nuestros antepasados a quienes se les concibe como seres sobrenaturales, así como los fundadores originales de la sociedad y del orden normativo donde se establecieron los actos o decretos que rigen a los hombres.

De esta forma la estructura principal del sistema de parentesco se explica, por lo común, por medio de lo que se denomina como mito de fundación o arquetipo, que son aceptados de generación en generación y que explican la realidad última de las cosas de la vida en sociedad, gracias al simbolismo como medio de transmisión de las acciones.

Por lo anterior se prestó especial atención a las concepciones metafísicas del mundo arcaico, que no siempre se han formulado en un lenguaje teórico, ya que el símbolo, el mito y el rito, a diferentes niveles y con los medios que le son propios, expresan un complejo sistema de afirmaciones coherentes sobre la

realidad última de las cosas.

Este sistema puede considerarse en sí mismo una metafísica. Sin embargo fue necesario comprender el sentido profundo de los términos antes mencionados para traducirlos a nuestro lenguaje habitual.

Otro problema al que nos enfrentamos fue entender en qué radica la transición del tiempo cíclico que caracteriza a las sociedades arcaicas, que veían a la historia con un actitud negativa, al anularla periódicamente y encontrarle siempre modelos arquetípicos transhistóricos, a diferencia del tiempo histórico en el que se sitúa el hombre contemporáneo (moderno) que se sabe y se quiere creador de la historia. Sin embargo, al respecto Mircea Eliade señala que "la noción del tiempo histórico es una conquista reciente de la humanidad, ya que la memoria es lo que caracteriza a este hombre en contraste con el hombre arcaico, que la rechaza porque se niega a registrar el paso irreversible del tiempo".¹

Por otra parte, también se realizó una síntesis de los rasgos que definen la ontología arcaica de las concepciones del ser y la realidad, que son características del hombre de las sociedades tradicionales. Así, el estudio del significado del símbolo, mito y rito que gobiernan a dichas sociedades ponen en

¹ Eliade, Mircea. "El Mito del Eterno Retorno". p. 128

evidencia una metafísica, que da cuenta de una situación del hombre en el cosmos.

Las estructuras de esta ontología son las que aparecen delineadas a través de los arquetipos y las repeticiones, ya que para el arcaico los objetos y las acciones solo tienen importancia en cuanto son remitidos a una realidad que los trasciende.

Por consiguiente, se puso de manifiesto cómo la vida del hombre de las sociedades tradicionales consiste en manejarse a través de un tiempo profano, tiempo del devenir o histórico, que está despojado de todo valor, y de un tiempo sagrado a través del cual se instala en lo que considera es la auténtica realidad. Por lo tanto, el hombre arcaico o tradicional vive en el paraíso de los arquetipos, lo que le permite rechazar la historia.

Es así que para esclarecer cómo se manejaban las sociedades antiguas o arcaicas, se profundizó en el origen y función del mito, para lo cual retomamos algunas investigaciones de antropólogos estructuralistas quienes estudiaron a las sociedades en las cuales el mito se mantiene con vida, vida en el sentido en que todavía proporcionan fundamento y justificación a todo el comportamiento humano y a los modelos de conducta, al conferir significación y valor a la existencia humana.

El mito se presenta, por ende, como una realidad cultural extremadamente compleja, que se aborda e interpreta en perspectivas múltiples y complementarias; ya que es un relato de algo fabuloso que supone aconteció en un pasado remoto y casi siempre impreciso. Además se le considera como el fundamento y comienzo de la historia en una comunidad o en el género humano en general.

Por otra parte, en el segundo apartado se recopilaron datos sobre el surgimiento del cómic que, como se sabe, es un producto de una sociedad industrializada (Estados Unidos), que nace en el periodo del imperialismo ligado al desarrollo masivo del periodismo.

De entre los cómic, el género que nos interesó fue el de los superhéroes que se han modernizado a medida que avanzan los descubrimientos tecnológicos, volviéndose día a día más famosos. Tal es el caso de "Supermán", quien es nuestro objeto de estudio debido a la amplia aceptación que ha tenido por el público que pronto lo hizo famoso, ya que sus hazañas en defensa de la legalidad tuvieron eco entre los jóvenes y los niños quienes lo hicieron su héroe principal.

Se recopiló información sobre este personaje, desde su origen en 1934 hasta la fecha, y de cómo logró su fama mundial debido a que sus aventuras aparecieron en más de 250 periódicos,

asi como trece años de programas de radio, tres novelas, 17 dibujos animados y cinco películas, por mencionar algunos de los medios de comunicación a los que incursionó.

Lo anterior se hizo porque en la actualidad una imagen simbólica que representa especial interés para algunos estudiosos es precisamente la de "Supermán". El héroe dotado con poderes superiores a los del hombre común que es una constante de la imaginación popular, como lo fueron "Hércules", "Ulises" o "Sigfrido" en su momento.

Y es que "Supermán" es un personaje que representa la versión moderna de los héroes mitológicos quien se ha vuelto extraordinariamente popular gracias, sobre todo, a su doble identidad: ya que descendido de un planeta desaparecido a consecuencia de una catástrofe, y dotado de poderes prodigiosos, "El Hombre de Acero" vive en la tierra con la apariencia modesta de un periodista llamado Clark Kent; quien se muestra tímido, eclipsado y dominado por su colega Luisa Lane. Este disfraz humillante de un héroe cuyos poderes son literalmente ilimitados repite un tema mítico bien conocido, que se desarrolló ampliamente en el capítulo tercero.

Y es que al estudiar a fondo el personaje de "Supermán", nos damos cuenta que satisface las nostalgias secretas del hombre moderno que, sabiéndose frustrado y limitado, sueña con revelarse

un día como un personaje excepcional, como un héroe.

Es así que el último capítulo de la presente indagación, consistió en analizar cómo el personaje de "Supermán" es un mito producto del hombre contemporáneo, quien sigue utilizando los mitos y ritos para vivir en el mundo de los arquetipos y recurrir a la mentalidad arcaica, heredada de la cultura primitiva.

Con todo lo anterior cubrimos nuestros objetivos iniciales y pudimos dar fin a un trabajo que nos abrió nuevas expectativas y perspectivas teórico-metodológicas, así como nuevos conocimientos en el campo de la investigación social.

CAPITULO PRIMERO. COMUNICACION Y RELATO

1.1 ORIGEN DE LA VIDA SOCIAL

A partir de la revisión realizada a los escritos de autores reconocidos sobre el tema del presente trabajo, y en la medida en que la mayoría de ellos coincide en señalarlo como un mito resulta necesario conocer qué origina que existan los mitos y cómo a través de ellos los hombres tratan de explicar la realidad en la que se encuentran inmersos.

Por lo tanto este capítulo inicia con un estudio sobre cómo surgieron las primeras conductas comunicativas entre las especies y al evolucionar cómo el hombre aprendió de ellas para comunicarse e interactuar en sociedad; facultad que más adelante le permitió crear sistemas culturales más complejos, entre los cuales se encuentra inmersos el mito, el rito y el arquetipo, que son formas que ha utilizado el hombre para explicarse las realidades últimas de las cosas, realidades que forman parte de su historia.

Por tal razón esta indagación comienza con la evolución biológica de las especies, porque son éstas las que proporcionaron al hombre la capacidad de comunicarse e interactuar, y con ello, él mismo aprendió a moldear su medio ambiente, relacionándose en sociedad para preservar su existencia como especie.

El manejo de la información es una facultad que aparece tempranamente en las especies cuyo comportamiento recurre a la interacción. Sin embargo, aún existen muchos seres vivos que se relacionan con otros a través del intercambio de materias o energía, debido a que todavía no llegan al estadio evolutivo que les capacita para mejorar la información.

"Las especies que han logrado la interacción comunicativa se distinguen biológicamente porque disponen de órganos especializados que les permiten desarrollar el trabajo que requiere el intercambio de información. Y que se distinguen conductualmente porque utilizan pautas de comportamiento que son adecuadas para que este trabajo genere información". *

"Un ser vivo puede interactuar comunicativamente con otro cuando:

* Serrano, Manuel Martín, "I. Epistemología de la Comunicación y Análisis de la referencia", en Teoría de la Comunicación, Madrid, 1982 p.14

1) El actor ³ utiliza una materia y la modifica, dicha materia puede ser orgánica o inorgánica, es decir, el cuerpo del mismo actor, el de otro, una cosa que pertenezca a la naturaleza o un objeto fabricado. Donde este objeto llega a ser un elemento que el hombre incluye en su vida social; y,

2) Cuando el actor desempeña un trabajo expresivo, es decir, cuando un emisor realiza una serie de operaciones con la materia de la sustancia expresiva al modificar su estado". ⁴

El trabajo expresivo se puede dar en el propio organismo del actor o a través de expresiones que el propio cuerpo obtiene resaltando o incorporando al organismo características perceptibles. "Por ejemplo, cuando un animal se impregna de sustancias oloríficas que facilitan su reconocimiento olfativo por otros animales del mismo grupo, o cuando un hombre pinta su cara por razones de estética o rituales (expresiones sobre su cuerpo)". ⁵ De esta forma es como se obtiene la capacidad de comunicarse, que supone la actitud por parte del ser vivo para

³ El actor de la comunicación, es definido por Martín Serrano, como cualquier ser vivo que interactúa con otro u otros seres vivos, de su misma especie, o de especies diferentes, recurriendo al uso de la información.

⁴ Ibidem p. 15.

⁵ Ibidem p. 16

diferenciar las formas y las funciones de la materia (orgánica e inorgánica).

Cuando un actor modifica el estado de la sustancia expresiva, también afecta al intercambio de energía que se da entre la sustancia y el medio que lo rodea, es decir, cuando la sustancia entra en actividad sede la energía al medio o toma energía del mismo, todo depende de la frecuencia del intercambio o de su intensidad que son diferentes con respecto al intercambio energético que llevan a cabo las materias que la rodean. De esta forma, para comunicarse es necesario una actitud por parte del ser vivo para servirse de la materia y de la energía que le permite producir señales.

Una señal es una variación en la emisión o recepción de energía por parte de la sustancia expresiva. Pero para que la variación pueda servir como una señal debe tratar de distinguirse de entre otras variaciones energéticas que contiene la misma sustancia expresiva de diferentes materiales situados en el entorno del receptor.

Lo anterior sirve para que el trabajo expresivo que Ego * realiza sea perfectamente captado por Alter †. Por esta razón

* Martín Serrano señala que Ego, se entiende como un emisor de un mensaje.

† Alter se entiende como el receptor de un mensaje.

cuando una especie trata de comunicarse con otro ser vivo, utiliza los instrumentos biológicos o tecnológicos para que "el actor adquiriera la capacidad de referirse a los objetos y no sólo de manejarlos, o bien, donde el actor sea capaz de representarse las cosas, lo seres vivos y en algunos casos las situaciones como objetos de representación de la interacción comunicativa".*

Para que haya comunicación es necesaria, la participación de al menos dos actores, donde el emisor (Ego) utilice forzosamente alguna sustancia expresiva, de lo contrario no habrán, señales ni transmisión de mensajes. "Todas estas características o aptitudes expresivas, como se ha podido observar, fueron conseguidas por las especies que antecedieron al hombre aportando el capital evolutivo cuya herencia hizo posible la comunicación humana". *

Estas actitudes son ampliadas por los individuos cuando utilizan dos factores que guían la evolución del hombre a niveles superiores: la sociedad y la cultura, donde estas creaciones del hombre requirieron como condición necesaria (aunque no suficiente), la generalización de las relaciones comunicativas a todo el ámbito de la interacción humana, donde los actores humanos ampliaron los objetos de referencia que les han permitido comunicarse.

* Serrano, Manuel Martín, "I. Espistemología de la comunicación y Análisis de la referencia", en Teoría de la Comunicación, Madrid, 1982 p. 20

* ibidem p.24

Tanto la comunicación humana como la animal, se refieren a los estados del propio actor y de su ecosistema natural, y además hacen referencia al ecosistema artificial, conformado por el universo gnoseológico de la cultura, las ideas y los valores que los individuos produjeron. El hombre, al igual que algunas especies, utilizan cosas de la naturaleza como sustancias expresivas; pero también ha fabricado objetos que le sirven como sustancias comunicativas.

De esta forma los humanos disponen de instrumentos biológicos de comunicación equivalentes a los que tienen otros animales, sin embargo gracias a la construcción de herramientas crearon el universo tecnológico con el cual manejan la información. Ejemplos son: el telégrafo, la radio, la televisión, que permiten a los humanos transformar la energía para producir señales más rápidas y de mayor alcance, con ello, las representaciones en la mente del hombre se vuelven más complejas y diferenciadas. Lo anterior "supone la capacidad por parte del hombre, de realizar operaciones cognitivas en un orden lógico que es cualitativamente diferente a la de cualquier ser vivo".¹⁰

Cabe señalar, que si bien fueron las especies las primeras en utilizar el intercambio de la información, es el hombre el que utiliza la comunicación para interactuar en sociedad y crear un

¹⁰ ibidem p. 24

sistema cultural y valorativo.

"En un principio los humanos como las especies recurrieron al empleo de sustancias materiales sobre las que actúa un actor para producir expresiones. Estas dan pauta para que se pueda manejar la energía de cuya modulación proceden las señales, e intervienen los instrumentos biológicos o tecnológicos que hicieron posible la interacción comunicativa".¹¹ En segundo lugar, son los hombre quienes emplearon herramientas expresivas más sofisticadas para transmitir mensajes, entrando en juego las representaciones y el proceso cognitivo que es una clara evidencia de su capacidad comunicativa sobre las especies.

"Esta enumeración de los componentes, que permiten el proceso de la transmisión y recepción de mensajes, muestra que en la regulación comunicativa, también intervienen leyes que provienen de la física, la biología y la psicología".¹²

Anteriormente se dijo que la primera sustancia expresiva que manifiesta el hombre se da a través de su propio organismo, el cual fue modificado como consecuencia de las funciones biológicas. Pero cuando logra utilizar una materia exterior a su organismo para obtener una serie de expresiones recurre al empleo

¹¹ Ibidem p. 25

¹² Serrano, Manuel Martín, 21. Epistemología de la Comunicación y Análisis de la Referencia, en Teoría de la Comunicación, Madrid, 1982 p. 25-26

de herramientas comunicativas y al mismo tiempo introduce a su ecosistema una función simbólica.

La función simbólica, es posible gracias a las expresiones que en la evolución de las especies fueron antecedidas por las acciones ejecutivas que están orientadas a la interacción con otro, por el camino de la coactuación y que trata de ajustar el comportamiento propio y del otro mediante la aplicación de más energía.

Cuando se asciende en la escala biológica, la interacción entre los seres vivos emplea cada vez más un número mayor de expresiones, donde el comportamiento propio y del otro se trata de ajustar mediante la introducción de señales en el sistema de interacción, los cuales permiten controlar el intercambio de energía entre los actores. Con esto surge la comunicación y la coactuación, como dos formas alternas de interacción entre los seres vivos y que sólo pueden ser entendidas a partir del estudio del comportamiento que es la característica común que les une.

El hombre, dependiendo de los objetivos que requiere, puede utilizar tres clases de comportamiento para lograr sus fines:

- 1) El autónomo, donde el logro que se persigue es satisfecho exclusivamente por las tareas que lleve a cabo el propio sujeto; por ejemplo: la conservación

del organismo, el ejercicio y el desplazamiento hacia un lugar determinado.

2) Heterónomo, donde el logro perseguido sólo puede ser satisfecho con la participación de otro individuo; por ejemplo, la reproducción de la especie y la división del trabajo entre otros.

3) Opcional, donde la satisfacción que se requiere puede utilizar a otro ser o prescindir de él.

Si se parte de que la comunicación es un comportamiento que afecta al menos a dos seres vivos, tendremos como consecuencia que el comportamiento autónomo no siempre utiliza la comunicación. Más bien, se rige por el uso de los actos ejecutivos -por la coactuación- y por lo mismo, impide al individuo involucrarse de manera satisfactoria en sociedad.

El comportamiento heterónomo al hacer uso de los actos ejecutivos y expresivos se integra al nivel comunicativo de la interacción, ya que en el proceso intervienen más de dos individuos. Este comportamiento tanto a nivel biológico como social, al emitir un mensaje, lo hace para obtener del otro (hombre o especie) alguna clase de reacción del que está interesado.

Los seres humanos al interactuar con otros, aprenden a organizarse a partir de los sistemas de acción conjuntos, basados en un grupo de características estructurales generalizadas que les da pauta a la inclusión de las culturas, el sistema social y las personalidades a nivel humano de la acción.

1.2 FUNCION DE LA VIDA SOCIAL

El hombre aprendió a relacionarse con otros a través de un proceso evolutivo que lo obligó a interactuar para poder moldear las condiciones ambientales que se presentan difíciles para su sobrevivencia individual.

De la misma forma se relacionó para satisfacer las necesidades básicas que requería, agrupándose y dando pauta a la vida en sociedad. Gracias al sistema simbólico basado en las expresiones comunicativas pudieron los miembros de una comunidad autodefinirse y adoptar una identidad colectiva, de tal forma que los conceptos en el intercambio de la información les fueron significativos.

Este sistema del simbolismo se enlaza de alguna forma con la del parentesco, donde la relación está dada por las referencias ancestrales de aquellos de quienes descendemos y a quienes se les concibe como seres sobrenaturales, así como los fundadores

originales de la sociedad y el orden normativo donde establecieron los actos o decretos que rigen a los hombres. De esta forma la estructura principal del sistema de parentesco se explica por lo común, por medio de lo que se denomina como mito de fundación (Arquetipos), que son aceptados de generación en generación y que explican la realidad última de las cosas de la vida en sociedad, gracias al simbolismo como medio de transmisión de las acciones.

Es la aptitud del hombre para intercambiar información con otros de su misma especie, la forma en como adquirió la capacidad de moldear su medio físico, de organizar y crear patrones culturales hasta llegar a establecer un sistema social cada vez más complejo, donde la autosuficiencia y el buen funcionamiento de esa sociedad dependen de la combinación equilibrada de los controles sobre las relaciones que se tienen con los ambientes como son: la realidad última, los sistemas sociales, el sistema de personalidad, los organismos conductuales, el ambiente físico y orgánico, así como su propio estado de integración interna.

"El sistema cultural por su parte, es el que estructura compromisos en relación con la realidad final, en orientaciones significativas hacia el resto del ambiente y el sistema de acción, el mundo físico, los organismos, las personalidades y los

sistemas sociales". 13

Cuando una sociedad se construye como tal, debe estar legitimada por un sistema normativo de orden, constituido por estatutos, derechos y obligaciones pertinentes, para que los miembros de una comunidad social puedan sobrevivir y desarrollarse.

La comunidad debe mantener la integridad de una orientación cultural compartida ampliamente por sus miembros, que sirva como base de su identidad societaria. Este problema se refiere a su conexión con el sistema cultural super-ordenado; sin embargo, debe satisfacer también de manera sistemática las exigencias condicionales relativas a la integración de los organismos miembros, con las relaciones del ambiente físico y las personalidades.

La exigencia funcional central de las interrelaciones entre una sociedad y un sistema cultural, es la legitimación del orden normativo de la sociedad ya que los sistemas de legitimación definen las razones que justifican los derechos de los miembros y las prohibiciones que les ataen. Por ejemplo el empleo del poder requiere de la legitimación, en la medida en que lo "justo" signifique que la autoridad se apegue al orden

13 Parsons, Talcot. "Perspectivas Evolutivas y Comparativas", en La Sociedad, Méx, 1986, p. 23

institucionalizado.

"La sociedad también se relaciona con el sistema de la personalidad, la cual difiere radicalmente de su relación con el sistema cultural, debido a que la personalidad (como el organismo conductual y el ambiente físico orgánico) se encuentran por debajo del sistema social en la jerarquía cibernética". 24

El principal problema funcional entre el sistema social con la personalidad, ha implicado que el aprendizaje, desarrollo y mantenimiento de un individuo se adquiera por medio de su ciclo vital, a través de una motivación adecuada para que participe en patrones de acción socialmente controlados y evaluados. Esta relación constituye la "socialización" o sea, el complejo total de procesos por medio del cual las personas se convierten en miembros de un grupo social y mantienen su posición como tal.

Para el éxito de la socialización se requiere que el aprendizaje social y cultural tenga una motivación firme, mediante la participación de los mecanismos del placer y del organismo.

Por otra parte, la relación del sistema social con su base orgánica y, a través de ella, al mundo físico, debe iniciarse como ya se observó con los requisitos básicos de la vida

24 ibidem p. 28

orgánica. En este caso, los problemas primordiales se refieren al suministro de alimentos y abrigos.

Pero existen muchos otros factores que resultan también problemáticos en todas las sociedades conocidas, ramificándose las capacidades y los instrumentos relativamente simples de los pueblos primitivos, a los sistemas complejos de la época moderna, donde la tecnología es la capacidad socialmente organizada para controlar activamente y alterar objetos del ambiente físico, con el fin de satisfacer alguna necesidad o algún deseo de los seres humanos.

El conjunto de los sistemas, permite al hombre vivir en sociedad y explicarse su realidad histórica. De la misma forma justifican el hecho de que utilicen modelos arquetípicos -de los cuales hablaremos más adelante- para concederles a su vida: el ser y la razón.

Todo ello es comprensible, si se entiende la manera en que los hombres se comunican e interactúan para tener logros en sus objetivos con los cuales aseguran su supervivencia y desarrollo.

1.3 ORIGEN DE LOS ARQUETIPOS

La aptitud por parte del hombre de servirse de las expresiones comunicativas para interactuar en sociedad, permitió

que éste sobreviviera como especie. Siendo la cultura, la sociedad y la comunicación algunos de los factores que han permitido a los individuos crear representaciones significativas, basadas algunas veces en los arquetipos o mitos del eterno retorno, con los cuales tratan de explicar su realidad histórica.

Para comprender en qué radica la importancia de la historia para las sociedades, se ha concedido especial atención, por ende, al problema de la transición del tiempo cíclico que caracteriza a las sociedades arcaicas ^{1º}; en comparación con las sociedades modernas que tienen como característica regirse por el tiempo histórico.

La noción del tiempo histórico, apunta Eliade, "es una conquista reciente de la humanidad. Ya que la consideración del hombre como ser histórico entraña la interiorización del tiempo, el hecho fundamental de que éste, en su carácter lineal e irreversible, se transforma en conciencia".^{2º}

Nietzsche señala que lo que distingue al hombre en cuanto a tal es la "memoria". Eliade, viene a precisar que la "memoria" es característica del hombre histórico, no del arcaico, este último la rechaza porque se niega a registrar el paso (irreversible) del tiempo. Por ello los hombres de las sociedades arcaicas o

^{1º} Según Mircea Eliade, en "El Mito del Eterno retorno", a las sociedades arcaicas también se les conoce como sociedades "tradicionales", "primitivas", o "premodernas".

^{2º} Eliade, Mircea. Opus Cit. p 45.

tradicionales, se basan en los mitos del eterno retorno.

De donde se desprende que la actualidad o supervivencia de los mitos del eterno retorno o arquetipos, son el resultado de la impotencia del historicismo por conjurar el terror a la historia. Hegel afirmó, "que la historia no es el lugar de la felicidad, que los tiempos felices son en la historia páginas vacías, e intentó justificar esta desdicha concibiendo los acontecimientos históricos como manifestaciones del espíritu universal, en último término, de la voluntad de Dios".¹⁷

Para Eliade, el historicismo es en la actualidad la más desarmada de las conciencias, y desde Hegel pasando por Marx hasta el existencialismo, no se ha podido aportar una solución capaz de conjurar el terror a la historia.

Pero el problema del historicismo (conjurar el terror a la historia) no es lo único que da significado a los mitos, además de ello, Mircea Eliade realizó una síntesis sobre los rasgos que definen la ontología arcaica, de las concepciones del ser y la realidad que son características de las sociedades tradicionales o arcaicas, y que se toma en este trabajo para abordar con mayor profundidad lo que significa para los hombres premodernos la existencia de los arquetipos y las repeticiones (conocidos también como mitos del eterno retorno).

¹⁷ Retomado de Eliade Mircea. Opus Cit. p 146-147.

Si siguiendo en un orden lógico, las ideas de Mircea Eliade, las estructuras de la ontología arcaica aparecen claramente delineadas en los arquetipos y las repeticiones, pues para las sociedades arcaicas, los objetos no tienen un valor intrínseco autónomo y sólo tienen importancia en cuanto remiten a una realidad trascendente.

De modo que la vida del hombre tradicional, consiste en:

- a. un tiempo profano, tiempo del devenir o histórico, y
- b. un tiempo sagrado a través del cual se instala en lo que considera la auténtica realidad: la reproducción indefinida de un acto primordial, que fue instaurado por dioses, héroes o antepasados, y que él repite ininterrumpidamente.

El hombre tradicional o arcaico, vive por consiguiente, en el "paraíso de los arquetipos" lo que le permite rechazar la historia. Cabe destacar que no ocurre lo anterior por una nostalgia a los orígenes, sino por una auténtica sed de lo absoluto, de un paraíso ideal, de una realidad absoluta que es incompatible con la existencia profana (histórica).

Así el tiempo del devenir histórico se presenta como la nada, como lo irreal, que ha de ser rechazado, para no perder contacto con el ser.

Al interrogar las concepciones fundamentales de las sociedades arcaicas, se puede señalar que pese a que los hombres tradicionales conocen cierta forma de "historia" (un tiempo profano, tiempo del devenir o histórico), se esfuerzan por no tomarla en cuenta. Y cuando se estudian dichas sociedades, el rasgo que más llama la atención es la rebelión contra el tiempo concreto o histórico y su nostalgia por un retorno periódico al tiempo mítico de los orígenes.

El sentido y la función de lo que se denomina "arquetipos y repeticiones", se revelan cuando se comprende la voluntad de las sociedades por rechazar el tiempo concreto, así como el rechazo a toda tentativa de historia autónoma, es decir, de la historia sin regulación arquetípica.

Este rechazo, esta oposición no son simplemente el efecto de las tendencias conservadoras de las sociedades primitivas, sino que ese menosprecio a la historia conlleva la existencia de cierta valorización metafísica en la existencia humana.

Es así, que las concepciones metafísicas del mundo arcaico, no siempre se han formulado en un lenguaje teórico, pero el símbolo, mito y rito, a diferentes niveles y con los medios que le son propios, expresan un complejo sistema de afirmaciones coherentes sobre la realidad última de las cosas, sistema que puede considerarse en sí mismo como una metafísica. Sin embargo,

es importante comprender el sentido profundo de estos símbolos, mitos y ritos para lograr traducirlos a nuestro lenguaje habitual.

El tratar de buscar en las lenguas arcaicas algunos términos tan laboriosamente creados por las grandes tradiciones filosóficas, es, a veces, por demás inútil. A pesar de lo anterior, en muchas ocasiones si la palabra como tal no aparece en el vocabulario, la esencia de la misma si se encuentra ahí, sólo que se ha revelado a través del símbolo o el mito.

Por tal razón, muchas veces el comportamiento consciente del primitivo, está regido por los actos que fueron planteados y vividos anteriormente por otro, otro que no era un hombre. Lo que este último hace, ya se hizo. Así, su vida es la repetición ininterrumpida de gestos inaugurados por otros que se han transmitido por generaciones a través de los "arquetipos y las repeticiones".

Esta repetición consciente de gestos paradigmáticos determinados es lo que remite a una ontología original. "El producto bruto de la naturaleza, el objeto hecho por la industria del hombre, no hallan su realidad, su identidad, sino en la medida en que participan en una realidad trascendente. El gesto no obtiene sentido, realidad, sino en la medida en que renueva

una acción primordial".^{1*}

Según Mircea Eliade, "para tratar de comprender cómo y por qué algo llega a ser real para los hombres arcaicos, es importante adentrarnos al problema de la existencia humana y sobre todo al horizonte de su espiritualidad. De tal forma que para esclarecer el pensamiento tradicional se busca explicar":

- 1) "Los elementos cuya realidad está en función de la repetición, de la imitación de un arquetipo celeste
- 2) Los elementos (ciudades, templos, casas, etc.) cuya realidad es tributaria del simbolismo del centro supraterrrestre que los asimila y los transforma en centro del mundo
- 3) Los rituales y los actos profanos significativos, que sólo poseen el sentido que les da, porque repiten deliberadamente tales hechos planteados "ab origine", por dioses, héroes o antepasados".^{2*}

A continuación se ejemplifica cada uno de estos puntos para lograr una mejor comprensión del pensamiento tradicional.

^{1*} Eliade, Mircea. Mito y Realidad, p. 48

^{2*} Eliade, Mircea. El Mito del Eterno Retorno, p. 13-14.

3.1 ARQUETIPOS CELESTES DE LOS TERRITORIOS, DE LOS TEMPLOS Y DE LAS CIUDADES.

Según la cosmología iraní de tradición zervanita, cada fenómeno terrestre, ya abstracto o concreto, corresponde a un término celestial trascendente, invisible a una "idea" en el sentido platónico. Así por ejemplo, todo templo es un lugar sagrado por excelencia que tenía un prototipo celeste.

En el Monte Sinaí, Jehová muestra a Moisés la "forma" del santuario que deberá construirle: "Y me harán un santuario, y moraré en medio de ellos, conforme en todo al diseño del tabernáculo que te mostraré y de todas las vasijas para su servicio. Mira y hazlo según el modelo que te ha sido mostrado en el monte. Y cuando David entregue a su hijo Salomón el plano de los edificios del templo, le asegurarán que todas estas cosas vinieron escritas por la mano del Señor, para que entendiese todas las obras del diseño" ²⁰. Por consiguiente vió Moisés un modelo celestial.

También las ciudades tienen un prototipo divino, por ejemplo las ciudades babilónicas tenían sus arquetipos en constelaciones: Sippar, en Cáncer; Ninive, en la Osa mayor; etc.

Como se puede observar, el mundo que nos rodea, civilizado

²⁰ Exodo, XXV, 8-9.

por la mano del hombre, no adquiere mayor validez que la que debe a un prototipo extraterrestre, conocido como arquetipo, el cual sirvió al hombre como modelo para fundar sus ciudades y templos.

No sólo las ciudades o templos tienen modelos celestes, sino que así ocurre con toda la región en que moran los humanos. Otro ejemplo lo constituyen los conquistadores españoles y portugueses que tomaron posesión, en nombre de Jesucristo, de las islas y los continentes que descubrían y conquistaban. La instalación de la cruz en el nuevo territorio equivalía a una justificación y a la consagración de la religión, a un nuevo nacimiento, repitiendo de esta forma el bautismo (acto de creación)".²¹

Por tal razón, todo territorio que se ocupaba con el fin de habitarlo o utilizarlo como espacio vital, es previamente transformado de caos a cosmos; es decir, que por efecto del ritual se le confiere una forma que lo convierte en real. Como se observa, la realidad se pone de manifiesto con una fuerza de eficacia y duración. Donde lo real es por excelencia lo sagrado - aquello que crea y hace durar las cosas-. Evidentemente la realidad en la mentalidad arcaica, se manifiesta como fuerza, eficacia y duración; y por este hecho lo real es por excelencia lo sagrado.

²¹ Ibidem p. 18.

1.3.2 Simbolismo del Centro

Paralelamente a la creencia del hombre arcaico acerca de la existencia de los arquetipos celestes, se encuentra otra serie de creencias denominadas "simbolismo arquitectónico del centro", donde se supone que existe una montaña sagrada en el centro del mundo, en donde se reúne el cielo y la tierra. Cuando se construye un templo, palacio o ciudad, se transforman en centros porque se consideran extensiones de la montaña. Todo centro es considerado como una zona de lo sagrado por excelencia, de la realidad absoluta. El camino que lleva al centro de un ritual parte de lo profano a lo sagrado, de lo efimero y de lo ilusorio a la realidad y a la eternidad, y del hombre a la divinidad.

Para las sociedades tradicionales, el acceso al centro requiere de una consagración a través de un ritual, donde exista una iniciación en la existencia, es decir, donde el ayer que es profano e ilusorio se transforme en una existencia duradera, real y eficaz, gracias a este acto de creación. Así es cómo el hombre de las sociedades arcaicas o primitivas, pasan del caos al cosmos siempre que la creación se efectúe a partir de un centro que permita alcanzar la existencia sagrada.

1.3.3 Los Rituales y los Actos Sagrados Significativos

Los rituales tienen modelos divinos, basados en los arquetipos, que retoman los hombres de las sociedades arcaicas para explicar su realidad, algunos ejemplos son: "debemos hacer lo que los dioses hicieron al principio". "Así hicieron los dioses, así hacen los hombres". ** Por esta razón, los rituales de los mitos cosmogónicos son repetitivos e imitativos, para lograr una plenitud integral en los individuos.

Lo anterior es posible, como ya se mencionó, gracias a que los rituales tienen un modelo mítico en el que se basan los hombres tradicionales, y en donde cualquier situación adquiere su eficacia en la medida en que repite una acción llevada a cabo en los comienzos de los tiempos.

En general, las realidades últimas de las cosas tienen su origen cuando el hombre está en función de la repetición, de los elementos que se basan en el acto primero de la creación del mundo y que explican la conformación de las ciudades, templos y casas, cuya realidad es tributaria del simbolismo del centro supraterrrestre que los asimila y transforma en centros del mundo.

Logrando de esta forma, que con la participación de los

** Ibidem p.26

hombres se simbolizan y adquieran significación. Por ello cuando ocurre un acto inexplicable, se utiliza el sistema simbólico de las realidades últimas, donde cada fenómeno adquiere una explicación y llega a ser trascendental para una sociedad.

1.4 FUNCION DE LOS ARQUETIPOS

Los arquetipos como se observó, tienen como función explicar aquellos fenómenos que están fuera del dominio de los hombres y que carecen de significado. Así los arquetipos tratan de explicar de qué manera se conciben las realidades últimas de las cosas, basándose en un sistema simbólico cultural, que permite conferir a las cosas o hechos un ser y una realidad, y donde los hombres repiten e imitan los actos que tuvieron su origen en la creación del mundo. Por ello, los productos existentes en la naturaleza, como los objetos hechos por la industria del hombre, sólo hallan su realidad e identidad en la medida en que se renueva una acción primordial.

Todo territorio que se ocupa para habitarlo como espacio vital, es previamente transformado de caos a cosmos, es decir, por efecto del ritual se le confiere una forma que lo convierte en real, con ello los actos de consagración de los espacios, objetos etc., se revelan como una obsesión por parte del hombre arcaico por lo real y el ser.

Una acción no se considera como real sino en la medida en que imita o repite un arquetipo, por eso cuando la humanidad se opuso por todos los medios a la historia y la rechazó, delató su sed por lo real, ya que temieron perderse en el mundo de lo profano -en el histórico-. Lo que es revelador, es el sentido profundo que deviene del primitivo, donde el comportamiento está dominado por la creencia de la realidad absoluta que se opone al mundo profano de las irrealidades; un mundo que por excelencia se sitúa en lo no creado, lo no existente, en una palabra en el universo de la nada.

Los arquetipos se encuentran en el "centro", que se considera como la zona de lo sagrado y de donde predomina la realidad absoluta, por eso, todo lo fundado está en el centro del mundo de donde partió la creación misma.

Por ejemplo: "en la India, antes de colocar una sola piedra, el astrólogo indica el punto de los cimientos que se halla encima de la serpiente que sostiene al mundo. El maestro albañil por su parte, labra una estatua de madera de un árbol de Jarira y la hunde en el suelo, golpeándola con un coco exactamente en el punto designado para fijar bien la cabeza de la serpiente. Encima de la estaca se coloca una piedra base, exactamente en el centro del mundo. Pero al acto de fundación repite a un mismo tiempo el acto cosmogónico, que es fijar, clavar la estatua en la cabeza de

la serpiente, es imitar la hazaña principal de Soma o Indra, cuando este último hirió a la serpiente en su cueva". ²³

Esta clase de arquetipo asegura la realidad y la duración de una construcción que repite el acto divino de la construcción ejemplar denominada como la creación del mundo y de los hombres, que previamente se obtiene con la realidad de un lugar mediante la consagración del terreno, o sea, por su transformación en un centro adquiere validez gracias a la repetición del sacrificio divino.

Otro ejemplo de arquetipo, se encuentra en las creencias mesopotámicas, donde el Tigris tiene su modelo en la estrella Anunit y el Eufrates en la estrella de la golondrina. Así también, una Jerusalén celestial fue creada por Dios, antes de la Jerusalén construida por las manos del hombre: "A lo anterior, se refiere el profeta, en el libro de Baruch, II, 2, 2-7: ¿Crees tú que esa es la ciudad que yo te dije; que he edificado en las palmas de mis manos? La construcción que actualmente se halla en medio de nosotros no es la que se reveló en mí, la que estaba lista ya en el momento en que decidí crear el paraíso y que mostré a Adam antes de su pecado..." ²⁴ La Jerusalén celeste obra de Dios, fue la que enardeció la inspiración de todos los profetas hebreos como: Tobias, XIII, 16; Isaias LXI, II ss;

²³ Eliade, Mircea. El Mito del Eterno Retorno, p. 29

²⁴ Ibidem, p.15

Ezequiel LX; que tuvieron su inspiración en el arquetipo del paraíso creado por Dios.

Cada uno de los ejemplos citados en el presente apartado, revelan la misma concepción ontológica primitiva donde un objeto o acto no es real sino en la medida en que repite un arquetipo. Así la realidad se adquiere exclusivamente por repetición o participación, ya que todo lo que no tiene un modelo ejemplar está desprovisto de sentido, es decir, carece de realidad.

El hombre de las culturas tradicionales no se reconoce como real sino en la medida en que deja de ser él mismo (para un observador moderno) y se contenta como ya se dijo, con imitar y repetir los actos de otro.

Cabe señalar, que la abolición del tiempo profano y la proyección del hombre en el tiempo mítico no se reproducen sino en intervalos esenciales, es decir, aquellos en que el hombre es verdaderamente él mismo en el momento de los rituales o de los actos importantes (alimento, reproducción, caza, guerra, trabajo etc.). El resto de su vida se la pasa en el tiempo profano y desprovisto de significación: en el devenir.

Para finalizar, se debe destacar que el hombre primitivo en la medida en que repite un sacrificio arquetípico, abandona el mundo profano de los mortales y se incorpora al mundo divino de

los inmortales. Así él mismo también se vuelve "inmortal".

1.5 ORIGEN DEL MITO

Para comprender qué es un mito, se debe partir de la actitud que tuvo el hombre primitivo hacia la fundación del mundo, en aquella época o ceremonia original, en la que la conciencia humana se afirma y tipifica en el contexto de las cosas y la realidad última -que en rigor es realidad primera- (esto es la función del arquetipo), desde la cual se constituyen las cosas en general, al ganar sentido gracias al simbolismo que las inserta en un tiempo sagrado y en un acontecer universal.

Donde "al ocurrir un acto numinoso, el hombre se ha interiorizado como sujeto de la reflexión, que lo trasciende y lo vincula a una idea procesal de la realidad que ya no es la simple extensión del espacio que lo rodea. Ahora es un ser que se manifiesta en el nivel de lo sagrado y por ello las cosas requieren previa consagración que las sitúe en el orden de la comprensión". ²²

En otras palabras, las acciones de los hombres primitivos necesitan ser cosas consagradas como símbolo y como vehículos

²² Sosa López, Emilio, Mito y Realidad, p. 12

alusivos a un acontecer universal, para alcanzar de este modo, en la proyección de un tiempo sagrado, el sesgo arquetípico de lo real en la medida en que participan por vías de una imitación de la plenitud de un modelo ejemplar que les otorga sentido y función dentro de la misma realidad.

Entran así, en un sistema de comprensión que intenta explicar el origen y la motivación intencional de cada objeto, ya que sin este acto mental ningún objeto o cosa, ningún acontecer singular del mundo resulta comprensible o explicable, puesto que carecen de la necesaria fundación ontológica que les otorga precisamente, la ideación mítica del tiempo sagrado. De no mediar esta reducción intelectual, todo acontecer seguiría perteneciendo al orden de la profandad -el histórico-, a ese mundo fenoménico del devenir que por sí mismo no tiene ninguna significación ulterior.

En consecuencia lo más importante de esta suerte de transmutabilidad simbólica, es que la ideación de lo sagrado presupone un ordenamiento jerárquico de la realidad debido a que el mundo surge como una entidad creada por una divinidad que le ha dado impulso y que lo mueve a un destino determinado en permanente estado de creación y de integración. No como un mundo cerrado y concluso en sí mismo, sino abierto y orientado a nuevas realizaciones que lo proyectan a otra finalidad, la cual es entendida como realidad última.

Por lo tanto, la ceremonia de la fundación del mundo equivale a una consagración, donde la noción del comienzo y fin se funden entre sí y vienen a caracterizar la instancia de lo sagrado de donde se desprende la función objetivadora del mito, que unida a la tendencia mágica de consagrar el mundo a su origen, ha terminado por convertir el hábitat humano, representado ya como cosmos, en una forma cíclica, repetitiva y acorde con sus movimientos temporales y estacionarios.

"Pero, no puede decirse sin embargo que tal ideación converja únicamente a esas contingencias periódicas. Más bien, el fundamento ontológico que opera en la fundación del mundo procura un logro mayor; pone en movimiento el universo mismo para orientarlo al fin establecido de su origen". **

Por lo tanto, es necesario, si se quiere penetrar en los fundamentos universales que subyacen en las más auténticas creaciones del hombre arcaico, ir más allá de sus ceremonias o rituales consagrados y estudiar al mito directamente desde el "origen de su memoria", la cual late estratificada en hábitos cuya invariabilidad y repetición es la que ha sellado el destino de la mentalidad primitiva. En donde se instala como un dato de la conciencia entre la percepción puramente refleja de lo irracional y esos primeros contenidos reflexivos que se abren paso en el proceso representativo de la realidad.

** ibidem p.19

De esta forma, ocurre una operación mental que tiende a objetivar (y esta es la función del símbolo) la relación dinámica que existe entre la materia de que están hechas las cosas y la forma intencional que éstas asumen en la pura experiencia de la representación simbólica.

Esto significa que el hecho fundamental de la actitud creadora de la conciencia, proviene de la necesidad trascendental del espíritu de tener que encarnarse para ser. Por tal razón la memoria tiene el poder actualizante siempre de referir al ser, del cual procede el espíritu, y el principio constitutivo y formal de toda realidad, por cuanto se le atribuye a ese ser trascendental la fundamentalidad de cuanto existe o aparece en el tiempo.

Ya se ha dicho que el acto mismo de la captación del ser, ha supuesto el paso de la criatura humana de un estado de expectación puramente instintivo a otra de positiva creación cultural, pero con respecto a esta cuestión del ingreso del hombre a la vida consiente, muchos psicólogos y biólogos sostienen la teoría de una evolución natural y emergente de sus propias emociones hasta alcanzar la síntesis de un nivel reflexivo.

Ribot ha indicado, que el organismo posee por sí mismo "una memoria biológica" afirmando en términos generales que existe una

forma inconsciente inferior -sensibilidad orgánica- que es la preparación de una vida superior consciente". 27

Lo anterior indica que existen reacciones en el ser humano que no difieren de la vida animal. Pero la diferencia notoria sobre ambos, es que el hombre es un ente objetivador, una personalidad que trabaja simbólicamente con la realidad del mundo. Sin embargo, el mito procede de las íntimas relaciones que no son meros productos de una sensibilidad orgánica, sino de imágenes que corresponden a ciertas categorías del sentir humano elaboradas ya por la inteligencia que intentan objetivar un principio de orientación en el mundo, que en conjunto sirven al pronunciamiento de los primeros contenidos del lenguaje.

Por ello se considera que el origen del mito como intelección del ser, no reposa en las primitivas formas del lenguaje, sino corresponden en su esencialidad intelectual al sentir más radical del hecho ontológico de la conciencia misma.

1.6 FUNCION DEL MITO

Para comprender la función del mito, se estudian a las sociedades en las cuales el mito se mantiene con vida, vida en el

27 Th, Ribot. La Psicología de los Sentimientos. p. 3.

sentido de que todavía proporcionan un fundamento y justificación de todo el comportamiento y modelos de conducta, al conferir por eso mismo, significación y valor a la existencia humana.

Por lo anterior, el mito es una realidad cultural extremadamente compleja que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias. Es también un relato de algo fabuloso que se supone acontecido en un pasado remoto y casi siempre impreciso. Además se considera como el fundamento y comienzo de la historia en una comunidad o en el género humano en general.

"El mito no es otra cosa que explicar por actos imitativos el momento esencial de la creación del mundo, que también implica una "memorización" de ese momento en que lo sagrado ha irrumpido en el tiempo existencial de la vida humana como una actitud creadora, incorporando por este medio, la necesidad de explicar el cómo y el por qué de las cosas existentes". **

Por su parte Mircea Eliade, señala " que el mito es una historia sagrada la cual relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, en el tiempo fabuloso de los comienzos. Donde gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia sea ésta la realidad total, el cosmos o solamente un fragmento de una

** Sosa López, Emilio. Mito y Realidad. p.26.

isla, una especie vegetal, un comportamiento humano o una institución. Es pues, siempre el relato de una creación que narra cómo algo ha sido producido, ha comenzado a ser". **

Por lo tanto, los mitos describen las diversas y a veces dramáticas irrupciones de lo sagrado (o de lo sobrenatural) en el mundo y es esta irrupción de lo sagrado lo que fundamenta al mundo tal como es en la actualidad. Donde los hombres son seres mortales, sexuales y culturales, a consecuencia de las intervenciones de los seres sobrenaturales.

El mito es el que expresa en forma sucesiva y anecdótica lo que es supratemporal y permanente, lo que jamás deja de ocurrir y que como paradigma, vale para todos los tiempos. Mediante el mito, queda fijada la esencia de una situación cósmica o de una estructura de lo real, así aparece como una historia sagrada y verdadera puesto que se refiere siempre a realidades que son relatadas a través de los actos y gestos de los seres sobrenaturales y la manifestación de sus poderes sagrados; al convertirse en modelos ejemplares de todas las actividades humanas significativas y modos de conducta.

"La función principal del mito, por lo tanto, es revelar los modelos ejemplares de todos los ritos y actividades humanas significativas, relatando no sólo el origen del mundo, sino

** Eliade, Mircea. Mito y Realidad. p.18-19.

también todos los acontecimientos primordiales a consecuencia de los cuales el ser humano se ha integrado hasta llegar a lo que es hoy". 30

El mito ha enseñado las historias primordiales que constituyen al hombre, su relación con la existencia y modo de vivir en el cosmos que al recurrir a la historia narrada, constituye un conocimiento de orden esotérico porque es acompañado de un poder mágico-religioso. En consecuencia se podría decir que al existir los mitos, el hombre arcaico se sale del tiempo profano y cronológico, y desemboca en un tiempo cualitativamente diferente, en un tiempo sagrado que es a la vez primordial e indefiniblemente recurrente.

"De una forma general, las características del mito tal como se han vivido en las sociedades arcaicas son:

- 1) Constituyen la historia de los actos originales de los seres sobrenaturales
- 2) Esta historia se considera absolutamente verdadera porque se refiere a realidades, y sagrada porque es obra de los seres sobrenaturales
- 3) El mito se refiere siempre a una creación, que cuenta

30 Eliade, Mircea. El Mito del Eterno Retorno. p. 39

cómo algo ha llegado a la existencia o cómo un comportamiento, una institución, una manera de trabajar, se han fundado; es ésta la razón de que los mitos constituyen los paradigmas de todo acto humano significativo

4) Al conocer el mito, se conoce el origen de las cosas y, por consiguiente, se llega a dominarlas y manipularlas a voluntad; no se trata de un conocimiento exterior, abstracto, sino de un conocimiento que vive ritualmente, ya al narrar ceremonialmente al mito, ya al efectuar el ritual para el que sirve de justificación

5) De una manera o de otra, se vive el mito en el sentido de que se está dominando por la potencia sagrada, que exalta los acontecimientos que se rememoran y se reactualizan".²¹

En conclusión, el mito es un relato que hace revivir una realidad original y se corresponde con una profunda necesidad religiosa, a aspiraciones morales, a coacciones e imperativos del orden social e incluso exigencias prácticas. También desempeña una función indispensable en las civilizaciones primitivas al expresar, realzar y codificar sus creencias y garantizar la eficacia de sus ceremonias.

²¹ Eliade, Mircea. Mito y Realidad. p.31.

Asimismo, el mito proporciona una significación al mundo y a la existencia humana, donde las ideas de realidad, valor y trascendencia se abren paso lentamente. El mundo se deja aprender en cuanto a cosmos perfectamente articulados inteligibles y significativos. Al contar cómo fueron hechas las cosas los mitos revelan por quién y por qué lo fueron y en qué circunstancias. Todas estas revelaciones comprometen más o menos directamente al hombre, puesto que constituye una historia sagrada en la que él mismo se encuentra inmerso.

1.7 ORIGEN DEL RITO

La institución de los ritos se atribuyen a los seres míticos e inmortales que habitaban la tierra antes que los hombres. Estos seres inmortales eran los que habían ejecutado por primera vez las ceremonias del "Worlds Renewal" y precisamente las ejecutaron en el mismo sitio que hoy en día lo hacen los mortales. "Las sociedades primitivas que aún viven en el paraíso de los arquetipos y para los cuales el tiempo sólo está registrado biológicamente, sin que se le permita transformarse en historia, es decir, sin que se le deje ejercer sobre la conciencia su corrosiva acción, consistente en la revelación de la irreversibilidad de los acontecimientos, se regeneran periódicamente por la expulsión de los males y la confesión de los pecados".

"La necesidad que esas sociedades sienten de una regeneración periódica es una prueba de que tampoco ellas pueden mantenerse sin cesar en lo que anteriormente llamamos el "paraíso de los arquetipos" y de que su memoria consigue hallar la irreversibilidad de los acontecimientos, es decir, registrar la historia. Así pues, también para esos pueblos primitivos la existencia del hombre en el cosmos se considera como una caída."

»»

En general todos los rituales imitan un arquetipo divino, donde la reactualización de la ceremonia ocurre en el mismo instante mítico atemporal. En donde una era nueva se constituye en una nueva cosa, ya que toda la construcción de un rito, es un comienzo absoluto, que tiende a restaurar el instante inicial, la plenitud de un presente que no tiene traza alguna de historia.

Lo anterior, es el resultado de la necesidad que sintió el hombre de reproducir la cosmogonía en sus construcciones, fuesen de la especie que fuesen, porque esa reproducción lo hacía contemporáneo en el momento mítico del principio del mundo, ya que sentía la necesidad de volver con toda la recurrencia posible a ese momento mítico para regenerarse.

Por ello, cuando existe una nueva era marcada por una construcción, se traduce en una etapa nueva de la vida de quienes

»» Ibidem p.71-72.

van a habitar la casa. Pero la estructura del mito y del rito no deja de permanecer inmutable, pese a que las experiencias provocadas por su actualización no tienen más que un carácter profano; por consiguiente, una construcción es una organización nueva del mundo y de la vida. Es así que para poder encontrar la experiencia de la renovación de un hombre moderno, bastaría el momento en que construye una casa o se penetra en ella para reactualizarse y comenzar de nuevo.

Por consiguiente, cabe señalar que todo ritual tiene como finalidad, reconstruir los actos instaurados "a priori", por los dioses, héroes o antepasados a través de las ceremonias de consagración.

1.8 FUNCION DEL RITO

Por definición, el rito consiste en investir de poder a alguna persona o cosa, de forma que ésta sea capaz de conferir la vida. Todos los hombres desean vida, salud, bienestar, riqueza y fertilidad, lo cual se obtiene mediante la celebración de determinados actos que están implícitos en el ritual, donde el mito relata o recita de qué forma el creador del acto primero manifestó sus acciones.

Por medio del ritual se recrea la tierra, pero se hace de la misma forma en el que el creador original lo hizo, a fin de que esa creación sea recordada en un mito. Por su parte, el mito, es necesario porque otorga sentido al ritual, al conferirle la vida; y, por lo tanto, está conectado con costumbres en uso, así conserva el recuerdo de las ceremonias ancestrales que posteriormente serán celebradas por el ritual.

El mito forma parte del ritual por lo que están inseparablemente ligados, por una lado el ritual reactualiza al mito, y por el otro el mito narra la forma de realizar el rito. El hombre arcaico, por ende, no conoce ningún acto que no haya sido planteado y vivido anteriormente. Lo que él hace ya se hizo, su vida es la repetición de gestos inaugurados por otros.

Esa repetición, conciente por parte del hombre primitivo, es lo que remite a una ontología original hacia el producto bruto de la naturaleza ya que los objetos, casas, templos hechos por las manos del hombre, no hayan su identidad sino en la medida en que participa de una realidad trascendente, la cual puede ser adquirida a través de un ritual.

Por el momento cabe señalar que todo territorio que se ocupa con el fin de habitarlo es previamente transformado de caos en cosmos, ya que por efecto del ritual se le confiere una forma que lo convierte en real. Por este hecho lo real es por excelencia lo

sagrado, pues sólo lo sagrado es de modo absoluto una obra eficaz que crea y hace durar las cosas, y son los innumerables actos de consagración lo que revela obsesión de lo real y la sed del primitivo por el ser.

Al principio "la fundación del mundo" se consideró como un acto inaugural por sí mismo, que se fue transformando en una representación ritual o alegórica. En una festividad con el objeto de provocar un fenómeno ontológico del conocimiento del ser, al cual se le incorporó una función de celebración y organización de grupo. Por ello, el ritual fusiona y confunde no sólo aquella idea primordial y ya mitificada del origen, sino que además las mismas expresiones reflejas de la vida instintiva se plasman en movimientos rítmicos que aluden a la imitación.

"La conjunción de una intuición radical con las potencias más caóticas del fundamento vital del hombre, es lo que ha dado origen a la organización primaria del ritual, a la modulación rítmica de gestos y a las actitudes con que la vida humana comenzó a instrumentarse culturalmente". »»

En otras palabras, el hombre se organizó socialmente en relación con un principio cósmico de creación y por consiguiente, lo que se manifiesta en el ritual es una especie de sistematización de un deseo o sentimiento profundo, que en la

»» Sosa López, E. Opus Cit. p.23.

medida en que se expresa a si mismo lo hace determinando ciertas representaciones básicas de la vida consciente que le confiere a su vez, el valor de un pensamiento.

El rito, como ya se mencionó, es un paso de lo "profano a lo sagrado", donde nada puede durar si no está animado y dotado por un sacrificio del alma, cuyo prototipo del rito es el sacrificio que se realizó al fundar el mundo, y que sirve para asegurar la realidad al repetir el acto divino.

"El ritual se refiere en tanto como instrumento de la representación, a algo que se supone por vías de una memoración, como verdaderamente acontecido; a un suceso real, ocurrido alguna vez en el tiempo. Sin embargo, en cuanto a suceso ya no expresa el significado ontológico del ser -base de todo conocimiento-, sino que fácticamente en el proceso mismo de la creación del cosmos, puede mágicamente actualizarse en todo momento que sea oportuno". 34

En otras palabras, la mente arcaica no hace más que plasmar en gestos o imágenes objetivadas, su íntima emotividad y recogimiento frente a un hecho único, absoluto y universal, que al ser reiterado o imitado, es como si impusiera a través de los actos humanos su propia potencialidad inaugural.

34 Ibidem. p.30.

De esta transferencia de un acto intelectual a la concreción fáctica de un deseo ha surgido la funcionalidad objetivadora del mito que tiene como finalidad explicar, por actos imitativos el momento esencial de la creación del mundo. Porque el mito es básicamente, desde el punto de vista de la conciencia que lo genera, el principio ontológico mismo, pero su función se expresa únicamente en relación al mundo. Es, en esencia, la representación de un comienzo y un fin que refrenda a la plenitud de un ser totalizador que a la vez que interioriza el sentido espiritual de la vida, consume en su proyección fáctica del proceso de esa transmutabilidad constante del ritual que implica, en "fez" purgativa, el paso regenerativo de lo "profano a lo sagrado".

Este el punto en que el mito como inteligencia reintegradora, se vuelve un factor predominante sobre la vida, es cuando comienza él mismo a mitificar la realidad, pero lo que ocurre en este caso es que la instancia refleja y aprehensiva de lo mágico ha terminado por convertirlo en una acción sacralizante y esto es lo que como festividad se perpetúa en el ritual.

1.9 TRANSFORMACION DEL MITO Y RITO

En este apartado, se abordará en qué consiste la decadencia o transformación de los mitos y ritos, no en el tiempo sino en el espacio.

"Se conoce, que los mitos se transforman. Estas transformaciones que se operan de una variante a otra de un mismo mito, de un mito a otro mito; de una sociedad a otra sociedad para los mismos mitos o para mitos diferentes, afectan ora la armadura, ora el código, ora el mensaje del mito, pero sin que éste deje de existir como tal; respetan así una suerte de principio de conservación de la materia mitica, en los términos del cual todo mito podría siempre salir de otro mito". ²⁵

Un ejemplo de la transformación del mito "se encuentra en los vecinos meridionales del Sahaptin, donde los pueblos de la familia lingüística Salish ocupaban en la época histórica, un área prácticamente continúa que se extendía de las montañas Rocosas al océano Pácifico cubriendo en términos generales las cuencas de los ríos Columbia al sur y Fraser al norte.

En este vasto territorio se recogieron las variantes numerosas de un conjunto mítico organizado en torno a la historia de un viejo pobre, enfermo y despreciado, generalmente llamado Lince, quien gracias a su astucia fecunda a la hija del jefe del pueblo; en vano, la comunidad se interroga a propósito de aquel embarazo incomprensible.

De esa unión, nace un niño que designa a Lince como su

²⁵ Levi Strauss, Claude. "Cómo Mueren Los Mitos", en Antropología Estructural: Mito, Sociedad, Humanidades, p. 242.

padre. Los pueblerinos indigados por lo acontecido, abandonan a la pareja sin fuego y comida. Más adelante, Lince ayudado por su mujer, recupera su naturaleza verdadera que es la de un guapo joven y cazador experto. Gracias a él, la familia vive en la abundancia, en tanto que los del pueblo que se alejaron se mueren de hambre. Finalmente, cuando se enteran que Lince es un héroe, se resignan a volver y le piden perdón que obtienen junto con otras cosas, sólo aquellos que no habían maltratado al héroe, cuando este era un viejo".

Al reducir el mito anterior a su esencia, se encontró que poseía una difusión muy vasta puesto que se hallan las narraciones sobre el mismo en la América tropical, entre los antiguos Tupinambá de la costa oriental de Brasil y también en Perú. Sin embargo, se observa que existe una transformación de este mito, de una región a otra y que ésta transformación es evidente en la longitud y la riqueza de un relato o por la intensidad dramática de los personajes.

Estas particularidades lingüísticas y culturales testimonian un pasado histórico sobre el mismo mito, que después de haber pasado por algunos cambios en la expresión recuperan su contenido primitivo más allá del umbral.

"Un mito que se transforma pasando de tribu en tribu, se extenúa al fin sin desaparecer por ello. Más bien, tiene

permanecía a través de la elaboración novelesca y la de la reutilización con fines de legitimación histórica. Donde esta historia a su vez, puede ser de dos tipos: retrospectiva, para fundar un orden tradicional en un lejano pasado o prospectiva para hacer de tal pasado el primordio de un porvenir que empieza a esbozarse". 2*

Un nuevo mundo, es un mundo que ya se conoce y en el que se vive, difiere solamente de una cultura a otra, como se observó en el ejemplo anterior, dependiendo de cómo se transforman los mitos. Esta transformación también puede originarse a partir de las diferentes estructuras socioeconómicas y la variedad de los contextos culturales, donde los pueblos tradicionales o arcaicos piensan que los mitos deben ser renovados en el "tiempo" anualmente, y que esta renovación se opera según un modelo: la cosmogonía o un mito de origen (arquetipo).

Evidentemente aunque la celebración del "año" es comprendido por los primitivos, varía dicha celebración en relación con el clima, el medio geográfico, el tipo de cultura, etc. Pero, el festejo es siempre un ciclo, es decir, una duración temporal que tiene un comienzo y un fin. Así, pues, en el fin de un ciclo o en el comienzo del siguiente se tiene lugar a una serie de rituales que se encaminan a la renovación del mundo.

* Levi Strauss, Claude. Opus Cit., p. 253.

1.10 TRANSFORMACION DEL HOMERE MITICO EN HOMERE HISTORICO

Para comprender en qué consiste la decadencia o transformación de los mitos y ritos, es necesario hacer una comparación entre el hombre histórico (moderno) "que se sabe y se quiere creador de la historia", con el hombre de las sociedades arcaicas o tradicionales que, como se ha mencionado, tenían frente a la historia una actitud negativa al anularla periódicamente o desvalorizarla al encontrarle siempre modelos y arquetipos transhistóricos.

La comparación de esos dos tipos de sociedades, debería implicar también un análisis profundo del "historicismo moderno", pero dicho estudio no está contemplado en la presente investigación. Sin embargo, se tocará el problema ya que según Mircea Eliade, "El hombre del mundo moderno no está todavía ganado por el historicismo, ya que aún asistimos al conflicto de esas concepciones: la concepción arcaica, que se entiende como arquetípica o anti-histórica y la moderna o post-hegeliana, que quiere ser histórica". "Cabe señalar, que se partirá de un problema esencial: de las soluciones que ofrece la perspectiva historicista para que el hombre moderno pueda soportar la

presión, cada vez más poderosa, de la historia contemporánea".

27

Anteriormente, se ha mostrado como los hombres de las sociedades arcaicas soportaban la historia y se defendían de ella aboliéndola periódicamente gracias a la repetición de la cosmogonía y a la regeneración periódica del tiempo, concediendo a los acontecimientos históricos una significación metahistórica, significación que era ante todo coherente y susceptible de integrarse en un sistema bien articulado en el que el cosmos y la existencia del hombre tenían cada cual su razón de ser.

Esta manera en que el hombre arcaico soportó los acontecimientos históricos, siguió dominando al mundo hasta una época muy reciente "que aún hoy continúa presente en algunas comunidades agrícolas europeas, que no han conseguido abolir ni la teoría del arquetipo (que transformaba un personaje histórico en héroe ejemplar, y al acontecimiento prehistórico en categoría mítico.

Al analizar otra concepción tradicional: la del tiempo cíclico y de la regeneración periódica de la historia, la cual los pensadores cristianos rechazaron en su inicio pero más tarde acabó por ser introducida en la filosofía cristiana, se resalta

27 Eliade, Mircea. "El Mito del Eterno Retorno". p. 128.

que para el cristianismo el tiempo es "real" (sagrado) porque tiene un sentido: la redención. Por ejemplo, cuando "Cristo murió por nuestros pecados sólo una vez", se denota que no es un acontecimiento repetible que pueda retormarse en cualquier ocasión.

"El desarrollo de la historia se ve de esta forma orientado por un hecho único y por consiguiente, tanto el destino de toda la humanidad como el destino particular de cada uno de los mortales se juega una sola vez, en un tiempo concreto e irremplazable que es el de la historia de la vida". **

Esta concepción lineal del tiempo y de la historia es la que esbozada ya en el siglo III, por Ireneo de Lyon, fue retomada por San Basilio, San Gregorio y finalmente elaborada por San Agustín. El conflicto entre las dos concepciones fundamentales: del tiempo y de la historia, se prolongó hasta el siglo XVII.

Cabe destacar que Alberto Magno, Santo Tomás, Rogelio Bacon, así como Dante y muchos otros creyeron que los ciclos y las periodicidades de la historia del mundo están regidos por la influencia de los astros, sea que esta influencia obedezca a la voluntad de Dios o que, se le considere como una fuerza inmanente al cosmo.

** H.ch. Puech. Opus Cit., p. 70

Según Sorokin, "La Edad Media estuvo dominada por la concepción escatológica (en sus dos momentos esenciales: la creación y el fin del mundo). Completada por la teoría de la ondulación cíclica que explica el retorno periódico de los acontecimientos, donde ese doble dogma dirige la especulación hasta el siglo XVII, aun cuando paralelamente comienza a apuntar una teoría del proceso lineal de la historia".^{3*}

Los gérmenes de dicha teoría se persiben sobre todo en el Evangelio Eterno de Joaquín de Fiore, quien divide la historia del mundo en tres grandes épocas: el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo. Cada una de las épocas revela en la historia, una nueva dimensión de la divinidad y por ese hecho permite un perfeccionamiento progresivo de la humanidad, que en la última fase desemboca en la libertad espiritual absoluta.

Fue necesario esperar hasta el presente siglo, para que se esbozaran de nuevo ciertas reacciones contra el linealismo histórico y volviera a despertarse cierto interés por la teoría de los ciclos, así en la filosofía de Nietzsche, se actualiza el mito del eterno retorno, en tanto la filosofía de la historia de Toynbee, profundiza en el problema de la periodicidad.

La reaparición de las teorías cíclicas en el pensamiento contemporáneo, delata por lo menos, el deseo de hallar un sentido

^{3*} ibidem p. 132-133

y una justificación transhistórica a los acontecimientos históricos.

Desde Hegel, todo esfuerzo realizado tiende a salvar y a valorar el acontecimiento histórico en cuando a tal, al acontecimiento en sí mismo y por sí mismo. "Si se reconoce que las cosas son tal y como son por necesidad, es decir, que no son arbitrarias ni constituyen el resultado de un azar, se afirma que deben ser igualmente como son", escribió Hegel en un estudio sobre la constitución alemana. Por ende, el concepto de una necesidad histórica en el futuro gozará de una actualidad cada vez más triunfal: ya que todas las crueldades y tragedias de la historia han sido y siguen siendo, justificadas por las necesidades del momento histórico.

Ya se mencionó cómo la humanidad soportó en el pasado los sufrimientos históricos, que eran considerados como un castigo de Dios y sólo fueron aceptados porque tenían un sentido metahistórico, porque para la gran mayoría de la humanidad que aún permanecía en la perspectiva tradicional, la historia no tenía y no podía tener ningún valor en sí. Gracias a lo anterior, decenas de millones de hombres pudieron tolerar durante siglos las grandes presiones históricas sin desesperar, sin suicidarse, ni acarrear consigo una visión relativista de la historia.

Sin embargo, no está vedado concebir una época no muy

lejana, en que la humanidad para asegurarse la supervivencia, se vea obligada a dejar de seguir haciendo la historia en el sentido en que empezó a hacerla a partir de la creación de los primeros imperios, en que se conforma con repetir los hechos arquetípicos y se esfuerce por olvidar a la historia.

La diferencia más notoria entre el hombre de las civilizaciones arcaicas y el hombre moderno o histórico, está en el valor creciente que éste último concede a los acontecimientos históricos, es decir, a esas "novedades" que para el hombre tradicional constituían hallazgos carentes de significación. El hombre que se coloca en el horizonte histórico tendría derecho a ver en la concepción tradicional de los arquetipos y de la repetición una reintegración extraviada de la historia. Pues, como puede observarlo el hombre moderno, los arquetipos mismos constituyen una historia en la medida en que se componen de gestos, acciones y decretos que, aun cuando se supone que se han manifestado "in illo tempore", no obstante se han manifestado, es decir, han nacido en el tiempo y ocurrido como cualquier otro acontecimiento histórico.

Para las civilizaciones modernas, el hombre no puede ser creador sino en la medida en que es histórico, en otros términos, toda creación le está prohibida salvo la que nace en su propia libertad, y por consiguiente se le niega todo menos la libertad de hacer la historia haciéndose a sí mismo.

"En realidad el horizonte de los arquetipos y de la repeticiones sólo pueden ser superados impunemente mediante una filosofía de la libertad que no excluya a Dios, ya que tal cosa fue por primera vez superado por el Judeocristianismo que introdujo en la experiencia religiosa una nueva categoría: la fe". 4º

La fe significa la emancipación absoluta de toda la especie de "ley natural" y por tanto, la más alta libertad que el hombre pueda imaginar, la de poder intervenir en el estatuto ontológico mismo del universo. Es en consecuencia, una libertad creadora por excelencia. En otros términos constituye una nueva fórmula de colaboración del hombre en la creación, la primera, pero también única, que haya sido dada desde la superación del horizonte tradicional de los arquetipos y de las repeticiones.

Puede decirse, que el cristianismo es la religión del hombre moderno y el hombre histórico, del que se ha descubierto simultáneamente la libertad personal y el tiempo continuo (en lugar del tiempo cíclico).

El cristianismo por consiguiente, se afirma como la religión del "hombre caído en desgracia" en la medida en que el hombre moderno está irremediablemente integrado a la historia y al progreso, y en que la historia y el progreso son caídas de

4º Eliade, Mircea. Op Cit., p. 145.

implican el abandono definitivo del paraíso de los arquetipos y de la repetición.

CAPITULO SEGUNDO: HISTORIA, MITO Y ARQUETIPO DE SUPERMAN

2.1 ANTECEDENTES DEL COMIC

A finales del siglo pasado, aparecen los primeros comics. En 1865, se publica en Alemania "Max und Moritz", creado por Wilhelm Busch y en 1870 se publica en los Estados Unidos.

El primer cómic netamente norteamericano, es el de "Yellow Kid" de Oucautl, publicado en los periódicos "The New York World" y "The New York Journal", donde los propietarios de estos diarios son los que crearon la plataforma expresiva en la que surge el cómic. Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst, magnates de la prensa en New York, son los primeros en incorporar a la historieta como un nuevo elemento periodístico, para incrementar el atractivo del producto e imponerse en el mercado; es así que el cómic inicia su difusión masiva. Se publicaban también las aventuras de "Tarzán", "Buck Rogers" y "Flash Gordon", siendo los precursores (comics anteriores a la aparición de "Supermán") que tenían más éxito entre los consumidores de los Estados Unidos.

Pietro Favari señala "que la historieta ha tenido tres grandes etapas: la primera es la infancia del cómic (desde sus orígenes hasta finales de los años veinte); una adolescencia que

se sitúa en la depresión económica de 1929 hasta los años cincuenta; y, una edad adulta que va desde los años cincuenta hasta nuestros días". ⁴²

La primera época se caracteriza por las influencias del cartón o caricatura de una sola plana. Definen a este género los globos, la separación de las viñetas y los personajes fijos en las series, así como el acaparamiento de las tiras cómicas hasta la fundación del primer gran sindicato de distribución de las historietas y la aparición de los "comics books" que son la expresión con la que se designa a la revista de historieta o comics.

La depresión económica de 1929, fue el marco de partida de la segunda etapa del cómic. En este periodo los dibujantes son verdaderos artistas y profesionales de la historieta, quienes cuidan más los escenarios, el sombreado, los detalles anatómicos de los personajes y los planos. La acción es más dinámica, se abandona la exclusividad del plano general, y esto permite observar mejor las hazañas de los protagonistas. También se mejoran los encuadres del lenguaje icónico que retoma muchos elementos del cine.

Durante los años cincuenta el cómic es elevado al nivel de

⁴² Favari, Pietro. "La Historieta Desde la Cuna". En Revista de Artes Visuales. México, INBA, junio-agosto de 1979, núm 22. p. 42.

arte principalmente por los pintores "Pop" como por diversos críticos, que consideran a la historieta como un medio de comunicación con posibilidades pocas veces imaginadas.

Como ya se ha visto, la historieta o cómic es producto de una sociedad industrializada (Estados Unidos), que nace en el periodo del imperialismo ligado al desarrollo masivo del periodismo.

Entre los comics, el género de los superhéroes fue el que se modernizó a medida que avanzaron los descubrimientos tecnológicos, volviéndose día con día más famosos. Tal es el caso de "Supermán" que no sólo se publicó en los Estados Unidos, sino que penetró a muchos otros países; y, por ende, se tradujo a otros tantos idiomas.

El surgimiento de los superhéroes se sitúa en la llamada "Edad de Oro" del cómic norteamericano, que coincide con los años de la depresión económica de 1929, con el fascismo, con la segunda guerra mundial y posteriormente con el macartismo.

2.2 HISTORIA DE SUPERMAN

2.2.1 Nacimiento de la historieta de Supermán

"Supermán" es considerado por muchos investigadores, como un personaje de la mitología del cómic, el cual nace en los Estados Unidos en junio de 1938, en el primer número de "Action Comics Magazine". Surge del pensamiento de dos estudiantes de secundaria en los años de 1933-34, cuando trabajaban juntos en el periódico escolar; Jerry Siegel era el escritor y Joe Shuster el diseñador gráfico.

Los creadores de este legendario personaje, eran fieles lectores de los cuadernos de las historietas en boga. Siegel imita y parodia a estos personajes y se interesa en los relatos de ciencia ficción los cuales mimeografiaba y vendía a sus compañeros de Colegio. Además, de acuerdo a declaraciones de los creadores de "Supermán": "se inspiraron en la novela de Philip Wylie, "Gladiator" y de "Doc Savage", el hombre de bronce, el héroe surgido de la imaginación de Kenneth Robeson, para dar vida al superhéroe del siglo XX "El Hombre de Acero".

Una de las primeras creaciones de Siegel fue la narración del "Reino de Supermán", en el cual se personificaba a un maligno científico de cabeza calva. Cabe señalar que este cómic en sus inicios, era una pequeña historia que se componía de cinco

páginas. Una vez que Jerry tuvo a todos sus personajes, se dirigió a la casa de su amigo Joe Shuster con quien trabajó todo el día hasta obtener doce tiras listas para publicarse, supuestamente, en los periódicos.

No fue fácil el inicio de este superhéroe. El paso siguiente fue vender el cómic que deambuló de periódico en periódico, durante cinco años, debido a que los empresarios de las historietas consideraron el trabajo como una obra inmadura, imperfecta y apresurada. Todo esto pasó, hasta que las viñetas de "Supermán" llegaron a manos de un astuto editor que necesitaba llenar un espacio en su revista.

"El resultado fue que el primer número de "Action Comics", donde el publicista Neonfeld presenta en su portada a "Supermán" levantando un carro (modelo 1938), por sobre su cabeza, fue un éxito instantáneo, convirtiéndose en el primer héroe que tiene una historieta con su propio nombre en el título".⁴²

Los creadores de este personaje vendieron los derechos de la tira, por la cantidad de 140 dólares en 1938, sin embargo debido a la aceptación que el "Hombre de Acero" tuvo entre sus lectores a través de las décadas, los autores consideraron el pago como una cantidad irrisoria, por lo que se fueron a juicio legal con

⁴² Vázquez González, Benito. "Supermán Celebra, Sus Cincuenta Años de Vida", en Revista de Revista de Excelsior, núm.4079, Méx, D.F, 1988, p. 30.

la editorial D.C COMICS, el cual duró hasta 1975. La corte de New York y la citada compañía acordaron pagarles veinte mil dólares por año y de por vida a cada uno de los realizadores de "Supermán".

En sus inicios, todas las aventuras del héroe del siglo XX, se desarrollaron en la ciudad de Metrópolis donde se editaba el diario "Star" (que luego sería el "Planeta"), en el cual trabajaba la reportera Luisa Lane, y al que llegó en busca de empleo Clark Kent, la cara oculta del "Hombre de Acero".

La técnica artística del primer número, es considerada como primitiva, pero tenía su atractivo. Todo estadounidense que lo viera identificaría en el traje del superhéroe los colores de su bandera; el escudo amarillo con la "S" al pecho; la capa roja y las botas, etc.

El impacto es tal, que al año siguiente el héroe ya cuenta con su propia revista: "Supermán Comics", en la que revelaría su verdadero origen extraterrestre. Y surgen también las frases clásicas: " Más rápido que una bala, más poderoso que una locomotora..." o " Miren al cielo: ¿Es un pájaro ? ¿Es un avión? ¡Es Supermán !".

Al paso del tiempo se fueron añadiendo a la historia diversas versiones sobre el origen del Kriptoniano: su llegada a

Smallville (Villachica), así como la vida con sus padres adoptivos. Surgió además otra revista: "Superboy Comics", la más leída de entonces, así como una serie radiofónica dirigida por Robert Maxwell y, por supuesto, nacen suplementos dominicales a color y más tiras cómicas en los diarios.

Tiempo después, surgió la competencia. En febrero de 1940, aparece en "Whiz Comics" número dos, un héroe con traje, botas y capa como "Supermán", aunque obviamente de diferentes colores. Su cabello es negro y tiene poderes similares a éste: "la sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, el coraje de Aquilez y la velocidad de Mercurio".⁴³ Para colmo, en la portada aparece estrenando un auto exactamente igual que el legendario "Action Comics" número uno.

Este nuevo héroe, llegó a superar en lectores al "Hombre de Acero" y tan grande fue su influencia que modificaron la historieta de "Supermán", allá entre septiembre y octubre de 1944, creando un nuevo personaje: un hombrecillo de no más de 75 cm de altura procedente de otra dimensión, exactamente de la tierra de ZrFFF: su nombre es Mxyztplk. Calvito, de bombín y traje morado cuya cualidad es poder cambiar la realidad ... para ridiculizar a "Supermán", despojándolo de alguno o de todos sus poderes. Y sólo podía ser detenido al menos durante tres meses,

⁴³ Barranco, Mario Alberto. "Todos Matamos a Supermán", en Revista de Revistas de Excelsior, núm. 4322, Méx. D.F., 1992, p. 40.

cuando se lograba que pronunciara su nombre al revés.

Con este nuevo personaje la historieta de "Supermán" entró a una nueva época: más dinámica y ficticia. En paralelo surge otro inolvidable personaje: Jimmy Olsen, fotógrafo del diario "Planeta", y más tarde el mejor amigo del superhéroe, que logró darle a la historia, la frescura que tenía la del "Capitán Marbel" (el superhéroe de la competencia).

Más tarde apareció Lex Luthor, entonces con una larga y lacia cabellera pelirroja y, en otro plano, reaparecería también Ultrahumanidad que es un curioso simio evolucionado.

Llegó también, la terrible y letal kriptonita verde, cuya primera mención se hizo en la serie radiofónica de Robert Maxwell. Además surgió la posibilidad de que "Supermán" hiciera pareja con otros superhéroes como: "Batman", "La mujer Maravilla", y el primer "Linterna Verde".

A pesar de los cambios logrados en los superhéroes, en 1950 sólo sobrevivieron algunos, se dice que los héroes originales se fueron a vivir a tierra Dos. Ahí por ejemplo, el "Supermán" original se casó con Luisa Lane y siguió trabajando en Metropolis". ⁴⁴

⁴⁴ Ibidem. p. 41.

Habia terminado la era dorada y nació la de plata. La nueva época llegó con dibujos más modernos y una serie de películas estupendamente musicalizadas que le dieron fama y prestigio a Christopher Reeve y un nuevo aliento mundial al personaje de la vista de los rayos X. En tanto el "Capitán Marbel" se eclipsó cada vez más.

En 1985, apareció la miniserie " Crisis in infinite earths" que sería un nuevo ajuste para los personajes del universo de la D.C Comics; destruyendo casi toda la variación de mundos que existían en el "Hombre de Acero", así como la participación de la gran mayoría de héroes y villanos que aparecían en esta historieta. Desaparecieron también a Superchica, Superboy de tierra prima y Superman de tierra dos que no sólo mueren, sino que nunca existieron". ^{4*}

Terminó la era de plata y comenzó la moderna. "Supermán" fue reintroducido a la serie "Man of Steel", escrita y dibujada por el prestigiado Jonh Byrne, quien se propuso una versión de kriptón distinta a la que se imaginaron Siegel y Shuster: Un planeta de increíble avance científico manejado por robots, en el que Jor El y Lara, padres de Kar El (mejor conocido como Supermán), son diametralmente opuestos a los que se conocían. Ahora son muy egoístas y un poco malévolos. El nuevo "Hombre de Acero", reaparece más débil: por ejemplo no puede ya viajar a

^{4*} Ibidem p. 41.

través del tiempo. Asimismo regresan sus enemigos como Lex Luthor más evolucionados, con máscara de filántropo millonario... aunque su fortuna nació tras asesinar a sus padres y cobrar el seguro correspondiente introduciéndose en todo tipo de negocios ilícitos.

2.2.2 La narración de las aventuras de Superman

En el año de 1934, Jerry Siegel se imaginó un planeta llamado Kriptón, el cual estaba a punto de explotar. Uno de sus habitantes en científico Jor El, al tratar de salvar la vida de su hijo, lo coloca en un compartimiento de un vehículo espacial con destino a la tierra. Durante el viaje intergaláctico, el infante se expuso al sol amarillo, de donde obtuvo sus poderes. Dicho vehículo espacial, cayó en la tierra en el poblado de Villachica, localizado a cinco kilómetros de la ciudad Metrópolis donde se desarrollarán casi todas las aventuras de "Supermán".

En el poblado de Villachica, lo encuentra un matrimonio de apellido Kent, quienes lo rescataron y adoptaron; pronto se dieron cuenta de los superpoderes del niño, pero guardaron celosamente el secreto. Jonas y Martha Kent vivieron en paz con el niño al que llamaron Clark Kent y lo llevaron a vivir a una casa campestre de dos pisos en el número 321 de la calle Maple.

Cuando Clark llegó a la adolescencia, recibió exhortación de sus padres adoptivos para que sus dotes o superpoderes ayudaran a la humanidad. Cuando Clark termina el bachillerato decide ejercer la profesión de periodista, para estar enterado de los lugares donde se cometen injusticias. Adopta la identidad del reportero Kent y se convierte en el el defensor y justiciero de Metrópolis, con el nombre de "Supermán".

"Supermán", es mostrado al mundo con su capa roja, su traje azul, de cabello azulado y que tiene como norma luchar contra el mal y la injusticia, que origina la humanidad.

Esta historia es considerada como la clásica de este superhéroe y fue narrada en el número uno de Action Comics, donde Siegel y Shuster explicaron en una sola página cómo el "hombre de acero" había sobrevivido a la explosión de su planeta. Dos años más tarde, los creadores de "Supermán", contaron la misma historia en tres semanas de tiras cómicas publicadas diariamente en los periódicos.

Fue precisamente en estas tiras, donde por primera vez se mencionó a los padres del héroe, como "Jor L" y "Lara", que cambiarían después a "Jor El" y "Lara" también se estableció el triángulo amoroso tan famoso de "Clark-Luisa-Supermán", en donde se describe como la joven reportera se siente atraída por el Kriptoniano mientras desprecia a su tímido compañero de trabajo.

Los programas de radio, iniciados en 1940, también dejaron su marca. Cada episodio comenzaba con una frase célebre; y el héroe, cada vez que se enfrentaba a una grave amenaza, declaraba "este es un trabajo para "Supermán". Además, fue en estas emisiones donde se vio enfrentado por primera vez a los efectos letales de la kriptonita. Otro dato curioso es que Clark Kent no comenzó su carrera periodística en el planeta, sino en el "Evening News", periódico de la ciudad de Cleveland, de donde pasó al "Daily Star", cuyo editor era George Taylor y de ahí al "Daily Planet", con Perry White.

Siegel y Shuster, entonces, emplearon a otros dibujantes y escritores que colaboraron de manera fundamental en evolución del personaje. Por ejemplo el editor Mort Weisinger y el escritor Otto Binder, explicaron en varios capítulos, cómo los rayos del sol y la menor gravedad de la tierra con respecto a Kriptón dan poderes a "Supermán". Asimismo, el héroe dejó de ser el único sobreviviente de su planeta, puesto que crearon: a la "zona fantasma", que era el sitio en que pagaban sus crímenes los más peligrosos pillos del desaparecido planeta; y, a la ciudad de Kandor, que un poco antes de la explosión de Kriptón, había sido reducida y raptada por el terrible Brianic.

Durante los años de la Segunda Guerra Mundial, "Supermán" también sufrió transformaciones. En sus aventuras, se enfrentaba a espías nazis hasta capturarlos, luchando por su país de

adopción. Esto continuó hasta que los Estados Unidos ganaron la guerra a las potencias del eje.

Cabe aclarar que "Supermán" utilizó su fuerza sobrehumana únicamente para capturar a sus enemigos o a los criminales, pero nunca se vió que les hiciera un daño mayor.

"En los periodos que se conocen como la Guerra Fria, la Revolución Cubana y Vietnam; El Hombre de Acero representó a la salvaguardia de la democracia, el feudo del capital y el imperio del derecho, en una óptica tergiversada. Nutrió sus acciones al excluir de sus rescate a un alto porcentaje de habitantes, que por apoyar tesis opuestas a su dogma, los transforma en sus enemigos. Estos fueron: los socialistas, los idealistas adictos a la soberanía, los contrarios al ultraje estadounidense que gesticulan en la caricatura su "supuesta malignidad". **

En 1958, cuando "Supermán" cumplió veinte años de vida, se narraron nuevas aventuras donde el héroe tuvo un nuevo centro de operaciones, una casa: "La fortaleza de la Soledad", que es un enorme santuario ubicado en el Artico.

Un año después dieron origen a un personaje muy importante para esta historia: "Supergirl" (SuperChica), la contraparte femenina de "Supermán" que se convertiría en una de las heroínas

** Calzada, Jauregui. Op cit., p. 4.

más famosas que junto al "Hombre de Acero" lucharon contra la injusticia incansablemente.

Otras aportaciones a la historia de "Supermán", fueron presentadas en la revista de "Superboy" (Superniño), en donde se mencionaron los distintos tipos de kriptonita existentes y los distintos efectos entre los Kriptonianos. Por ejemplo "la kriptonita azul, afectaba las copias imperfectas de "Supermán", llamadas Bizarros; la dorada, le quitaba todos los poderes a los hijos de Kripton; la blanca, eliminaba todo tipo de vida vegetal; y la roja, causaba efectos raros e imprevisibles. Esta última convirtió al héroe en un cavernícola, en hombre pez, en un gigante y un ladrón". 17

Durante la década de los sesenta, los cambios continuaron con el editor Denny O'Neill y los dibujantes Curt Swan y Murphy Anderson. En esta historieta, se narró que Clark Kent dejó de trabajar para "El Planeta" y se convirtió en un comentarista de televisión de la cadena "Comunicaciones Galaxia", empresa del multimillonario Morgan Edge.

En los años ochenta, el kriptoniano ingresa a la "Justice Society of América" (La Liga de la Justicia), donde alterna en aventuras y créditos con otros superhéroes como:

17 Holguin, J. G. " Y el Personaje Ridículo Dejó de Serlo". En Revista de Supermán, Núm 100., Méx. D.F, agosto 1990. p. 44.

"Flash", "Batman", "La Mujer Maravilla", y "Linterna Verde" entre otros. Además dentro de la historieta normal de "Supermán", se incorporaron nuevas aventuras entre la que destaca "Millenium", que trata sobre cómo es que la tierra esta destinada a ser el planeta donde surja una nueva raza de "Guardianes del Universo", una nueva raza de inmortales.

"Millennium" es la lucha entre los cazadores (androides) y los superhéroes, quienes tienen la misión de proteger a los elegidos de los primeros "guardianes o inmortales". "Supermán" y "Adventures of Superman" son algunas revistas donde el kriptoniano y otros superhéroes luchan contra estos enemigos de la humanidad.

"Tengo en mis manos la presentación editorial de D.C Comics para 1992-1993. En ella se reseñan los proyectos para el futuro cercano de "Supermán", así lo declaró J.G Holguín, traductor de esta revista, quien continuó señalando: "La nueva presentación consta de varias secciones como la del "Hombre del Mañana" en la cual nuestro héroe muere este año. No es un sueño, ni un engaño, ni una historia imaginaria (esta vez si es en serio, pero no se preocupen, no dejaremos de publicar la revista)".

"Las historietas próximas, presentarán mucha acción y drama. Habrán historias múltiples que durarán varios números, y otras de uno sólo. Como "Supermán" tiene los personajes de apoyo mejor

conocidos en el mundo de los comics, a todos les afectarán los eventos del próximo año".

"Superchica regresa como un personaje regular. Lex Luthor II extenderá su red de intrigas, y la vida de Jimmy Olsen empezará a mejorar. Mientras tanto Clark y Luisa seguirán de novios, en cambio Lana Lang (la novia de "Supermán" en su juventud) se casa con Pete Ross. Todos estos eventos sin embargo se verán opacados por la muerte de "Supermán", ya que se enfrentará a una fuerza tan poderosa capaz de destruir la tierra ..." *"

Lo anterior se narró en el núm. 75 de la revista de "Supermán", en páginas de un sólo cuadro; donde se observa su cadáver, su funeral y también los intentos por llenar el lugar que dejó vacío. Hasta aquí se han resumido, las huellas que dejó "el Hombre de Acero" en sus 54 años de vida.

2.2.3 Los personajes de Supermán

En este subcapítulo se retomará el modelo actancial de Greimas, para definir cuál es el papel que desempeña cada uno de los personajes que intervienen en la historia de Superman. El

*" Holguín, J.G. "Documentos Clasificados". En Revista de Supermán. núm 158. Méx. D.F Febrero 1993. p. 30-31.

resultado de dicha definición, fundamentará el análisis del personaje de Superman desde una perspectiva mitica.**

Greimas considera, que el modelo propuesto por Tesniere, constituye una solución empirica que carece de una articulación categorial; así a este modelo no se le puede aplicar el modelo elemental de la significación. Por lo tanto, Greimas propone articular a los actantes en dos categorías:

SUJETO Vs OBJETO
DESTINADOR Vs DESTINATARIO

Señala, "que al describir a un micro-universo donde existen los actantes, es necesario crear una sintaxis, un modelo actancial que explique las relaciones entre los personajes y el significado de sus funciones".⁸⁰

Las funciones, según la sintaxis tradicional, constituyen papeles que juegan las palabras -el "Sujeto" es alguien que efectúa la acción - y el "Objeto", en quien recae la acción.

⁸⁰ El modelo de Greimas, se basa principalmente en el modelo Actancial de Lucien Tesniere quien considera que en todo drama existe "un proceso, actores y circunstancias", donde el verbo es el que se encarga de expresar el proceso, los actantes, son los seres o las cosas que de alguna manera participan en dicho proceso y los circunstancias, expresan las circunstancias de tiempo, lugar y modo

⁸⁰ Greimas, V.A.J. "Modelo Actancial y los Modelos de Transformación de las Funciones", en Antología del Estructuralismo, serie Antologías. p. 120.

Otras categorías actanciales propuestas por Greimas son: "El Destinador" vs "El Destinatario", que constituyen un modelo centrado en el "Objeto" que se transforma en objeto de deseo y objeto de comunicación. A este respecto, Greimas reconoce dos esferas de actividad y dos clases de funciones al interior de las mismas; las primeras suministran ayudan en el sentido del deseo o facilitan la comunicación; las otras crean obstaculación en el objeto. Estos haces de funciones son atribuidos a los actantes como "Auxiliares" vs "Oponentes".

Este modelo actancial, afirma Greimas, posee cierto valor operacional por su simplicidad; y está relacionado sobre todo, con el análisis de las manifestaciones prácticas que describen el mundo exterior.

En conclusión, el modelo actancial de Greimas, está orientado sobre el "Objeto del deseo", enfocado por el "Sujeto" y situado como el "Objeto de comunicación" entre el "Destinador" y el "Destinatario"; el deseo del sujeto está modulado, por su parte, en proyecciones de "Auxiliar" y "Oponente", como se puede apreciar en el siguiente esquema.

Este modelo aplicado al comic "Supermán", se adaptaría de la siguiente manera:

SUJETO

Supermán es el personaje que efectúa todas las acciones que se desarrollan en sus aventuras. Este héroe está dotado de poderes sobrenaturales como: poder volar a velocidades similares a la luz, posee vista de rayos x, un super oído y fuerzas ilimitadas que le permiten luchar contra la maldad e injusticia que recae sobre la humanidad.

OBJETO

Es en quien recae la acción hecha por el sujeto. En este caso Supermán lucha contra sus enemigos en beneficio de la justicia y el bienestar de la humanidad, de la Ciudad de Metrópolis, por la democracia de los Estados Unidos y salvaguardar la paz del mundo.

DESTINADORES

son los personajes que ayudaron o contribuyeron que Supermán utilizara sus poderes sobre naturales en beneficio de la humanidad. En este caso son: sus padre biológicos Jor El y Lara, quienes lo enviaron a la tierra porque su planeta kriptón iba a explotar y de esta manera lo expusieron a los rayos del sol donde adquiere sus poderes. Sus padre adoptivos Martha y Jonas Kent, quienes en el planeta tierra criaron y educan a Supermán.

DESTINATARIOS

Son la humanidad, los habitantes de la Ciudad de Metrópolis, Estados Unidos y el Mundo porque reciben algún beneficio o detrimento de las acciones que ejecuta Supermán.

AUXILIARES

Son los personajes que apoyan las acciones de Supermán y lo ayudan en su lucha contra el mal y la injusticia. Aquí podemos destacar a Lois Lane, Jimmy Olsen, Perry White, y otros héroes como son: Supergirl, Super can, Bepo, un simio que llegó accidentalmente a la tierra y super gato.

OPOSITORES

Son los personajes con quien lucha el sujeto o Supermán, de los cuales podemos señalar a Lex Luthor, un genio del mal y arquetipo del científico medio loco que es capaz de construir aparatos con tal de derrotar al " Hombre de Acero" para apoderarse del mando político y judicial del mundo, Titano, un gorila gigante con visión de kryptonita verde, el Bromista, un pijo con un pesado sentido del humor, el Juguetero, quien emplea juguetes en sus crímenes; Bizario, una copia perfecta de Supermán; Terra Man, un vaquero espacial, y Mr. Mxyptlik un duende pequeño de la quinta dimensión.

2.2.3.1 Sujeto

"Supermán" es considerado como el sujeto, ya que es el personaje que efectúa todas las acciones que se desarrollan en sus aventuras. Las cualidades de este héroe son las de un sujeto dotado de poderes sobrenaturales como: tener una fuerza ilimitada; es capaz de volar a velocidades parecidas a la de la luz, permitiéndole traspasar la barrera del tiempo; posee vista con rayos X y un super oído que le permite escuchar conversaciones a largas distancias. Además, es capaz de elevar la temperatura de su cuerpo y derretir metales muy resistentes. Es de carácter decidido teniendo como norma luchar contra la maldad e injusticia que recae sobre la humanidad.

En el planeta tierra, "Supermán" posee la identidad de Clark Kent cuyas cualidades son: las de un hombre de inteligencia mediocre, tímido y miope, pero muy responsable de su quehacer periodístico. Enamorado siempre de su compañera de trabajo Luisa Lane, quien le desprecia por estar enamorada del héroe extraterrestre.

2.2.3.2 Objeto

Luchar por salvar a la humanidad de todo ser malevólo; ser el defensor y justiciero de Metrópolis y representar a la

democracia Estadounidense son los objetos del deseo de "Supermán", motivos que lo orillan a combatir contra sus enemigos para salvaguardar la paz en el mundo.

2.2.3.3 Destinadores

Como destinadores se designa a todos los personajes o acciones por ellos ejecutadas, que contribuyeron a que "Supermán" se convirtiera en un superhéroe, que tuviera por norma luchar contra los enemigos de la humanidad. Entre los destinadores podemos mencionar a los padres consanguíneos del "Hombre de Acero" y a los padres adoptivos, así como al sol amarillo.

De los padres tanto sanguíneos como los adoptivos de "Supermán", se conservan contados fragmentos. Se conoce que Jor El y Lara eran una pareja de sabios interesados en la supervivencia del planeta Kriptón, condenado a la desintegración. Sin embargo, al persistir el fatal destino de este planeta, el matrimonio Kriptoniano, se apresura a salvar a su único hijo: Kal El de la explosión estelar. Es así que el bebé fue enviado a la Tierra a bordo de una cápsula espacial; durante el viaje intergaláctico el infante se expuso al sol amarillo que le dio superpoderes.

Dicho vehículo espacial cayó en el poblado de Villachica, donde lo encontraron el matrimonio de los Kent; Martha y Jonas lo adoptaron y lo nacionalizaron estadounidense y fueron ellos quienes guardaron celosamente el secreto de los superpoderes de "Supermán", además de inculcarle que utilizara sus facultades en beneficio de los habitantes de Metrópolis.

2.2.3.4 Destinatarios

Los destinatarios del "Hombre de Acero" son la Humanidad, los habitantes de la ciudad de Metrópolis, Estados Unidos y el Mundo. Porque estos reciben algún beneficio o detrimento de las acciones que ejecuta "Superman".

2.2.3.5 Auxiliares

Lois Lane (Luisa Lane) es el personaje más antiguo de esta historia junto al héroe del siglo XX. Su primera aparición fue en "Action Comics" número uno, y desde entonces comenzaron los problemas entre este personaje y Clark, porque Jerry Siegel le dio a Luisa, una personalidad independiente y poco escrupulosa. El de una mujer demasiado intrépida, capaz de concretar peligrosas misiones sin importar contra quien tenga que enfrentarse para obtener la primicia en los reportajes,

incluyendo al tímido Clark.

Al pasar el tiempo, la independencia de Luisa fue descendiendo, así como sus agresiones a la personalidad secreta de "Supermán", pero no así su popularidad. "En el número 28 de las aventuras del kriptoniano, consiguió que aparecieran pequeñas historias de ella siendo tituladas "Lois Lane, Girl Reporter", (Luisa Lane, Reportera)". ²¹

Gracias a la aceptación que obtuvo entre los lectores, en marzo de 1958, se publicó su propia revista. "Superman's girl Friend Lois Lane" (Luisa Lane, la novia de Supermán). En ella, los relatos se centraban en sus esfuerzos por comprobar que Clark era "Supermán", o en historias imaginarias sobre lo que pasaría si ambos se casaran, o si ella se casara con "Batman" o con Lex Luthor. Por último, quedan las historias en las que adquiría superpoderes, convirtiéndose en una superheroína.

Conforme pasó el tiempo se independizó, llegando incluso a romper su compromiso con "Supermán", por considerar que obstaculizaba su desarrollo profesional.

Jimmy Olsen (Jaime Olsen). Este personaje que se caracteriza por ser un fotógrafo principiante que poco a poco, se abre camino

²¹ La historia de "Supermán", en la revista "Supermán", editorial vid, méx, núm.100, p. 1 y 49.

en el rotativo. Da la imagen de ser un joven educado, modoso y cumplidor.

Gracias a su carácter alegre y sencillo, tiene el aprecio de Luisa Lane y Clark Kent a los que ayuda en sus quehaceres periodísticos. Es un personaje afecto a meterse en líos, por lo que siempre es protegido por "Supermán".

Cabe señalar que Jimmy no nació en las historietas, sino en dos programas de radio. Su aceptación entre el público hizo que ingresara al mundo del cómic.

Este personaje también tuvo su propia revista. En 1954 apareció el primer número de "Superman's Pal, Jimmy Olsen" (Jaime Olsen, el amigo de Supermán). En ella Jimmy se fue independizando de su poderoso amigo llegando a ser un superhéroe que actuaba sólo: como el joven elástico, con el poder de estirar su cuerpo gracias a un suero químico. Además formó con "Supermán", el dúo dinámico de la ciudad embotellada de Kandor, bajo las identidades de "Alo Negro y Ave de Fuego".

Perry White, es el director del diario "El Planet", y según una descripción " White es un hombrón peinando canas, que desprotica maldiciones con tal de ganarles a sus competidores la primicia de una noticia; el puro y las mangas de su camisa recogidas denotan la vitalidad y el mando de su portador. Es el

jefe que hostiga a sus empleados con su terquedad de "lo mejor de lo mejor". Sin miramiento exige los artículos. El tinte ejecutivo de White lo absuelve de su petulancia". **

Cabe destacar que en las narraciones de las aventuras de "Supermán" no sólo estuvieron como amigos y auxiliares estos tres personajes; también participaron Pete Ross, el amigo de Clark adolescente que durante años ocultó la identidad secreta de "Supermán", Lana Lang (Linda Luna) la novia del héroe en Villachica, y la Superfamilia que a continuación se menciona.

Supergirl (Super chica). Hija del hermano menor de Jor El (padre de Supermán), sobrevivió a la explosión del planeta de Argo que fue destruida por una lluvia de meteoritos, gracias a que Zor El, quien decidió salvar a su hija adolescente enviandola al espacio. A los quince años de edad, Kara arribó a la tierra, donde su primo la encontró y la ayudó a convertirse en una de las heroínas más importantes.

Superchica ocupó durante tres años un lugar secundario en "Action Comics", revista que publicaba las aventuras de varios héroes. Hasta que en 1972 obtuvo su propia publicación, misma que

** Gómez, Miguel Raúl, "Los Compañeros de Supermán, en Revista de Revistas de Excelsior, núm 4079, Méx, D.F, 1988, p. 49.

no duró mucho tiempo. En 1982 reapareció en una revista dedicada sólo a ella.

En la narración de las aventuras de "Supermán", se destacó como una huérfana que luchaba por no ser adoptada, para que no descubrieran sus poderes. A principios de los setenta, sin embargo, fue adoptada por el matrimonio Danvers, convirtiéndose en Linda Lee Danvers; y bajo ese nombre asistió a la universidad de Stanhgome, misma que abandonó para convertirse en reportera de la televisión en la ciudad de Chicago. Por último Linda regreso al colegio antes de morir en la llamada "crisis de la infinidad de tierras", luchando a lado del "Hombre de Acero".

Otros seres muy cercanos al "Hombre de Acero", fueron sus mascotas "kripton", el Super Can y "Bepo", el Super Simio que llegaron accidentalmente a la tierra, ya que Jor El los utilizó en naves experimentales antes de enviar a su hijo al espacio. Y junto a ellos llegaron las mascotas de supergirl; "cometa", el super caballo y "streaky" (rayo), el supergato, los cuales sirvieron siempre de auxiliares de estos personajes, porque los apoyaban en su lucha contra el mal y la injusticia.

2.2.3.6 Opositores

La galería de villanos, es también rica en creatividad, la encabeza un genio del mal, conocido por el nombre de Lex Luthor,

arquetipo del científico medio loco, capaz de construir cualquier aparato con tal de derrotar a "Supermán", a quien odia, por ser éste el culpable de su calvicie.

Este oponente de "Supermán", personifica a un malvado de mentalidad "brillante", que utiliza los conocimientos que tiene acerca de la ciencia y la tecnología para fabricar engendros de laboratorio, a los cuales aplica sus descubrimientos más recientes sobre energía atómica y descargas ultrasónicas, con el fin de apropiarse de la humanidad.

Lex Luthor es un ser malévolo, que carece de escrúpulos y a quien sólo le importa su bienestar. Este personaje apareció por primera vez en 1940, demostrando ya, ser un cerebro del mal, realmente superior a cualquier humano. En su primera aventura Luthor, "intenta apoderarse del mundo mediante un gigantesco chantaje". =>

A través de los años, este oponente sufrió varios cambios, el más importante fue que en 1963 se convirtió en el héroe de un mundo de sol rojo, que en su honor cambió su nombre a "Lexor": ahí, Lex tenía una esposa, Andora, quien le dio un hijo, el pequeño Lex. Y si bien podría pensarse que con ello pudo ser feliz y dejar en paz a "Supermán", fue su propio odio al héroe lo que destruyó a "Lexor" (1982) y a su familia, lo que aumento aún

=> Revista "Supermán". Núm 100. p.48.

más su rencor.

Junto a Luthor han aparecido otros muchos villanos superpoderosos, que siempre han salido derrotados por el "Hombre de Acero", entre ellos se encuentran Brainiac, la computadora con cuerpo humano que redujo la ciudad de Kandor.

Titano, el gorila gigante con visión de Kriptonita verde; el Bromista, pillo con un pesado sentido del humor; el Juguetero, quien emplea juguetes en sus crímenes; Bizarro, la copia perfecta de "Supermán"; Terra-Man (hombre Tierra), un vaquero espacial y muchos otros más.

De entre estos oponentes, también se destaca Mr. Mxytptlk (léase Mixytpitlek), el pequeño duende de la quinta dimensión que sólo puede regresar a ella repitiendo su nombre al revés. Este personaje le ha causado enormes problemas a "Supermán", tales como: hacer que nadie lo recuerde o darle poderes malignos a Luisa Lane.

2.2.4 Superman y los Medios de Comunicación en Estados Unidos

"En una época en que los héroes van y vienen, en donde la fama es transitoria y la celebridad y notoriedad se utiliza en vez del heroísmo, "Supermán" ha sabido permanecer y permanecerá en el futuro".

JEANETTE KANN

Presidente de las Publicaciones

D.C. Comics

Desde su aparición "Supermán" fue ampliamente aceptado por el público estadounidense y pronto se hizo famoso, ya que defendía los ideales de justicia, que por entonces, prevalecía en los Estados Unidos. Sus hazañas en defensa de la legalidad tuvieron eco entre los jóvenes y los niños quienes lo hicieron su héroe principal.

Al paso de los años, "Supermán" logró fama mundial, gracias a los aproximadamente "250 periódicos en los que aparecieron sus aventuras; así como, trece años de programas en radio, tres novelas, 17 cartones animados, dos series cinematográficas con 15 capítulos cada una, una serie de televisión integrada por 104 episodios, una segunda serie de cartones animados de 69 partes, una obra musical en Broadway y cinco cintas sobre este

personaje". *4

Su fama fue tan impactante, que en el pueblo de Metrópolis en el Estado de Illinois, adoptaron a "Supermán" como su mascota. También colocaron una estatua de este héroe que tiene casi siete metros de altura, cerca del estanque de agua que abastece a esta población, e hicieron figurar el emblema de la "S" en toda su correspondencia. Además las autoridades de Metrópolis otorgan el título de "Super-Hombres-Honorarios" a todos los personajes importantes que visitan la ciudad. Crearon también un club que se dedica a contestar todas las cartas que los niños le escriben a "Supermán" como si en realidad existiera.

Las Publicaciones D.C. Comics, ante la fama y el éxito del "Hombre de Acero", sacó a la luz varias ediciones con las aventuras de este personaje, entre las que destacan: "Action Comics", "The Adventures of Superman", "Superman, The Man of Steel", "Justice League América" y otras más.

En los 54 años de vida del "Hombre de Acero", sus creadores fueron innumerables, pudiendo mencionar entre los argumentistas y dibujantes a los siguientes: Jonh Byrne, Dick Giordano, Terry Austin, Marv Wolfman, Jarry Ordway, Mike Machlan, Karl Kessel, Dan Mishkin, George Pérez, Bruce Patterson, Mike Mignola, Alfredo Alcalá, Ty Templeton, Eknaĵ Sined, Eric Larsen y Tim Gula.

*4 López de la Parra, Op. cit. p. 33

A partir de 1940, se iniciaron los primeros programas radiofónicos que se transmitieron de lunes a viernes y que narraron las aventuras de "Supermán", cuando este ya era un héroe famoso en América Latina. La producción estuvo a cargo de George Lowther, Robert H. y Jessica Maxwell.

"Más rápido que una bala, más poderoso que una locomotora, capaz de llegar hasta el edificio más alto de un salto", fueron algunos slogans que utilizó la radio, los cuales matizados adecuadamente con los efectos especiales de los años cuarenta, (época de gloria de este medio de comunicación) crearon mayor expectación entre los oyentes.

Debido a la aceptación de las películas de aventuras en los Estados Unidos, surgió la idea de realizar los primeros dibujos animados de "Supermán", transmitidos a partir del 26 de septiembre de 1941, conformados por 17 "cartoones" a color que más tarde fueron llevados a la televisión.

Posteriormente, las aventuras de este personaje cobraron más fama al ser introducidos en el mundo del cine.

Se cuentan entre sus cintas las siguientes:

1. "El Supermán". Dirección; Spencer Bennett y Thomas Carr, con Kirk Alyn, Noe Neill y Tommy Bond. Producción Columbia

EUA, 1948. Primer filme de largometraje que rompía con los dibujos animados elaborados por los Fleisher

2. "Supermán contra el Hombre Atómico". Dirección Spencer Bennet, con Kirk Alyn, Lyle Talbot y Tommy Bend. Columbia, EUA, 1950.

3. "Supermán contra los Hombres Ratonés". Dirección. Lee Sholem, con George Reeves, Phyllis Coates, Jeff Corey, Walter Reed, J. Farrell MacDonald, Stanley Andrews y Ray Walker. Producción: Lippert. EUA, 1951.

4. "Los peligros de Supermán". Dirección George Blair y Thomas Carr, con George Reeves, Noel Neill. Jack Larsen. Producción: Whitney Ellsworth. EUA, 1954.

5. "Supermán en el Mundo Perdido". Dirección. Thomas Carr y George Blair, con George Reeves, Noel Neill, Jack Larsen. Producción Whitney Ellsworth. EUA, 1954.

6. "Supermán en la Isla Secreta". Dirección: Thomas Carr y George Blair, con George Reeves, Noel Neill, Jack Larsen. Producciones Whitney Ellsworth. EUA, 1954.

7. "Supermán". Dirección: Richard Donner, con Christopher

Reeve, Margot Kidder, Marlon Brando, Gene Hackman, Ned Beatty, Jackie Cooper, Valerie Perrine, Glenn Ford, Phyllis Thaxter y Susanah York. Producción: Alexander e Ilya Salkind para la Warner Bros. EUA, 1978.

8. "Supermán II" y "Supermán III". Dirección Richard Lester, con Christopher Reeve, Margot Kidder, y Jackie Cooper entre otros. Producción: Alexander e Ilya Salkind para la Warner Bros., EUA, 1980 y 1983 respectivamente.

9. "Supermán IV", en Busca de la Paz". Dirección Sidney J. Furie, con Christopher Reeve, Gene Hackman, Margoy Kidder, Jackie Cooper, Mariel Hemingway. Producción Cannon Group., EUA 1987.

De lo más reciente del "Hombre de Acero", se puede mencionar que en "Superman the Man of Steel" en sus números 18 y 19, la argumentista Louise Simonson y los dibujantes Jon Bogdanove y Dennis Janke participaron en el gran final de la muerte de "Supermán", en la serie titulada "Doomsday" (Día del Juicio); y, en la revista "Supermán in Action Comics", los encargados de elaborar los últimos números fueron: Roger Stern, Jackson Guice y Dennis Rodier. En "Supermán", números 74 y 75, se narra cómo es la muerte del superhéroe, cuyo argumento fue de Dan Jurgens y los dibujos de Brett Breeding.

El número 75, salió a la venta en los Estados Unidos el 18 de noviembre de 1992, en dos tipos de edición: la de lujo, con una portada a color computarizada que realizó Eric Kachelhofer, llevando en su interior un obituario del periódico "The Daily Planet", donde trabajaba Clark Kent, el gran héroe. Además de incluir un poster en el que apareció "Supermán" con sus mejores compañeros. La otra edición fue de tipo económico y contenía lo mismo que la anterior.

Por último, en diciembre y enero de 1993, apareció la serie final de "Supermán" que llevó por título "Funeral for a Friend (Funeral para un Amigo) que se conformó por varios volúmenes.

2.2.5 Supermán y los Medios de Comunicación en México

A partir de los años veinte, los periódicos mexicanos importaron historietas compradas a las agencias estadounidenses, con la finalidad de incrementar el atractivo del producto. Es así, que a comienzos de los años cuarenta los periódicos como El Universal y posteriormente El Excélsior, compraron la franquicia de las "Aventuras de Supermán" a la agencia D.C. Comics, publicándolas en los suplementos dominicales. El argumento y los dibujos de este cómic fueron de Jonh Byrne y se componía por diez

viñetas presentadas en diferentes planos y a todo color.

Para 1949, la mayor distribuidora de comics en América Latina era la trasnacional Wester Publishing, que en México fue dueña de la editorial Novaro, siendo la primera en presentar las aventuras de "Supermán" en forma de Cómic Book. ²¹ En aquel entonces, la historieta costó la cantidad de 50 centavos.

Novaro publicó las Aventuras de Supermán por más de 25 años, y según J.C Holguín, Jefe de redacción de la editorial "Vid", en la sección de Documentos Clasificados publicados en la revista "Supermán" señala: "que el número uno de la revista de el "Hombre de Acero" apareció en marzo de 1952, y fue impresa por Ediciones Recreativas. La cual constó de 48 páginas, con tres aventuras: En la primera, se narró cómo Supermán conoce a un humano super fuerte llamado Sansón Fierro. En la segunda, mientras "Supermán" actúa frente a los niños de un orfanato, recuerda su infancia, y su origen extraterrestre. En la última se contó cómo Perry White trabaja en un diario rival, y trata de ganarle a Clark Kent y al "Planeta" las exclusivas de "Supermán". ²²

Ediciones recreativas, en el número 5, publicó el histórico

²¹ Gracias a la editorial Novaro, en México se conocieron comics como: "Archie", "Batman", "Fantomas", "Tarzán", "El Conejo de la Suerte", y cuentos de "Walt Disney" entre otros.

²² Holguín, J.G. "Documentos Clasificados", en Revista de Supermán, Núm 136., Méx. D.F p. 31.

"Supermán" no 76, en donde este personaje y "Batman" actuaron juntos por primera vez. La periodicidad del cómic fue mensual; y, para el número 31, que apareció el 10. de julio de 1954, se volvió quincenal, e incluyeron a "Superboy".

A partir del 1ro. de enero de 1958, en el número 115, la revista fue semanal, y se publicaron más historias relacionados con "Supermán", así como la de Jimmy Olsen, "Worlds Finest" y Luisa Lane.

La revista de "Supermán" en editorial Novaro tuvo una duración de 1537 números. El último con fecha del 26 de agosto de 1985, donde se narraron las aventuras de Brianic anterior a la crisis.

A fines de 1974, editorial Novaro adoptó un sistema de tres tamaños de revistas: La serie águila, de tamaño media carta, correspondía a la numeración normal; la serie colibri, de la mitad del tamaño de un cómic americano, se dedicaba a sacar reimpresiones. Y la serie Avestruz, del mismo tamaño de los comics americanos, en un principio también constaba de reimpresiones, pero a partir de "Supermán" núm. 57 incluyó nuevas historias.

Durante dos años aproximadamente, los lectores del kriptoniano, se quedaron sin leer sus aventuras, ya que la

editorial Novaro desapareció. Fue hasta el 3 de noviembre de 1986, que salió a la venta el número uno de la revista de "Supermán", publicado por la editorial "Vid", una vez que la señora Vargas Dulché y el señor de la Parra, compraron a la D.C. Comics los derechos de varios célebres personajes.

De igual forma que la Editorial Novaro, la compañía "Vid", publicó las aventuras del "Hombre de Acero" con argumentos y dibujos de Jonh Byrne. Lo único que cambió fue la fisonomía de Metrópolis, ya que ahora es presentada como una ciudad de rascacielos.

Los colaboradores y amigos de "Supermán", siguen siendo los mismos: Luisa Lane, Jimmy Olsen, Perry White y Lex Luthor sólo agregaron a otros enemigos más tecnificados y peligrosos.

Cabe señalar que en México, la serie Doomsday (Día del Juicio), donde "Supermán" muere por salvar al mundo, salió a la venta en el año de 1993, y fue una reimpresión de la Editorial "Vid", quien actualmente publica todas las aventuras del superhéroe.

2.2.6 Otros estudios realizados al cómic de Superman

En el presente apartado, se reúnen algunas investigaciones realizadas acerca del personaje de "Supermán", con la finalidad de conocer bajo cuáles enfoques y corrientes teóricas se ha estudiado a este superhéroe.

Umberto Eco menciona que el "Hombre de Acero", es el precursor de los héroes extraterrestres, lo define como un personaje con las siguientes cualidades: "Está dotado de poderes sobrenaturales. Su fuerza es prácticamente ilimitada, puede volar por el espacio a una velocidad parecida a la de la luz, y cuando viaja a velocidades superiores a ésta traspasa la barrera del tiempo y puede transferirse a otras épocas".²⁷ Es por eso que junto a las aventuras de "Supermán", se relatan otras, como la de Superboy, es decir, las del mismo superhéroe cuando era muchacho, o las de Superbaby, cuando era niño.

Esta cualidad de viajar por el tiempo, ha permitido al "Hombre de Acero" encontrarse, en el pasado, con Superbaby y jugar con él y, que Superboy superando la barrera del tiempo se presente con "Supermán", o sea consigo mismo, muchos años más tarde.

²⁷ Eco, Umberto. "Apocalípticos e Integrados ante la cultura de masas". Editorial Lumen. Barcelona, 1975, p.258-59.

Además, de las cualidades antes mencionadas, "este héroe con la simple presión de la mano, puede elevar la temperatura del carbón hasta convertirlo en diamante. En pocos segundos, a velocidad supersónicas puede cortar todos los árboles de un bosque, serrar tablones de sus troncos, y construir un poblado y una nave; puede perforar montañas, levantar trasatlánticos, construir o destruir diques. Su vista de rayos X, le permite ver a través de cualquier cuerpo, a distancias prácticamente ilimitadas, y fundir con la mirada objetos de metal. Su super oído lo coloca en situación ventajosas ya que puede escuchar conversaciones, cual fuere el punto donde se celebran. Es hermoso, humilde, bondadoso y servicial. Dedicó su vida a la lucha contra las fuerzas del mal, y la policía tiene en él a un infatigable colaborador". **

"No obstante la imagen de "Supermán" puede ser identificada por el lector. En realidad "El Hombre de Acero" vive entre los hombres, bajo la carne mortal del periodista Clark Kent, quien es un tipo aparentemente medroso, tímido, de inteligencia mediocre, un poco tonto, miope, enamorado de su matriarcal y atractiva colega Luisa Lane, quien le desprecia y en cambio está apasionadamente enamorada de "Supermán". "Narrativamente, la doble identidad de este Superhéroe tiene una razón de ser, ya que permite articular de modo bastante variado las aventuras del Kriptoniano, los equívocos, los defectos teatrales con cierto

** Ibidem p. 259.

suspense de la novela policiaca". *°

En otro texto ("El mito de Superman" del libro "Apocalípticos e Integrados") Umberto Eco, señala:

"el carácter de la tira cómica de este superhéroe, quien vino de otro planeta, y quien lleva la persona ficticia de un hombre de la tierra muy diferente de su identidad real, es una construcción mitica extremadamente bien calculada la cual cobra sobre-matices tanto civiles como políticos. Los exámenes fenomenológicos y estructurales muestran que la secuencia narrativa así como también el contenido de la tira cómica se ajustan estrechamente a la clase de sociedad y a la clase de lector para los cuales son producidos en el mercado. La sociedad industrial podría demandar un héroe mítico casi sin adversarios contra los cuales probar su fuerza, por ésto es una sociedad de fuerzas impersonales. En el efecto sobre el lector, el mito de "Supermán" parece calculado para que corra más adelante la doctrina de responsabilidad y para que continúe la tendencia hacia personas hetero-dirigidas, su gran fuerza, funciona para corroer el juicio y la juiciocidad de la típica respuesta de la persona dirigida-internamente". °°

*° Ibidem p. 259

°° Eco, Umberto. "El Mito de Superman". p. 24-40.

En "Políticas Postmodernas y la Ausencia de Mitos", Sheldon Wolin, de la Universidad de Princeton, en un estudio sobre "Supermán", argumenta: "la modernidad se distingue por la separación de los mitos y el poder, una versión de la relación antigua. No lo sobrenatural sino el estado, que representa un centro de poder; y la autolegitimidad de la política significa que los individuos no experimentan participación por sí misma en el poder. La posibilidad de tales sentidos de participación, se ve en el mito original de la constitución de los Estados Unidos. Esto quiere decir, que las actividades de la población se ven regidas en su mayoría por estos mitos. Entonces, ¿Quiénes son nuestros mitos?, el heroísmo y la propiedad literaria en una edad de cultura de masas, o tal vez el personaje de "Supermán" como una figura mitológica a seguir..." *1

Por su parte, Parnov Ermei indica que al realizar varios estudios en películas de ciencia ficción, encontraron que la de "Supermán es deshumanizante, porque tiende a reforzar la inevitable catástrofe humana". *2

En otro estudio, se indica que el poder perdurable de la leyenda de "Supermán", tanto en las cintas como en la historieta, "ha sido un medio ampliamente judío de conversión y de cuentos

*1 Wolin, Sheldon. "Mitos en la vida contemporánea". p 217.

*2 Parnov, Ermei. "La Locura de la Fantasía Impura". En Gazeta, Literaturnaya. p 50.

mesiánicos secularizados. Y que el carácter de "Supermán" es esencialmente un deseado sueño judío-americano". **

Por otro lado, Feiffer sugirió que: "Desde la perspectiva Kent-Supermán, su modelo de conducta respondía a una curiosa actitud masoquista, pero desde el punto de vista del lector, opera como un mito de consolación de sus propios fracasos y les susurra cuán poco saben los demás de sus ocultas y poderosas personalidades de cada uno de ellos". **

Así, Wertham, uno de los más grandes detractores de los comics, al referirse a Supermán, escribió: "Este personaje no puede existir sin un grupo de infrahombres y criminales; ya que el crimen no es sino la sola posibilidad de su existencia. Al lector sólo le caben dos actitudes: imaginar que él mismo es Supermán, rodeado de una raza de infrahombres, o bien desarrollar su tendencia a la sumisión". **

** Weiner, Andrew. "La Apoteosis del Supercristiano". p 47.

** Calzada Jauregui, Francisco. "Descanse en Paz...Supermán", en Revista de Revistas de Excelsior, Núm 4322, p. 35.

** Ibidem p. 35.

2.2.7 La Muerte de Superman

Desde su aparición en la revista de historietas "Action Comics" número uno, en junio de 1938; "Supermán" ha tenido el honor de ser considerado el primer Superhéroe del mundo. Y de todos ellos, se le ha reconocido como él más grande y poderoso, nunca antes igualado, aún cuando en la actualidad existe una innumerable cantidad de héroes.

Es por ello, que junto a "Supermán" son contados los personajes que han sobrevivido al paso del tiempo, manteniendo su popularidad siempre vigente; o bien, de contar con varias publicaciones donde se narren sus aventuras.

"Supermán" es por consiguiente, el mito más popular del siglo XX dentro del mundo de la historieta; ya que es prácticamente conocido en gran parte del orbe, endosando a su vez un sinnúmero de productos. Es por eso que el anuncio de su "próxima" muerte ha sido muy sorprendente.

Se ha mencionado que la razón principal es que el personaje tuvo bajas ventas en los Estados Unidos, pero ocurre que este héroe aparece en cinco revistas mensuales (cuatro como protagonista y una como invitado), así mismo participa ocasionalmente en otras más, sin contar con las reimpresiones que existen en otros países, como el nuestro.

Durante 60 años **, "Supermán" se ha vendido ininterrumpidamente en puestos de revistas, tiempo en el cual se ha enfrentado a combatir la maldad y la injusticia, y por lo general ha salido airoso de sus problemas. Pero en 1992, la suerte de este Superhéroe ha cambiado radicalmente pues ha tenido que enfrentarse con un villano diferente, un psicópata extraterrestre llamado "Doomday, quien amenaza al planeta tierra y, sobre todo, a la ciudad de Metrópolis con la destrucción total."*

La mayoría de los Superhéroes parecen insuficientes para detenerlo, siendo necesario que "Supermán" haga el máximo sacrificio para salvar al mundo. De esta forma tras una espectacular batalla, "El Hombre de Acero" muere a manos de "Doomsday" y con él muere una leyenda...quizás para dar paso a otra nueva, lo cual lo dirá el tiempo.

La muerte de " El Hombre de Acero", se dio a conocer oficialmente en la revista de "Supermán" Núm 75, en la edición estadounidense, la cual salió a la venta el 18 de noviembre de 1993. En México, la reimpresión en español salió a la luz a finales de 1993 y a principios del año 1994.

** Ver apéndice número dos.

*7 Ver apéndice uno.

En Nueva York, el 18 de noviembre de 1993, la Agencia de Noticias (AFP), informó:

"Invencible después de 54 años de combate para salvar al planeta de catástrofes, "Supermán" murió este miércoles bajo los golpes del infame "Doomsday", muerte señalada como indigna, fruto de un complot, no de los enemigos de este héroe, sino de los editores que esperan así aumetar las ventas declinantes de esta tira cómica".

"Porque Supermán vivía feliz y después de medio siglo de aventuras, cuando por fin era novio desde hace dos años de su eterna enamorada Luisa Lane, se dieron cuenta que esta vida ya no resultaba rentable. Es así que desde hace unos meses, la D.C Comics, filial del gigante "Time Warner", decidió sacrificar al "Hombre de Acero" en altar de los negocios convencido de que el anuncio de su muerte reactivaría las ventas". **

Sin embargo, después del trágico número 75, donde el héroe muere, ya se preveé el número de "Funerales para un Amigo" que prolongó la aventura algunos meses más. Por su parte, los especialistas están seguros de que al fortalecerse las ventas, "Supermán" será resucitado por los editores.

** AFP. "Por Qué Murió Súpermán". La Afición. México D.F. 19 de Nov. 92. p. 6.

Mientras tanto, la gente se pregunta: ¿ De quién fue la idea de matar a "Supermán" ? La respuesta es Louise Simonson, quien además se encargó de dirigir ocho números posteriores en donde se analizó qué significa la muerte de este héroe para el mundo.

"Simonson, no se equivocó al escribir el final de una leyenda, ya que se estima que el número 75 de la revista de "Supermán" vendió aproximadamente tres millones de ejemplares, provocando muchos comentarios en todo Estados Unidos y en los países donde se edita la revista. Pero principalmente en Metrópolis, en un pequeño poblado de Illinois, donde al conocerse la noticia de fallecimiento del "Hombre de Acero", el alcalde de la ciudad, Bill Kommer, señaló: "No veo por qué lo mataron, era muy popular. De hecho este poblado se declaró en luto ante este acontecimiento". "Pero eso no es todo, en Jersey City (Nueva Jersey), se llevaron a cabo los funerales del justiciero, donde se reunieron los más devotos fans del "Zeus Moderno", en una ceremonia que fue oficiada por el religioso de la iglesia local, acto al cual asistió la malvada Louise Simonson". **

Para finalizar, el presente apartado, cabe destacar que en México, el trágico deceso de "Supermán", se dio a conocer a través de los diversos medios de comunicación (Véase apéndice

** Argueta C, Fernando. "¿Regresará el Superhéroe?", en Revista de Revistas de Excelsior. Núm. 4322, de 30 de noviembre de 1992. p. 50.

uno). Sin embargo, el número titulado como Doomsday (Día del juicio), salió a la venta a mitad del año de 1993; y, a principios de 1994, aún se sigue reimprimiendo los tomos que explican el por qué el superhéroe del siglo XX, tuvo que morir para salvar a la humanidad.

Los periódicos Excélsior, Novedades, Universal, Heraldo de México, Afición y The News entre otros, de circulación nacional, dieron a conocer la noticia sobre la Muerte de "Supermán" con la publicación de un boletín informativo que enviaron las agencias AFP, ANSA, EFE, AP y UPI, en donde coincidieron en señalar:

"Supermán" muere hoy, miércoles, después de una violenta batalla contra el monstruo "Doomsday", cubriendo de luto y también de beneficios récord al comic que le ha llevado a recorrer el mundo.

Con una tiraje calculado en tres millones de copias, el número 75 de "Supermán" empezó a ser distribuido hoy en Estados Unidos por "Diamond Comics" que intentará satisfacer una demanda estimada en diez veces más de la habitual.

La muerte de "Supermán despierta interés e incredulidad entre niños y adultos, entre los que se encuentran aficionados a sus historietas heróicas e incluso los que

hace muchos años no lo compran, afirman estar dispuestos a pelearse por una copia del tebeo.

El interés aumentó aun más por la amplia campaña publicitaria en la que se anunció la muerte de "Superman", que si bien despertó curiosidad, también levantó críticas de aquellos que no aceptan la desaparición del héroe de las historietas.

Los últimos cinco episodios fueron como la crónica de la ya anunciada muerte del Superhéroe, quien libró una batalla sin cuartel para salvar a la ciudad Metrópolis del espeluznante y malvado monstruo que terminó incluso por desgarrar el ajustado traje que cubrió sus prominentes músculos.

Antes de morir, "Supermán" se despidió de su amor, Luisa Lane, con un apasionado beso mientras le dice "pase lo que pase, recuerda que siempre te amaré".

Las historietas de "Supermán" aparecieron por primera vez en 1938, pero llegaron a la cúspide de la popularidad en las décadas de los años cuarenta y cincuenta, con unas ventas de alrededor de un millón de ejemplares, frente a una media de 250 mil en los últimos años.

"Supermán" procede del planeta Kriptón y a sus 54 años

decidió tomarse una vacaciones para regresar con más fuerza, ya que nadie duda que volverá, la cuestión es saber cómo y cuándo.

El cómic "Supermán" continuará publicándose hasta febrero, periodo en que la ciudad Metrópolis y los amigos del superhéroe se cubrirán de luto y recordarán sus hazañas.

Después, este personaje dejará de aparecer, según Martha Thomases, portavoz de "Diamond Comics", quien declinó revelar cuándo volverá a salir la historietita, pero los entendidos apuestan que no tardará más de dos o tres meses."

CAPITULO TERCERO: ANALISIS DESCRIPTIVO DEL ARQUETIPO, MITO Y RITO APLICADO A LA HISTORIETA DE SUPERMAN

3.1 EL PAPEL DE SUPERMAN EN LA VIDA SOCIAL

Quando "Supermán" llegó a la tierra y adoptó la personalidad de Clark Kent aprendió a relacionarse con los humanos para satisfacer las necesidades básicas que requería, agrupándose y dando pauta a su vida en sociedad.

Es así que al pertenecer a la comunidad de Villachica, donde lo recogieron el matrimonio Kent, quienes lo educaron y cuidaron como a un hijo, aprendió un determinado sistema simbólico que le permitió comunicarse con otros individuos. Con lo anterior adoptó una identidad colectiva donde el intercambio de información le fue significativo al autodefinirlo en un grupo social.

Como ya se mencionó, el sistema simbólico al que pertenece una persona se enlaza de alguna forma con el sistema del parentesco, donde la relación se determina a través de las referencias ancestrales de aquellos de quienes descendemos (arquetipos).

Por ejemplo, en el caso de "Supermán" el sistema simbólico que utiliza está determinado en primer lugar, por sus padres adoptivos: Jonás y Martha Kent, quienes son su referencia ancestral en el sistema del parentesco ya que cuando el héroe fue enviado a la tierra procedente del planeta Kriptón, éstos lo rescataron y educaron. Pero cuando descubrieron que el infante tenía superpoderes le inculcaron que los utilizara en beneficio de la sociedad a la que pertenecen.

En segundo lugar, en "Supermán" se manifiesta otro tipo de sistema cultural ligado a sus orígenes extraterrestres y heredado de sus padres biológicos Jor-El y Lara.

Se cuenta que cuando el planeta kriptón estaba a punto de explotar el científico Jor-El, no sólo mandó a la tierra a su hijo para salvarle la vida, sino que también se le construyó en "el ártico, una fortaleza dedicada a preservar la herencia kriptoniana del superhéroe". 7º En este sit se almacenaron fragmentos de su mundo perdido, que lo ponen en contacto con sus antepasados a través de algunos rituales que el héroe debe realizar.

Como podemos observar, la estructura principal del sistema de parentesco se explica a través de lo que se denominan como

7º Byrne, Jonh. " Regreso a Kriptón". en Revista de Supermán, núm. 56 Méx. D.F p. 12-15.

mitos de fundación (los arquetipos), que son aceptados de generación en generación, gracias al simbolismo que sirve como medio de transmisión de las acciones.

Por lo tanto la aptitud que tuvo "Supermán" para intercambiar información con los humanos, fue la forma en como adquirió la capacidad de moldear su medio físico, es decir, cuando este personaje decide ejercer la profesión de periodista utilizando la identidad de Clark Kent, - para estar enterado de los lugares donde se cometen injusticias-, moldea el entorno social donde se desenvuelve convirtiéndose en el defensor y justiciero de Metrópolis.

Así los humanos lo aceptarán como miembro de su comunidad a pesar de su procedencia extraterrestre, ya que "Supermán" tiene como norma luchar contra "el mal y la injusticia". Lo anterior permite al héroe compartir una orientación cultural con los miembros de la sociedad a la que se integró.

La relación de una sociedad y un sistema cultural es la legitimación del orden normativo de esta sociedad, ya que los sistemas de legitimación definen las razones que justifican los derechos de los miembros y las prohibiciones que les atañen.

Por ejemplo: "Supermán" podría utilizar sus poderes para producir trabajo y riqueza en dimensiones astronómicas en tan

solo unos segundos. Sin embargo, el héroe debe manejarse dentro del sistema de legitimación, es decir, debe ser justo y realizar sus acciones de acuerdo con el orden institucionalizado.

Por consiguiente, el que este personaje pertenezca a un determinado sistema social, implicó un aprendizaje que adquirió a través del desarrollo que tuvo durante su ciclo vital. Esta relación constituye la "socialización", o sea, el complejo total de procesos por medio del cual las personas, en este caso "El Hombre de Acero", se convierten en miembros de una comunidad. Debido a que como organismo se adaptó a las necesidades terrestres con lo cual aseguró su supervivencia y aceptación.

En definitiva, podemos decir que el héroe del siglo XX, al regirse por las normas y estatutos de la sociedad en la cual se encuentra inmerso, es un ejemplo perfecto de un ser con conciencia cívica completamente separada de la conciencia política. El civismo de "Supermán" es perfecto, pero solo puede ejercerlo y configurarlo en el ámbito de una pequeña comunidad cerrada, como se aprecia en las narraciones de sus aventuras.

Por lo anterior, es curioso observar cómo entregándose al bien, el superhéroe dedica también su tiempo y energías a organizar espectáculos benéficos, donde se recaudan fondos destinados a huérfanos e indigentes, ya que el paradójico despliegue de medios, es decir, la misma energía que gasta

"Supermán" podría ser empleada en producir directamente riqueza o modificar radicalmente situaciones más vastas. Sin embargo es claro que la lucha que el héroe enfrenta contra el mal, solo se asume como el atentado a la propiedad privada, y el bien se configura únicamente como caridad.

Esta simple equivalencia bastaría para caracterizar el mundo moral de "Supermán". Pero en realidad, nos damos cuenta de que el personaje se ve obligado a mantener sus operaciones dentro del ámbito de las mínimas alteraciones de su actuación, por los motivos que se han mencionado; además de que cualquier modificación general importante, empujaría al mundo, y al propio héroe, hacia la consumación.

En resumen, la aptitud de "Supermán" de servirse de las expresiones comunicativas para interactuar en sociedad, le permitieron su sobrevivencia en la tierra.

Siendo la cultura, la sociedad y la comunicación, algunos factores que le permitieron al kriptoniano entender el sistema cultural de los humanos, quienes se basan en las representaciones significativas de los arquetipos o mitos del eterno retorno, para explicar su realidad histórica. De esta forma "Supermán" bajo la personalidad secreta del periodista Clark Kent, puede interactuar con los humanos y ayuda a solucionar sus problemas.

3.2 SUPERMAN COMO MODELO ARQUETIPICO

Para entender por qué a Superman se le considera un modelo arquetípico producto de una sociedad contemporánea, se analizó en qué radica la realidad histórica para las sociedades, concediendo especial atención, por ende, al problema de la transición del tiempo cíclico que caracteriza a las "sociedades arcaicas", en comparación con las sociedades modernas que se rigen por el tiempo histórico.

Es así que al realizar un análisis especulativo del fenómeno "histórico", generalmente se interrogan las concepciones fundamentales de las sociedades arcaicas que, pese a que conocen cierta forma de historia, se han esforzado por no tomarla en cuenta.

Por ello, al estudiar dichas sociedades, se detecta un rasgo que nos ha llamado poderosamente su atención: "la rebelión que tienen contra el tiempo concreto, es decir, el histórico y su aceptación en cambio por el periodo al retorno mítico de los orígenes al de los "arquetipos y las repeticiones", donde todo lo que no tiene un modelo ejemplar está desprovisto de sentido, en suma carece de realidad." ⁷²

⁷² Eliade, Mircea. El Mito del Eterno Retorno. p 40-42

Lo anterior sirve como una justificación para definir por qué al personaje de "Supermán" se le considera un modelo arquetípico y es que remontándonos al momento de su creación, - nos encontramos que Jerry Siegel y Joe Shuster (creadores del personaje), eran dos muchachos que vivían en la ciudad de Cleveland, Estados Unidos, en 1934. Imaginaron a un héroe que revolucionaría el mundo de las historietas, porque el nuevo personaje englobaba a todos los héroes anteriores en uno sólo.

Es decir, cuando "Supermán" se da a conocer al mundo expectante, se presenta como el "Todo Poderoso", como una especie de dios quien al utilizar sus poderes, puede transformar el universo si así lo desea. Esto se debe principalmente a que en la construcción del personaje se recurre a un acto divino, donde cualquier modelo ejemplar sólo puede estar inspirado en la creación del mundo, en la primera vez que ocurre una acción significativa como lo es el nacimiento del primer superhéroe.

Es así que cuando Jerry Siegel, en una noche de insomnio concibe a un héroe proveniente de otro mundo, con fuerza y habilidades atléticas superiores a las de cualquier ser humano, estaba creando un nuevo modelo arquetípico, un ser que se sitúa en el centro de un nuevo mundo galáctico.

Cabe señalar que este personaje cuando fue enviado a la tierra debido a la destrucción de su planeta de origen, al

exponerse a los rayos de "el sol amarillo del nuevo mundo terrestre" adquirió poderes excepcionales que le permiten manejarse en un plano de lo sagrado, es decir lo sobrenatural.

Ciertamente "Supermán" se distingue de otros personajes por sus facultades extraordinarias, pero se le reconoce principalmente por ser el precursor de los héroes extraterrestres y el más importante.

Baste con mencionar que "El Hombre de Acero" es el primer héroe en tener una historieta con su propio nombre como encabezado y que "en 1941 tenía ventas por más de 1, 250 000 ejemplares aparte de las que editaba la "Action Comics" que aproximadamente eran una 900,000 copias mensuales".

"Por si fuera poco, este personaje también comenzó a aparecer en otras revistas como invitado o miembro de un grupo de Superhéroes. Así, en "ALL STAR COMICS" formaba parte de la "JUSTICE SOCIETY OF AMERICA"; en "WOLDS FINEST", compartía hazañas con "Batman" y "Robin". Para 1949 comenzaron sus aventuras juveniles en "SUPERBOY y a mediados de los setenta "Supermán" aparecía simultáneamente en siete revistas".⁷²

⁷² Holguín, J.G. Sombras del Pasado. "Y el Personaje Ridículo Dejo de Serlo". en Revista de Supermán. núm. 100., Méx. D.F p.43

De los superhéroes que existen en el mundo del cómic, es importante distinguir aquellos que están dotados de poderes ultrahumanos y los que tienen características terrestres normales, aunque potenciadas en su grado máximo.

Entre los primeros sobresale la figura de "Supermán", que sirve, como ya mencionamos, de modelo para crear a otros personajes cuyos poderes son similares. Por ejemplo, "El Sabueso de Marte" es un marciano que hallándose accidentalmente en la tierra, realiza una especie de acción misionera policiaca bajo la falsa personalidad del detective John Jones.

Tiene la capacidad de asumir la identidad de cualquier persona, además puede desmaterializarse y así poder traspasar cuerpos sólidos. Su enemigo más terrible es el fuego (que en su caso desempeña la misma función que la kriptonita en "Supermán"). Su fiel compañero es "ZuK", un animal de origen espacial dotado de varios superpoderes, que representa un ser análogo al perro Kripto de "Supermán".

Como podemos observar, a partir del surgimiento del "Héroe del Siglo XX" como modelo arquetípico, se han creado a otros superhéroes cuyas características y habilidades están inspiradas en este personaje. Así los modelos arquetípicos son aquellos que tratan de explicar de qué manera se conciben las cosas, basándose en un sistema simbólico cultural, que permite conferir a los

personajes, cosas o acciones un ser y una realidad, donde los hombres repiten e imitan estos modelos que tuvieron su origen en la creación del mundo.

Existen otros héroes que utilizan rasgos de "Supermán, pero que están dotados de características más bien humanas, por ejemplo: en primer lugar, se puede destacar a la pareja formada por "Batman" y "Robin". En este caso, tenemos a dos individuos que ocultan su verdadera personalidad bajo el aspecto de otro. La policía siempre se apoya en estos defensores, cuando sus recursos son limitados para enfrentar al enemigo; y, cuando acuden al lugar del crimen siempre se presentan con un atuendo que asemeja a la forma de un murciélago. Al igual que en el caso de "Supermán", y de otros superhéroes que retomaremos, "Batman" y "Robin" utilizan como traje una especie de malla elástica, adherida al cuerpo.

Tienen la facultad de lanzarse de un edificio a otro, valiéndose de un juego de largos cables. Cuando no aparecen en su bati-helicóptero personal, entran en acción con su bati-móvil o bati-lancha de motor, todos en forma de murciélago.

Unido al grupo de superhéroes también hace su aparición "Flash". La característica fundamental de este personaje es la capacidad de la rápida ejecución de sus acciones. Cuenta con un anillo que, al presionarlo, este personaje se desvuelve a una

velocidad supersónica, además de que posee un atuendo guerrero con el que se viste.

Tiene la capacidad de correr a la velocidad de la luz y, por consiguiente, puede recorrer la distancia correspondiente a una vuelta a la tierra en pocos segundos, además, puede traspasar cuerpos sólidos, gracias a un impreciso principio físico que actúa sobre la aceleración, a nivel fotónico de las partículas que componen el organismo del héroe.

La relación podría continuar con "Aquaman", que puede vivir bajo el agua, dotado de poderes telepáticos con los que manda a los monstruos del mar; la "Wonder Woman", equivalente femenino de "Supermán"; "Los Cuatro Fantásticos", cuatro criaturas de poderes diversos etc. Sin embargo con los ejemplos ya citados creemos haber individualizado a los personajes más característicos.

Que todos estos héroes hayan sido contruidos por un esquema en común, parece evidente. Cada personaje mencionado ha tenido alguna influencia en su creación, como apreciamos, al retomar elementos que ya se manejaron en "Supermán". Los ejemplos citados en el presente apartado evidencian con mayor claridad el porqué al "Hombre de Acero" se le considera un modelo ejemplar dentro del mundo del cómic, el cual revela como arquetipo la misma concepción ontológica primitiva de una sociedad donde la realidad

última de las cosas se adquiere exclusivamente por la repetición, participación o imitación.

Cabe destacar que a "Supermán" se le observa como modelo arquetípico, básicamente por la imitación que la mayoría de los superhéroes hacen de éste. Ya que, en la medida en que repiten su comportamiento, también repiten el acto cosmogónico por excelencia: la creación del mundo o en este caso la creación del primer superhéroe extraterrestre dotado de superpoderes.

Así pues, el mundo que nos rodea, en la cual sentimos la presencia y la obra del hombre- las montañas, los ríos las regiones pobladas, las acciones de los humanos-, se basan en arquetipos extraterrestres. Donde la participación que han tenido las sociedades arcaicas en retomar estos modelos arquetípicos, es lo que les confiere la realidad última de las cosas.

Los héroes antes mencionados al tener como inspiración a "Supermán" y estar dotados de grandes facultades podrían, si lo desean, apoderarse un gobierno, destruir un ejército, o alterar el equilibrio planetario.

Sin embargo, es evidente que cada uno de estos personajes es profundamente bueno, noble, moral y subordinado a las leyes naturales y civiles; por lo que es legítimo y reconocible el que cada personaje emplee sus poderes con fines benéficos. En este

sentido el mensaje pedagógico de estas historias sería, por lo menos a nivel de la literatura infantil, altamente aceptable, ya que los episodios de violencia que se presentan en las narraciones se justifican a través de la lucha de los buenos contra los malos.

Cabe destacar que "Supermán" es considerado entre Todos los héroes prácticamente omnipotente, porque su capacidad operativa en la lucha contra el mal se extiende a escala cósmica. Por ejemplo, la DC COMICS empresa que edita a "Batman" y "Supermán" en los Estados Unidos, realizó una serie que involucró a la gran mayoría de Superhéroes.

"Invasión", es el resultado de ese gran esfuerzo editorial, donde se narra como los "dominadores", una raza extraterrestre dividida en castas político religiosas, se dedica al control de otros seres mediante la ciencia y la guerra. Esta raza se dio cuenta que la tierra era el planeta con mayor densidad de población con potencial genético para crear seres de poder extraordinario.

Con el argumento de que la tierra podría llegar a tomar el control universal, "los dominadores" se aliaron con otras criaturas galácticas. El primer ataque que se dio en la tierra devastó Australia. Otros centros de combate fueron Metrópolis y Cuba; también hubo batallas en el Pacífico del Sur (defendido por

la liga internacional de la justicia) y algunas otras locaciones como la Antártida (defendida por "Aquamán" y la "Patrulla Salvadora").

Todas las fuerzas defensoras de la tierra fueron coordinadas por "El Capitán Atomo", a instancias de la Naciones Unidas. En esta serie, "Supermán" es el encargado de defender al planeta y a Metrópolis, además de buscar una tregua con los "dominadores" ya que su origen extraterrestre y sus superpoderes le facilitan la comunicación con éstos. Su participación se engrandeció en comparación con otros personajes, es así que un ser dotado con tal capacidad y dedicado al bien de la humanidad tiene ante sí un inmenso campo de acción.

En síntesis, como se puede apreciar, "Supermán" solo se considera como arquetipo en la medida en que otros personajes del mundo del cómic imitan o repiten sus acciones.

3.3 EL MITO DE SUPERMAN

Cuando se habla de "desmitificación" con referencia a las sociedades contemporáneas, se asocia el concepto a una crisis de lo sagrado y a un empobrecimiento de lo simbólico de aquellas imágenes, que toda una tradición iconológica nos había

acostumbrado a considerar como cargadas de significación mágico-religiosas.

"La "mitificación" de las imágenes era un hecho típico de las primeras religiones, que se apoyaron en un repertorio figural establecido por siglos de hermenéutica bíblica; donde el valor y el significado de algunas imágenes se interpretaban a través de tendencias mitopoyéticas que captaban el contenido icónico de revelaciones arquetípicas, donde la fantasía popular estaba asociada a determinadas situaciones psicológicas, morales y sobrenaturales."⁷³

Se debe destacar que al mundo arcaico se le atribuye vivir en el paraíso de los arquetipos, pero en el mundo contemporáneo existen algunos sectores que todavía se rigen por los mitos originales.

Por ejemplo, en el ámbito de la sociedad de masas de la época de la sociedad industrial, se observa un proceso de mitificación sobre todo en la producción de los mass media y muy especialmente de los "cómic strip", porque con éstos asistimos a la coparticipación popular de un repertorio mitológico claramente instituido, por una industria periodística, donde el éxito de un personaje depende de la aceptación del público, de sus gustos y demandas.

⁷³ Eco, Umberto. Opus Cit. p 219

En la actualidad, una imagen simbólica que tiene especial interés es la de "Supermán". El héroe dotado con poderes superiores a los del hombre común que se considera una constante de la imaginación popular, como lo fueron "Hércules", "Ulises" o "Sigfrido", en su momento.

Pero, en una sociedad particularmente nivelada, en donde las perturbaciones psicológicas, las frustraciones y los complejos de inferioridad están a la orden del día, en donde el hombre se convierte en un número dentro del ámbito de una organización que decide por él, y donde la fuerza individual si no se ejerce en una actividad deportiva, queda humillada ante la fuerza de la máquina que actúa por y para el hombre, y determina incluso los movimientos de éste. En una sociedad de esta clase, es precisamente donde el héroe (en este caso "Supermán"), además de encarar todos los límites imaginables, tiene que reunir las exigencias que el ciudadano común alimenta y no puede satisfacer.

Es así que "Supermán" es el mito típico de esta clase de lectores, ya que este superhéroe no es un terrícola sino que llegó a la Tierra siendo un niño, procedente del planeta Kriptón. Lugar que estaba a punto de ser destruido por una catástrofe cósmica y donde el padre del "El Hombre de Acero" el doctor científico Jor El, consiguió poner a salvo a su hijo confiándolo a un vehículo espacial.

Aunque el héroe creció en la Tierra, es un personaje dotado de poderes sobrehumanos, "su fuerza es prácticamente ilimitada, puede volar por el espacio a una velocidad parecida a la de la luz, y cuando viaja a velocidades superiores a ésta logra traspasar la barrera del tiempo, permitiéndole transferirse a otras épocas".

"Con una simple presión de la mano puede elevar la temperatura del carbono hasta convertirlo en diamante; en pocos segundos, a velocidad supersónica, puede cortar todos los árboles de un bosque, serrar tablones en sus troncos, y construir un poblado o una nave; puede perforar montañas, levantar transatlánticos; su vista de rayos X le permite ver a través de cualquier cuerpo, a distancias prácticamente ilimitadas, y fundir con la mirada objetos de metal; sus superoído le coloca en situación ventajosa para poder escuchar conversaciones en cualquier parte del mundo".⁷⁴

También es considerado como el más hermoso, humilde, bondadoso y servicial. Dedicó su vida a luchar contra las fuerzas del mal, y la policía tiene en él un infatigable colaborador.

Además, "Supermán" vive entre los hombres bajo la identidad

⁷⁴ Eco, Umberto. "Apocalípticos e Integrados ante la Cultura de masas". Editorial Lumen. Barcelona, 1975, p. 258-59.

del periodista Clark Kent, un tipo aparentemente medroso, tímido, de inteligencia mediocre, un poco tonto, miope y siempre enamorado de Luisa Lane quien le desprecia y en cambio esta enamorada de "Supermán". Narrativamente, la doble identidad de "Supermán" tiene una razón de ser, ya que permite articular de modo bastante variado las aventuras del héroe, los equívocos, los efectos teatrales, con cierto suspenso de novela policiaca.

Pero desde el punto de vista mitopoyético el hallazgo tiene mayor valor: en realidad Clark Kent personifica de forma perfectamente típica, al hombre común, asaltado por sus complejos y despreciado por sus semejantes, que alimenta secretamente la esperanza de algún día convertirse en un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad. Establecida la innegable connotación mitológica del personaje, será menester individualizar las estructuras narrativas a través de las cuales el mito se ofrece al público de manera cotidiana.

Existe, de hecho, una diferencia fundamental entre una figura como la de "Supermán" y las figuras tradicionales de los héroes de la mitología clásica, nórdica o de religiones como la cristiandad o el catolicismo contrarreformista.

"La imagen religiosa tradicional era la de un personaje de origen divino o humano, donde generalmente resaltaban sus características eternas, divinas e irreversibles".

"La narración de moda de las culturas primitivas por consiguiente, era el relato de algo sucedido y ya conocido por el público. Se podía contar una y otra vez la misma historia del hombre humilde que se convierte en príncipe y salva a su pueblo de una catástrofe. Sin embargo el público no pretendía que se le contara nada nuevo, sólo disfrutaba del placer que sentían cuando se les narraba el mito de un modo más intenso y rico".^{7º}

En cambio, el personaje de los cómics nace en el ámbito de una civilización de la novela, donde el héroe debe ser un hombre como cualquiera de nosotros y sucederle cosas imprevisibles como a cualquier humano, así el héroe será ampliamente aceptado por el público que se identifique con él.

Pero además, bajo el disfraz de un manso cordero debe esconderse el superhombre capaz de solucionar todos los problemas y conflictos existenciales que se le presenten. Tal es el caso de "Supermán", quien gracias a su doble personalidad logra penetrar fácilmente en el lector como un modelo a seguir.

La penetración del superhéroe en el lector se vuelve más fácil si tomamos en cuenta que el relato de las aventuras del personaje muchas veces se compone de dos o tres cómics, cada uno de los cuales expone, desarrolla y resuelve una particular historia de las hazañas del héroe que es fácilmente asimilable

^{7º} Ibidem p. 223-225

por los lectores. Por ejemplo, en algunas ocasiones se narra la debilidad que "Supermán" siente ante las radiaciones de la Kriptonita, metal de origen meteórico que como es natural, sus enemigos procuran conseguir a cualquier precio para inutilizar al justiciero.

Pero un ser dotado de grandes superpoderes tanto físicos como intelectuales, encuentra siempre la solución para superar las dificultades. En otras ocasiones, "El Hombre de Acero" debe enfrentarse a seres espaciales dotados de grandes poderes o máquinas capaces viajar en el tiempo, éxitos teratológicos de nuevos experimentos y astutos sabios malvados para eliminar al héroe por medio de la Kriptonita así como, luchar con gnomos como Mxyzptlk procedente de la quinta dimensión y al final debe acabar con todos los enemigos, para que el relato quede en los límites de una historia corta.

Cada vez que "Supermán" vence un obstáculo, ha realizado algo y, en consecuencia, el personaje se inscribe en su pasado y gravita hacia el futuro, es decir camina rumbo hacia su muerte o mejor dicho a su consumación.

Pero el Superhéroe no puede consumirse, porque un mito es inconsumible. El personaje del mito clásico se hacía precisamente inconsumible porque era constitutivo de la parábola mitológica cuando realizó y se perpetuó una acción ejemplar; y le era

esencial la posibilidad de un renacimiento continuo, simbolizando una especie de ciclo vegetativo o cierto carácter cíclico de los acontecimientos y de la vida misma. Pero "Supermán" es mito a condición de ser una criatura inmersa en la vida cotidiana, en el presente aparentemente ligado a nuestras condiciones de vida y de muerte, por muy dotado de facultades superiores que esté.

Un "Supermán" inmortal dejaría de ser un hombre para convertirse en dios, y la identificación del público con su doble personalidad caería en el vacío.

"Supermán" debe ser inconsumible y, al mismo tiempo, consumarse según los modos existenciales cotidianos. Poseer las características del mito intemporal, pero es aceptado únicamente porque su acción se desenvuelve en el mundo cotidiano y humano de lo temporal. La paradoja narrativa que los guionistas del héroe deben resolver de una forma u otra, incluso sin ser conscientes de ello, exige una solución paradójica dentro de lo temporal.

En "Supermán" se observa una crisis del concepto del tiempo, pero no del "tiempo del cual se narra", sino del "tiempo en el cual se narra"; esto se debe a que el personaje al realizar viajes fantásticos a través del tiempo y entrar en contacto con gentes de diversas épocas, ya sea del pasado o futuro se vuelve

un personaje inconsumible, porque al regresar al lugar de su partida no existe ninguna variación en el tiempo.

Por ejemplo, si un astronauta viajara durante un corto período de tiempo a la velocidad de la luz, como lo hace "Supermán", al regresar a la tierra se encontraría que todos los demás hombres de su época han muerto y transcurrido muchos años desde su partida. Como ya mencionamos, en las historietas del "Hombre de Acero", el tiempo que entra en crisis es el tiempo de la narración, es decir, la noción del tiempo que enlaza un relato con otro.

Así cuando el héroe realiza una determinada hazaña (destruir una banda de criminales), bien puede ser una historia que se narra completa en un sólo cómic, así a la semana siguiente inicia una nueva aventura, sin que ésta haga alusión a la anterior con lo que "Supermán" hubiera dado un paso a la muerte.

Los guionistas del héroe del siglo XX han ideado una solución muy original con referencia al tiempo. Todas las historias se desarrollan dentro de una especie de clima onírico - inadvertido para el lector- en el que aparece muy confuso aquello que ha sucedido antes y lo que ha sucedido después, y el narrador reemprende una y otra vez el hilo de la historia, como si hubiera olvidado decir algo, y deseara añadir algunos detalles a lo dicho.

Sucede entonces que junto a las aventuras de "Supermán", se relatan otras, como las de "Superboy", es decir, las del mismo héroe cuando era adolescente, o las de "Superbaby", cuando era niño.

Aparece también en escena la "Supergirl", una prima de "Supermán" que, como éste, consiguió escapar de la destrucción de Kripto, con lo que todas las aventuras también de esta nueva heroína se vuelven repetidas, ya que para tomarla en cuenta se afirma que la superchica había estado viviendo bajo falsas apariencias en un colegio de señoritas, esperando llegar a la adolescencia y poder ser presentada al mundo.

Pero se hace marcha atrás para contar en múltiples casos, que pese a que nada se dijo de ella, siempre estuvo presente.

Con el bombardeo masivo de los acontecimientos que ocurren en la historia de "Supermán", que no están unidos por un hilo lógico entre sí, el lector, sin darse cuenta de ello, olvida la noción del orden temporal, ya que vive en un universo imaginativo donde el tiempo en el cual se inscribe carece de sentido en contra posición con el mundo real, donde las cadenas causales que se suceden unas a las otras se encuentran siempre en una íntima interrelación.

Se puede decir que el personaje de "Supermán" se sostiene

como mito, gracias a que el lector pierde el control de las relaciones temporales que se suscitan en las aventuras del "Hombre de Acero". Con lo anterior el lector se sumerge en un incontrolable flujo de historias, muchas veces incoherentes, que siempre lo mantienen en la ilusión de lo presente.

3.4 FUNCION DEL MITO DE SUPERMAN

Para entender cuál es la función de "Supermán" como mito, se estudió de manera concisa, en el capítulo anterior, a las sociedades en las cuales el mito se mantiene con vida; en el sentido en que todavía proporcionan un fundamento y justificación a los comportamientos o modelos de conducta de la existencia humana.

Es así que el mito de "Supermán" es un producto de una sociedad industrializada (Estados Unidos), que nace en el período del imperialismo ligado al desarrollo masivo del periodismo, y que sin embargo su aparición ha implicado una "memorización" de ese momento en que lo sagrado irrumpió en tiempo existencial de la vida humana, como una actitud creadora, que incorpora por este medio, la necesidad de explicar el cómo y el porqué de las cosas existentes, que caracteriza a las sociedades primitivas.

Por lo tanto, en las aventuras de este personaje, muchas veces se describen las diversas y a veces dramáticas irrupciones de lo sagrado, es decir, se cuenta infinidad de veces cómo el héroe extraterrestre llegó a la tierra, cómo es rescatado y cómo consigue sus superpoderes. Así el mito de "Supermán" siempre se expresa en una forma sucesiva, anecdótica y repetitiva al manejarse en un plano supratemporal y permanente.

Como se observa, la construcción mítica de este personaje está extremadamente bien calculada, la cual cobra matices tanto político como civiles ya antes mencionados. El análisis que muestra la secuencia narrativa de este cómic, se ajusta perfectamente a la clase de sociedad y la clase de lector para los cuales son producidos en el mercado.

La extraordinaria popularidad de este superhéroe se debe, en gran medida, a su doble identidad: descendiente de un planeta desaparecido a consecuencia de una catástrofe, dotado de poderes prodigiosos, "Supermán" vive en la tierra con la apariencia modesta de un periodista: Clark Kent, quien se muestra tímido, eclipsado y dominado por su colega Luisa Lane.

Este disfraz humillante del kriptoniano, cuyos poderes son literalmente ilimitados, repite un tema mítico bien conocido. Si se va al fondo de las cosas, este personaje satisface las nostalgias secretas del hombre moderno que, sabiéndose frustrado

y limitado, sueña con revelarse un día como una persona excepcional, como un héroe.

De esta forma, "Supermán" como personaje representativo de los "tiras cómicas", representa la versión moderna de los héroes mitológicos o folclóricos, ya que encarna hasta tal punto el ideal de una parte de la sociedad. De tal forma, los retoques impuestos a su conducta o, aun peor, a su muerte, provocan verdaderas crisis entre los lectores (véase apéndice Dos); estos reaccionan violentamente y protestan enviando millares de telegramas a los directores de los periódicos.

Por consiguiente, mediante el mito del kriptoniano queda fijada la esencia de una situación en el cosmos, es decir, la primera vez que se cuenta el origen del superhéroe, que es aceptado por los terrícolas de Villachica al revelarse como el justiciero de la comunidad a la que pertenece. Así aparece como una historia sagrada y verdadera, puesto que se refiere siempre a realidades que son relatadas a través de los actos o gestos de un personaje que manifiesta poderes sagrados y que se convierte en un modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas y modos de conducta.

La función principal del mito de "Supermán", por lo tanto, es revelarse como modelo ejemplar no sólo para crear a otros superhéroes, sino para resaltar los ritos y actividades humanas

significativas.

Esta es tal vez la razón por la que este personaje, desde su aparición (1934), fue ampliamente aceptado por el público estadounidense y pronto se hizo famoso, ya que defendía los ideales de justicia que por entonces prevalecía. Sus hazañas en defensa de la legalidad tuvieron eco entre los jóvenes y los niños, quienes lo hicieron su héroe principal.

Al paso de los años "El hombre de Acero" adquirió fama mundial gracias a que sus aventuras se transmitieron por radio, televisión y cine, sin contar con las innumerables publicaciones que se hicieron del héroe.

De una forma general, las características de la función del mito de "Supermán" son:

1) Constituye un modelo ejemplar o de arquetipo. La historia de un acto original de cómo surgió y fue aceptado en la tierra, a pesar de su origen extraterrestre.

2) La historia de la creación del héroe se considera como real y sagrada en la medida en que como mito, se refiere siempre a una creación que cuanta cómo algo ha llegado a la existencia, ha sido aceptado o se ha fundado. Está es la razón de que los mitos constituyen los paradigmas de todo

acto humano significativo.

3) Al conocer cómo se originó el mito de "Supermán", también se conoce como se crearon a los superhéroes del mundo del cómic y de otros medios de comunicación, con poderes sobrenaturales, y similares a este personaje; y

4) De una manera o de otra, la función del mito de "Supermán" se vive en el sentido en que está dominado por una fuerza sobrenatural, que exalta los acontecimientos que rememoran o reactualizan al personaje.

3.5 EL MITO DE SUPERMAN COMO PROCESO CREATIVO

Puede afirmarse casi sin excepción, que las primeras manifestaciones literarias que han llegado hasta nosotros de los diferentes pueblos tienen forma y espíritu poéticos. Estas obras suelen preservar remotas tradiciones culturales de dichos pueblos y no dejan de incluir en un lugar especial sus mitologías, precisamente porque en ellas está inmerso en gran medida la esencia de su cultura.

En rápido vistazo hay que recordar los libros sagrados de

los indios de los Vedas y las epopeyas Ramayana y Mahabata; la Iliada y la Odisea; las temprana literatura de los pueblos del medio y lejano Oriente, escandinavos, anglosajones, latinos etc. Sin olvidar las tradiciones orales fijadas por escrito en tiempos recientes, como el Popol Vuh de los indios quiché centroamericanos, o la Historia de la Nueva España, del padre Sahagún, con sus interesantes referencias a las mitologías de la América Prehispánica; o las recopilaciones realizadas por los antropólogos modernos de la tradiciones orales de pueblos salvajes que aún existen en nuestro tiempo.

Lo anterior destaca cómo la literatura en sus orígenes, aparece unida a la poesía y al mito. De tal forma que al intentar explicar tal fusión se ha hablado de una edad mitopoética en la evolución primitiva de la humanidad; es decir, de una etapa en la que el hombre captaba la realidad del mundo a través de términos simbólicos, místicos y poéticos.

Esta tradición poética que heredamos de los hombres primitivos aunado a la lectura en imágenes que datan de las pinturas rupestres, los papiros egipcios y los códices prehispánicos entre otros, en la actualidad han dado como resultado una de las industrias más prósperas de nuestro tiempo: Los Comics Book.

En principio debemos resaltar que el cómic no sólo tiene

relación con la literatura, es literatura. Desde luego, un tipo especial de aquella conocida como subliteratura o "literatura de masas", que corresponde a un género de expresión diferente como lo es el iconográfico; o como Roman Guber la llama "literatura de la imagen".

Porque no sólo los poetas antiguos han utilizado los mitos originales, también el poeta moderno ha utilizado los relatos míticos primitivos y la razón es clara: desde la antigüedad más remota a los humanos nos ha gustado escuchar cuentos, leyendas y narraciones maravillosas que en la actualidad han cobrado fuerza a través de las novelas, radionovelas y desde luego las historietas ilustradas.

Por ello, en las sociedades contemporáneas la industria que retoma muchos elementos de la mitología y que es ampliamente aceptada es la de los "Comic Books". Porque Las historietas como expresión iconográfica, tienen mucha relación con las artes en general y obviamente con la pintura y la literatura, de tal forma que un cómic refleja en ocasiones más claramente tendencias plásticas en boga.

Anteriormente, ya se ha señalado como "Supermán" es un personaje que nace y se desarrolla a través del mundo del "Comic Book" y considerado como un modelo arquetípico ejemplar para crear a otros héroes. Sin embargo, en este apartado queremos

destacar que este personaje en su proceso creativo fue resultado de una fusión de héroes anteriores a su aparición.

Esta tesis cobra mayor validez, cuando sus creadores (Jerry Siegel el escritor y Joe Shuster el diseñador gráfico), declararon que eran fieles lectores de los cuadernos de historias de su tiempo; pero además que se inspiraron en la novela de Philip Wylie, "Gladiator" y de "Doc Savage", el hombre de bronce, surgido de la imaginación de Kenneth Roberson, para dar vida al superhéroe del siglo XX.

De tal forma que para el año de 1934, Siegel se imaginó un planeta llamado kriptón, el cual estaba a punto de explotar. Uno de sus habitantes el científico Jor-El al tratar de salvar la vida de su hijo, lo coloca en un vehículo espacial con destino a la tierra. Durante el viaje intergaláctico, el infante se expuso al sol amarillo de donde obtuvo sus poderes. Dicho vehículo cayó en el poblado de Villachica, localizado a cinco kilómetros de la ciudad de Metrópolis donde se desarrollan casi todas las aventuras del personaje.

En el poblado de Villachica, lo encuentran un matrimonio de apellido Kent, quienes lo rescataron y adoptaron; pronto se dieron cuenta de los superpoderes del niño pero guardaron celosamente el secreto. Para cuando Clark llega a la adolescencia recibe la exhortación de sus padres adoptivos para que sus

superpoderes ayudaran a la humanidad. Esta historia es la clásica de este superhéroe y fue narrada en el número uno de la Action Comics.

Cabe mencionar, que el proceso creativo de este cómic es un fenómeno que se ha estudiado mucho en psicología y literatura. Y que los esfuerzos hacia su comprensión suelen lanzar algo de luz a la oscura zona donde se funden lo mítico y lo literario que dan paso a la producción precisamente de las historietas.

Por esta razón cuando se realiza una creación artistica, ya sea una pintura, cuento o cómic, se pone de manifiesto que el hombre no crea nada en el vacío, ya que difícilmente puede imaginar algo que no conozca, consciente o inconscientemente, de antemano. Las llamadas creaciones de la imaginación están siempre basadas en elementos proporcionados por la naturaleza y por la vida, como lo pudimos constatar en la creación del "hombre de Acero".

Así las nuevas construcciones literarias se erigen con materiales dados y no inventados; de nuevas asociaciones de ideas, sensaciones e imágenes; de reelaboraciones con nuevos puntos de vista; de nuevos horizontes abiertos por elementos no tomados en cuenta hasta entonces.

Lo anterior es quizá uno de los fundamentos más importantes

por lo que "Supermán" se ha mantenido en el gusto del público por más de medio siglo, ya que los creadores de este personaje de manera inconscientemente le otorgaron no sólo poderes extraordinarios, (inspirados en la sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, el coraje de Aquilez y la velocidad de Mercurio), sino que hicieron que todo estadounidense que lo viera identificaría en el traje del superhéroe los colores de su bandera.

En síntesis, el proceso creativo en la literatura, el cómic, el arte y a veces hasta en la ciencia, es inconsciente-o subconsciente-en gran medida. Lo anterior se debe según Jung y Thomas Mann, "porque el elemento creativo en la literatura, sigue un proceso parecido al de la formación del mito. Porque la mitología en el fondo es literatura en su más genuina forma, es decir, poesía. Así el escritor o el artista, plasma en su obra las esencias culturales vivas de su época, donde el mito es una creación y la creación literaria conserva siempre contacto con lo mítico".7*

En lo anterior consiste la "universalidad" de las grandes obras de la literatura (cómic de Supermán) y el arte. Porque son fruto de experiencias individuales que al buscar en las profundidades de lo humano personal, también tocan esencias de lo humano colectivo, universal y permanente; allá donde vive y se

* Mann, Thomas. Essays of three Decades. p 371

desarrolla lo mítico y que se encuentra perdido en las capas más profundas de la personalidad y de la cultura.

Por consiguiente, el uso que los escritores modernos le dan a los mitos, se explica porque tales mitos se han convertido en una especie de alegorías mejor conocidas como metáforas, que en su sentido limitado es la esencia de la literatura.

Así queda claro, que todo fenómeno literario, a partir del cual se crean los cómics está íntimamente relacionado con los mitos. Y que el contacto mutuo se establece en diferentes niveles, por ejemplo: la poesía épica tiene sus raíces en la mitología; el drama surge cuando retoma elementos del ritual mítico-religioso; la epopeya y el teatro por su parte, utilizan elementos míticos ya creados al fijar sus imágenes y relatos en un tiempo en el cual se conservan y perpetúan.

Tratando de concretar, podríamos decir que la literatura es una especie de objetivación artística del mito. Porque como dice J.S Brunner, "el mito no solo existe en el inconsciente humano; las "realidades objetivas" tienen también existencia en el subconsciente y el mito también puede tener una realidad objetiva. Los respectivos terrenos no pueden ser delimitados con claridad porque no se trata de contraposición de términos entre

logos y mitos, sino de fusión".⁷⁷ Así se hace posible cierta comunicación y comunión a través del arte. Y en ello estriba una de las características esenciales de la literatura, la esteriorización de nuestros impulsos internos, plasmada en forma artística.

3.6 DEL MITO DE SUPERMAN AL MITO DE LA TECNOLOGIA

Según algunos investigadores el hombre arcáico o primitivo, al enfrentarse a los fenómenos de la naturaleza, intentando buscar una explicación a los mismos; y partiendo de su propia experiencia personifica las fuerzas naturales e inventa un mito interpretativo. De acuerdo con esta teoría el mito aparece como un principio de ciencia, como una ciencia "primitiva". Es decir que surge como respuesta a una pregunta.

Estas ideas suponen al hombre primitivo preocupado como el actual por conocer las causas de los fenómenos, al especular sobre el origen de los astros, la sucesión de las estaciones, del día y la noche así como el origen del hombre etc. Y es posible que así haya sido así. Pero siempre resulta algo aventurado el

⁷⁷ Brunner, J.S. Opus Cit. p 225

creer que el hombre primitivo piensa igual que el hombre contemporáneo, que le acechen las mismas preocupaciones.

Por consiguiente es muy difícil para el hombre actual imaginar cómo funcionaba la mente del primitivo sin un mínimo de curiosidad, de poder reflexivo, de tendencia inquisitiva ante los fenómenos que le rodean. No resulta fácil de otra forma explicar cómo el hombre a pasado del estado primitivo al civilizado. No hace falta llamar a esta actitud "espíritu científico" que nace de la "curiosidad" del hombre antiguo y que posteriormente se ha desarrollado con nuevas técnicas de pensamiento e investigación. Porque al fin y al cabo, "la ciencia" es una abstracción cuya única realidad es una técnica, la del método científico.

Es verdad que en la actualidad la ciencia goza de gran prestigio, pero debemos hacer énfasis que ni la ciencia ni la razón han logrado resolver, ni siquiera plantear adecuadamente, ninguno de los problemas significativos que siempre han rodeado al hombre.

Sólo la tecnología, que no es ciencia en el auténtico sentido de la palabra, sigue hacia adelante resolviendo los problemas que surgen en su campo. Pero estos problemas son exteriores, mecánicos y tienen poco que ver con las cuestiones de vital importancia que apremian al hombre. En este campo y en el de las matemáticas se está al abrigo de lo mítico. Pero como ya

dijo Max Muller: "tan pronto como salimos del departamento de los números la mitología comienza".

Cabe destacar que cuando los nuevos exportadores de la ciencia y la tecnología, se ampararon en el mito de la neutralidad científica, sus avances repercutieron en una de las industrias más consolidadas de nuestra época: la de los mass media y especialmente "Comics Book".

Hasta la fecha, sólo un hombre había utilizado el espacio y su propio poder tecnológico en beneficio de sus semejantes prescindiendo de toda ideología: "Supermán" que con sus superpoderes había ganado el respeto y la aceptación de todos los humanos. Pero ahora, con la nueva era espacial ¿cómo se comporta el héroe, protector de los necesitados, frente a este competidor real que vuelca todo su potencial de beneficencia hacia la tierra y amenaza con quitar al superhombre su monopolio altruista?

En algunas narraciones de la historieta de "supermán", este personaje sufre de una extraña mutación, que lo convierte en un supermédigo. En una portada aparece el héroe con un semblante totalmente transformado: canoso, encorvado, harapiento y sentado en una silla de ruedas; se queja amargamente de sus desventuras, señalando que el mundo ya no lo necesita.

El relato se centra en un día imaginario del futuro de

"Supermán", en el cual el personaje fue vencido por la ciencia, haciendo de él una reliquia del pasado.

Se narra cómo el superhéroe, perdió sus poderes y tuvo la necesidad de ser tratado por un psicoanalista a quien le cuenta sus desventuras: "todo empezó con mis fracasos, doctor... Todo me salía mal. Cuando construyeron el flotador gigante, ya no necesitaron la fuerza de "Supermán" para reflotar los barcos en perdición; con el rayo láser, que detiene ciclones y tormentas, los humanos impidieron que un pueblo se inundara; además los científicos han logrado transformar el humo de los incendios y de las industrias en una lluvia de abono útil a las cosechas; en suma "soy un inútil en este mundo de computadoras". "El hombre se basta a sí mismo". Me iré de este planeta donde si necesitan a "Supermán".

Lo menos que se puede admitir es que la historia anterior es un tanto insólita, al buscar la muerte o el deterioro de la imagen del héroe que semana tras semana, con renovado vigor, ha alegrado tanto a sus creadores como a sus lectores. Por esta razón cuando se deroga la norma de la continuidad y se destruye a algún personaje, quitándole sus superpoderes, los creadores de las historietas comenten, en algún sentido, un acto masoquista, ya que destruyen a un héroe que fue consagrado en vida y acciones eternas.

"Pero esta misma singularidad permite que la historieta se convierta en la mejor ilustración del carácter histórico de los mensajes de la cultura de masas. El guionista, al imaginar la posible decadencia del superhéroe, no hace sino admitir tácitamente la estrecha relación de sus creaciones, con el grado de desarrollo de las fuerzas productivas. Por primera vez el creador debe admitir implícitamente que el mundo exterior es susceptible de actuar sobre su inspiración y que los héroes como "supermán", no viven en territorios neutrales, desvinculados de la realidad donde se producen".^{7*}

Cuando se obliga a un personaje a subir otro peldaño en la ficción, el guionista transporta al lector, no a las capas estratosféricas de la fantasía, sino que al contrario, pone de manifiesto -aún sin quererlo- los cimientos y las estructuras de que esta conformada la historia. Es decir, que los mecanismos que el lector no puede captar en los relatos repetitivos, de repente se plantean a plena luz cuando el guionista rompe con el código de la reiteración.

Así una historieta muchas veces deje traslucir su carácter de instrumento de dominación ideológica que tiene toda cultura de masas. La historieta se despide entonces de su carácter de producto atemporal y evidencia de esta forma el origen social del

^{7*} Mattelart, Armand. La cultura Como Empresa Multinacional
p. 157

héroe.

Se revela así que las funciones que cumplen los héroes de esta cultura están supeditadas a las necesidades de la sociedad que les inspira. "Supermán" puede ser superado por una realidad cambiante y su función puede ser transportada a otro actor: "Con la ciencia ya sales sobrando "Supermán". El acto suicida del creador de un cómic deja entrever que la única mano que puede asesinar sus obras no es la mano o la voluntad del guionista, sino el proceso de desarrolló de las fuerzas productivas.

Sin embargo la realidad a la que anhelan transportarnos los escritores es una realidad que sigue inmersa en la fantasía, a pesar de que la tecnología amenaza con desplazar a los héroes al cumplir con las tareas que antes eran exclusivas de éstos.

"El rayo láser, las computadoras, la ciencia y la tecnología son el "Supermán" en la realidad de hoy. Por ello cuando el guionista del héroe del siglo XX, hace envejecer a su personaje le traspasa a las nuevas tecnologías todo el apartado mítico del poder providencial del que goza el héroe."7*

Lo que resulta evidente es que tanto "Supermán" como la tecnología reproducen las mismas relaciones sociales de dominación en que el hombre - sin ninguna posibilidad de control

* Ibidem p. 158-160.

sobre su destino- espera todo el poder providencial de esta nueva versión de las "fuerzas naturales" que estos dos actores omnipresentes utilizan para transformar al mundo ayudando a los más débiles.

Esta homologación entre "Supermán" y la tecnología está en la lógica de supervivencia del propio sistema, porque matar a este personaje sin que se tenga un aval de todos sus atributos, significaría destruir a la cultura de masas y a su ideología dominante.

Porque si "Supermán" dejará todo su poder mesiánico a la tecnología, ésta no guardaría su poder para sí sola, sino acto seguido, lo entregaría a la corporación que la produce, ocultando a los dueños reales de los medios de producción tecnológica y a los intereses particulares que éstos defienden, en suma a sus creencias ideológicas, por lo que es ilógico pensar que el advenimiento de toda la ciencia es desinteresadamente universal y única.

"Para concluir, debemos señalar que las fuerzas que terminarán con el mito de "Supermán", no serán, con toda seguridad las computadoras, el rayo láser o el arsenal bélico, puestos al servicio mercantil de "todas la naciones del mundo". La única forma de rematar al protector de los débiles y de cancelar el mito del fin de la ideología y de la neutralidad

científica, consiste en posibilitar el surgimiento de una ciencia y una tecnología a partir de las "masas mismas", que les permita determinar su propio futuro". *°

Sólo esta ciencia y tecnología surgida de las necesidades de una movilización consciente y organizada, harán obsoletas las cadenas fabricadas para las "masas"; ya que hasta ahora solo los tecnócratas del imperio, son los únicos que tienen el poder de producir más, acumular mayores riquezas, anteponiendo siempre sus intereses ideológicos y económicos, al resto de la sociedad.

3.7 FUNCION DEL RITO EN LA HISTORIA DE SUPERMAN

La institución de los ritos se atribuye a los seres míticos e inmortales que habitaban la tierra antes de los humanos; estos seres inmortales eran los que habían ejecutado por primera vez las ceremonias del "Worlds Renewal", y precisamente las ejecutaron en el mismo sitio en que hoy día lo hacen los mortales. En el caso de "Supermán", como se aprecia en subcapítulos anteriores, se le considera un héroe mítico y un modelo arquetípico a seguir principalmente porque es el primer superhéroe extraterrestre que llegó a la tierra y pone al

*° Ibidem p. 164-165

servicio de la comunidad sus poderes, en la lucha contra la maldad y la injusticia.

De esta forma, cuando se le otorga poder a alguna persona, cosa u objeto, en este caso a un héroe como "Supermán", sus acciones están encaminadas a conferir vida. Todos los hombres desean vida, salud, bienestar, riqueza y fertilidad y esto se obtiene mediante la celebración de determinados actos, que están implícitos en el ritual. Donde el mito relata o recita de qué forma el creador del acto primero manifestó sus acciones, es así que cuando el superhombre se interesa en ayudar a los humanos, protegiéndolos de los males que pudieran sufrir, lo hace para ser aceptado por los terrícolas que ven en este personaje a su protector y justiciero.

Así el mito de "Supermán" forma parte del ritual porque están inseparablemente ligados, por un lado el ritual reactualiza al mito y por el otro el mito narra la forma de realizar el rito. Lo anterior presupone que el hombre arcaico como el de las sociedades modernas no conocen ningún acto que no haya sido planteado y vivido anteriormente.

El valor de un mito como el del "hombre de Acero" se reconfirma periódicamente por medio del ritual. Donde la rememoración y la reactualización del acontecimiento primordial ayudan al hombre a distinguir y a retener lo real, gracias a la

continúa repetición de un gesto paradigmático, donde algo se revela como fijo y duradero en el flujo universal. Es decir, el relato del mito de "supermán" es extraordinariamente popular gracias, sobre todo, a su doble identidad: descendido de un planeta desaparecido a consecuencia de una catástrofe, y dotado de poderes prodigiosos, "Supermán" vive en la tierra bajo la apariencia modesta del periodista Clark Kent, quien se muestra tímido, eclipsado y dominado por su colega Luisa Lane.

Este disfraz que es humillante para un héroe cuyos poderes son literalmente ilimitados repite un tema mítico bien conocido. Si se estudia al personaje a fondo, el mito de "Supermán" satisface las nostalgias secretas del hombre moderno que, sabiéndose frustrado y limitado, sueña con revelarse algún día como un "personaje excepcional", como un héroe.

Como podemos observar, el lector de esta historietita entra en un proceso inconsciente de proyección y de identificación, ya que al participar del misterio y del drama tiene la sensación de estar inmerso en una acción paradigmática, donde hacen su aparición el peligro y el heroísmo.

En consecuencia, la reiteración periódica de lo que se hizo "en el tiempo" (cuando el Hombre de Acero se revela como un ser superdotado y dispuesto a luchar por los terrícolas), es como se impone la certidumbre de que algo existe de una manera absoluta.

Y este "algo" es sagrado, es decir, transhumano y trasmundano, pero accesible a la experiencia humana.

Así el mundo trascendente de los dioses, héroes o antepasados míticos es accesible porque el hombre arcaico no acepta la irreversibilidad del tiempo, ya que con el ritual consigue abolir el tiempo profano, cronológico o histórico, y en cambio consigue recuperar el tiempo sagrado o mítico. Por ejemplo, Cada vez que Clark Kent quien es un periodista que vive y se desenvuelve en el tiempo histórico, realiza el ritual de transformarse en el "hombre de Acero", rompe con el tiempo cronológico y se sitúa en cambio en el tiempo sagrado o mítico, donde cada una de las aventuras del justiciero, tienen un esquema sencillo que responde a reiteraciones constantes, a universos cerrados, a leyes eternas, donde el final del cómic siempre debe de contar con el eterno final feliz, de lo contrario no sería posible una próxima aventura, una nueva acción del héroe y por lo mismo una nueva actitud consumista por parte de los lectores.

En suma, el mito de "Supermán" nos recuerda que desde la perspectiva Kent-Superhombre, su modelo de conducta responde como sugiere Feiffer, "a una curiosa actitud masoquista, pero desde el punto de vista del lector éste opera como un mito de consolación de nuestros propios fracasos y nos susurra cuán poco saben los demás de nuestra oculta, poderosa y fascinante personalidad".

Por consiguiente, cada vez que "Supermán" repite el rito del "salvador de la tierra", debe encarnar todas las atribuciones positivas con las cuales debe contar un superhéroe: ser bueno, honrado, valiente, justo y fuerte. Además debe vencer eternamente las amenazas foráneas no importando si son invasores extraterrestres, sabios, locos o dementes personajes. Por lo tanto, la imitación que los hombres hacen de los gestos paradigmáticos, como los de "Supermán", tienen un aspecto positivo: El rito fuerza al hombre a trascender sus límites, obligándolo a situarse junto a los dioses y los héroes míticos para poder desarrollar sus aspiraciones y anhelos ocultos. Así directa o indirectamente el mito opera una elevación del hombre.

CONCLUSIONES

El Mito de Supermán es un tema que requiere para su estudio, de un conjunto de elementos teóricos, metodológicos y técnicos, todos ellos basados en diversas ramas del conocimiento humano como son: la antropología, sociología, psicología, filosofía, es decir de las ciencias sociales y especialmente de la comunicación.

Se argumentó en este trabajo la necesidad de recurrir a teorías y métodos provenientes de las ciencias sociales debido a:

- El Mito de Supermán se da en el ámbito social, porque cuando el hombre adquirió la capacidad de interactuar y comunicarse, más adelante creó sistemas culturales más complejos, entre los cuales se encuentran inmersos el mito, rito, símbolo y arquetipo.

- El Mito de Supermán necesita de especial atención, por ende del estudio de las concepciones metafísicas del mundo arcaico como son: el mito, rito y símbolo, ya que expresan un complejo sistema de afirmaciones, sobre la realidad última de las cosas sistema que puede considerarse en sí misma como una metafísica para determinar de qué manera "Supermán" llega a ser un mito de las culturas contemporáneas.

-El Mito de Superman requiere para su estudio de la identificación y selección de los elementos que originan y fundamentan a estos mitos, ritos y arquetipos para encontrar las relaciones que se establecen entre ellos, a través de un análisis especulativo del fenómeno histórico.

- El Mito de Superman necesitó para su comprensión del análisis del personaje que nace en 1934 a la fecha, y que se gesta en una sociedad avanzada (Estados Unidos).

- Por lo tanto, se presentó la necesidad de definir las diferencias o similitudes entre las sociedades arcaicas que se rigen por el tiempo profano de los arquetipos; y de las sociedades modernas quienes precisamente rechazan "a los mitos de fundación", tratando de situarse en el historicismo, y quienes además crean la industria del cómic con superhéroes que retoman características mitológicas que se fundamentan y justifican sólo para el hombre antiguo, y que manifiestan en el héroe del siglo XX.

Los argumentos anteriores se consideraron como premisas que permitieron acceder en el desarrollo del trabajo, y poder plantear las siguientes conclusiones:

Al profundizar en el análisis del fenómeno del mito

contemporáneo y su función en las sociedades modernas a través del cómic de Superman, se utilizó el método analítico descriptivo, para abordar a los mitos, ritos y símbolos en distintos contextos históricos y establecer las pautas de la aparición de los mismos y aplicarlo al estudio del mito de Superman. Es así que:

- El personaje de Superman se considera un mito, gracias a la aptitud que tuvo el héroe de integrarse a una sociedad, donde aprendió a intercambiar información con los humanos, además de adquirir la capacidad de moldear su medio físico para que los terrícolas lo aceptaran como su defensor y justiciero a pesar de su origen extraterrestre.

- Son la sociedad, la cultura y la comunicación, algunos factores que le permitieron al kryptoniano acceder al sistema cultural de los humanos, que en muchas ocasiones se basa en las representaciones significativas al utilizar los arquetipos para explicar su realidad histórica. De esta forma el héroe bajo la personalidad secreta del periodista Clark Kent, se desplaza en el mismo plano que los humanos y ayuda a solucionar sus problemas cuando se transforma en el superhombre.

- Cada vez que Clark Kent se convierte en "El Hombre de Acero", realiza un ritual y entra al plano arquetípico, es

decir al retorno mítico de los orígenes; que recuerda al lector que el superhéroe proviene de una civilización más avanzada que la terrestre y que gracias al sol amarillo adquirió sus poderes. Esta ventaja representa que el kryptoniano pueda semejarse a un dios quien al utilizar sus dotes, puede transformar al universo si así lo desea.

- Que la construcción del personaje recurra al acto divino, como antes mencionamos, se debe a que "todo modelo ejemplar sólo puede estar inspirado en la creación del mundo", en la primera vez que ocurre una acción significativa como lo es el nacimiento del primer superhéroe extraterrestre: "Supermán".

- Por ende al " Hombre de Acero" es un modelo arquetípico que explica cómo se conciben las realidades últimas de las cosas, de las personas o acciones al conferirles un ser y una realidad; mismos que los hombres comunes repiten e imitan, por ejemplo, después del éxito del kryptoniano entre los lectores, se crearon a otros personajes con poderes similares como: "la Mujer Maravilla", "Superchica", "Los cuatro Fantástico" etc, siendo "Supermán" su modelo a seguir.

Por otra parte, utilizando la teoría Estructuralista se determinó cómo se originan, autoregulan y se transmiten los mitos

de una sociedad contemporánea, que creó al cómic como reflejo de su ideología, y que se refleja en el Mito de Superman de la siguiente manera:

- En las sociedades contemporáneas, la "desmitificación" se entiende como una crisis de lo sagrado y un empobrecimiento de lo simbólico, de aquellas imágenes que la tradición iconológica nos había acostumbrado a considerar como mágico-religiosas.

-Sin embargo a pesar de ser las sociedades arcaicas a quienes se les atribuye vivir en el paraíso de los arquetipos; en el mundo contemporáneo, uno de los sectores que más se rige por los mitos originales es la sociedad de masas de la época de la civilización industrial, especialmente la de los comics.

-Siendo la imagen simbólica de más interés la de "Supermán", el héroe dotado con poderes sobrenaturales que es una constante de la imaginación popular, como lo fueron "Zeus", "Hércules" o "Ulises". Personaje que nace en el ámbito de la civilización de la novela, donde el héroe debe ser un hombre común (Clark Kent) y sucederle cosas imprevisibles como a cualquier humano, pero bajo su disfraz debe esconderse el superhombre capaz de solucionar todos los problemas y conflictos existenciales que se le presenten.

- La diferencia fundamental entre una figura como la de "Supermán" y la de los héroes de la mitología clásica, radica que el primero además de relatar el origen de sus poderes, también debe enfocarse a las necesidades inconscientes del lector; en tanto los segundos se enfocan en resaltar su origen divino a través de una historia contada de manera lineal con un principio y fin.

- El mito de "Supermán" es más asimilable por el lector, si tomamos en cuenta que el relato de las aventuras del personaje, muchas veces se compone de dos o tres cómics, cada uno de los cuales expone, desarrolla y resuelve una particular hazaña del kriptoniano.

- Lo anterior presupone que "Supermán" se inscribe en su pasado y gravite hacia el futuro, caminando rumbo a su muerte o mejor dicho a su consumación. Pero el superhéroe no puede consumirse, porque un mito es inconsumible.

- Los personajes de las mitología clásica eran inconsumibles porque eran constitutivos de la parábola mitológica de cuando se realizó y se perpetuó una acción ejemplar que le permitía un renacimiento continuo, simbolizando cierto carácter cíclico de los acontecimientos y de la vida misma.

-Pero "El Hombre de Acero" es un mito a condición de ser una criatura inmersa en la vida cotidiana, en el presente aparentemente ligado a nuestras condiciones de vida y de muerte, pero muy dotado de facultades superiores a éstas. Porque un "Supermán" inmortal dejaría de ser un hombre para convertirse en un dios, y la identificación del público con su doble personalidad caería en el vacío.

- El personaje de "Supermán" debe ser inconsumible y, al mismo tiempo consumarse según los modos tradicionales del hombre. Poseer las características del mito intemporal, pero es aceptado por los lectores ya que sus acciones bajo la identidad de Clak Kent se desarrollan en el mundo cotidiano, humano y temporal.

- El héroe de siglo XX, se sostiene como mito, gracias a que el lector pierde el control de las relaciones temporales que se suscitan en las aventuras del personaje, al sumergirse en un incontrolable flujo de historias muchas veces incoherentes, pero que siempre lo mantienen en la ilusión de lo presente.

- El que "Supermán" con poderes ilimitados viva bajo la apariencia modesta del periodista Clak Kent, repite un tema mítico bien estructurado, el del personaje que satisface las nostalgias secretas del hombre moderno que sabiéndose

nostalgias secretas del hombre moderno que sabiéndose frustrado y limitado, sueña con revelarse un día como unapersona excepcional, como un héroe.

- De esta forma el kriptoniano es un ejemplo de los personajes de las historietas ilustradas, que representa la versión moderna de los héroes mitológicos o folclóricos. Donde el mito de "Supermán" queda fijado como la esencia de una situación en el cosmos, es decir la primera vez que se cuenta el origen del superhéroe.

Para finalizar, de una forma general las características del mito de "Supermán" son:

1) Constituye un modelo ejemplar arquetípico, de la historia de un acto original de cómo surgió como héroe y fue aceptado por los humanos a pesar de su origen extraterrestre.

2) La historia de la creación del Mito de "Supermán", se considera como real y sagrada en la medida en que cuenta cómo algo ha llegado a la existencia y se ha fundado; esta es la razón de por qué los mitos constituyen los paradigmas de todo acto humano significativo.

3) Al conocer cómo se originó el Mito de "Supermán", también se conoce como se crearon los superhéroes del mundo del cómic con poderes sobrenaturales, y similares a este personaje; y,

4) El Mito de "Supermán" se vive en el sentido en que está dominado por una fuerza sobrenatural, que exalta los acontecimientos que rememoran o reactualizan al personaje.

Cada uno de los capítulos de la presente tesis, corresponden a los tipos de conclusiones ante mencionados, lo que implica que el lector podrá encontrar una mayor explicación en los apartados correspondientes.

Por último, deseamos terminar este trabajo mencionando que la hipótesis de la presente indagación fue comprobada, ya que: EL HOMBRE CONTEMPORANEO AUN RECURRE A LOS MITOS Y RITOS PARA VIVIR EN EL PARAISO DE LOS ARQUETIPOS QUE CARACTERIZAN A LAS SOCIEDADES ARCAICAS.

APENDICE UNO



LUTO MUNDIAL

Murió Superman bajo los brutales golpes del «malévolo» Domsday

Este hecho reactivará las ventas de la editorial

Nueva York, Nov. 18, AFP.— Inevitable después de 54 años de combates para salvar al planeta de las peores catástrofes, «Supermán» murió este miércoles bajo los golpes del infante «Domsday», muerte indigna, fruto de un complot de editores que esperan así aumentar las ventas declinantes de esta tira cómica.

En el número 75 de «Supermán», en venta este miércoles en Estados Unidos, el demente cósmico «Domsday», montaña de músculos, barbudo y calvo, asesina al héroe de Metrópolis, la ciudad donde se ocultaba como «Clark Kent», el tímido y encantado periodista del *Daily Planet*.

«Supermán» vivía feliz y, después de medio siglo de aventuras, se había

puesto de novio hace dos años con su eterna enamorada, «Luisa Lane».

Pero esta vida no resultaba rentable para las revistas que la editorial DC Comics le dedicaba: «Supermán», «Adventures of Supermán», «Action et The Man of Steel».

«Supermán» debió haber desconfiado cuando «Supergirl» murió en 1985 y debió haber hecho frente con más energía a sus competidores «Spidermán» y «Hulk», estrellas de Marvel, el otro gran editor norteamericano de tiras cómicas.

Hace unos meses, DC Comics, filial del gigante Time Warner, se decidió a sacrificar al «hombre de acero» en el altar de los negocios, convencido de que el anuncio de su muerte reactivaría las ventas.

Después de este trágico número 75 dando nuestro héroe muerte, ya se prevé el número «Funerales para un amigo», que debería prolongar la aventura hasta marzo próximo.

El cálculo resultó exacto: en todo el país las librerías multiplicaron por cuatro o cinco sus pedidos y, según un vocero de DC Comics, el tiraje de

este fatídico número 75 será superior a un millón de ejemplares.

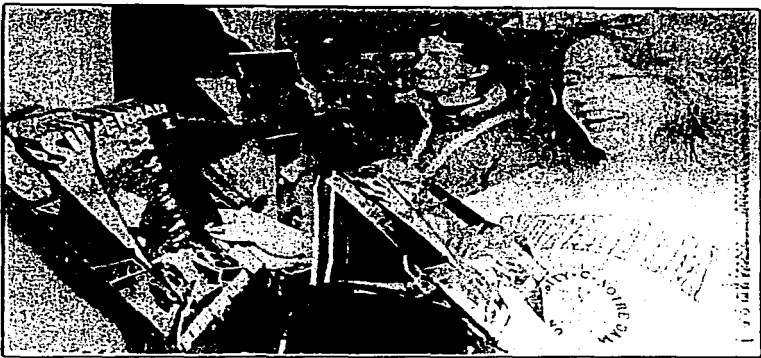
Para conmemorar el trágico suceso, la revista es vendida al precio normal de 1,25 dólares, o bien en edición especial de 2,30 dólares y, además del magazine, el comprador recibe una cinta negra para ponerse en un brazo en señal de duelo, un poster, dos imágenes conmemorativas y una copia de la página de Anuncios necrológicos donde el *Daily Planet* anunció la muerte.

Todos los especialistas están seguros de que, una vez que las ventas se fortalezcan, «Supermán» será resucitado por los editores.

«Después de todo, nosotros no sabemos exactamente lo que la muerte quiere decir para la gente de *rypton*», ha prevenido el redactor jefe Mike Carlin.

«Pero, resucitarás además la eterna novia, «Luisa Lane», que también fue víctima del atentado de Domsday».

Muchos sospechan que «Supermán» se aprovechará de la situación para escapar al matrimonio.



Residentes de Boston compran varias copias de «La muerte de Superman», que aparece en estas tiras cómicas.

Jueves 19 de Noviembre de 1992

19

"POR QUE MURIO SUPERMAN"

X. NUEVA YORK, E.U., 18 de noviembre (AFP).-- Inevitable después de 54 años de combates para salvar al planeta de las peores catástrofes, Superman murió este miércoles bajo los golpes del infame Domsday, muerto insignia, fruto de un complot de editores que esperan así aumentar las ventas declinantes de esta tira cómica.

En el número 75 de "Superman", en venta desde ayer en Estados Unidos, el demente cósmico Domsday, montaba de músculos, barbudo y calvo, asesina al héroe de Metrópolis, la ciudad donde se ocultaba como Clark Kent, el tímido y encorbatado periodista del Daily Planet.

Superman vivía feliz y, después de medio siglo de aventuras, se había puesto de novio hace dos años con su eterna enamorada, Luisa Lane.

Pero esta vida no resultaba rentable para las cuatro revistas que la editorial DC Comics le dedicaba: Superman, Aventuras de Superman, Acción y El Hombre de Acero. Superman debió haberse acordado cuando Superchica murió en 1985 y debió haber hecho frente con más energía a sus competidores y Hulk y El Hombre Araña, estrellas de Marvel, el otro gran editor norteamericano de las cómicas.

Hace unos meses, DC Comics, filial del gigante Time Warner, se decidió a sacrificar al "Hombre de Acero" en el altar de los negocios, convencido de que el anuncio de su muerte reactivaría ventas. Después de este trágico número 75, donde naciera héroe muerto, ya se prevé el número "Funcionas para un Amigo", que deberá prolongar la aventura hasta marzo próximo.

El cálculo resultó exacto: en todo el país las librerías multiplicaron por cuatro o cinco sus pedidos y, según un vocero de DC Comics, el traje de este fatídico número 75 será superior al millón de ejemplares.

Para conmemorar el trágico suceso, la revista es vendida al precio normal de 1,25 dólar, o bien en edición especial de 2,50 dólares y, además de la revista, el comprador recibe una cinta negra para ponerse en un brazo en señal de duelo, un cartel, dos imágenes conmemorativas y una copia de la página de anuncios necrológicos donde el Daily Planet anuncia la muerte.

Todos los especialistas están seguros de que, una vez que las ventas se fortalezcan, Superman será resucitado por los editores.

"Después de todo, no sabemos exactamente lo que la muerte quiere decir para la gente de Krypton", ha prevenido el redactor jefe Mike Carlin. Pero resucitará, además, la eterna novia, Luisa Lane, que también fue víctima del destructor.

¡Estamos de luto!

Mataron a Superman

NUEVA YORK, 18 de noviembre (EFE).— El superhéroe "Superman" muere hoy, miércoles, después de una violenta batalla contra el monstruo "Doomsday", cubriendo de luto y también de beneficios "récord" al comic que le ha llevado a recorrer el mundo.

Con una tirada calculada en unos tres millones de copias, el número 75 de "Superman" empezó a ser distribuido hoy en Estados Unidos por "Diamond Comics", que intentará satisfacer una demanda estimada en diez veces más de la habitual.

La muerte de "Superman" despierta interés e incredulidad entre niños y adultos, entre los que se encuentran aficionados a sus historietas, heroicas o incluso los que hace muchos años no lo compran afirman estar dispuestos a pelearse por una copia del libro.

El interés aumentó aun más por la amplia campaña publicitaria en la que se anunció la muerte de "Superman", que si bien ha despertado curiosidad, también ha levantado críticas de aquellos que no aceptan la desaparición del héroe de las historietas.

Los últimos cinco episodios han sido como la crónica de la ya anunciada muerte del superhéroe, quien libra una batalla sin cuartel para salvar a la ciudad Metrópolis del espeluznante y malvado monstruo que terminará incluso por desgarrar el ajustado traje que cubre sus prominentes músculos.

Antes de morir, "Superman" se despidió de su amor, Lois Lane, con un apasionado beso mientras le dice: "pase lo que pase, recuerda que siempre le amaré".

Las historietas de "Superman" aparecieron por primera vez en 1938 pero llegaron a la cúspide de la popularidad en las décadas de los años 40 y 50, con unas ventas de alrededor de un millón de ejemplares, frente a una media de 250,000 en los últimos años.

"Superman" procede del planeta Krypton y a sus 54 años ha decidido tomarse unas vacaciones para regresar con más fuerza, ya que nadie duda que volverá, la cuestión es saber cómo y cuándo.

El comic "Superman" continuará publicándose hasta febrero, periodo en que la ciudad Metrópolis y los amigos del superhéroe se cubrirán de luto y recordarán sus hazañas.

Después "Superman" dejará de aparecer, según Martha Thomas, portavoz de "Diamond Comics", quien declinó revelar cuándo volverá a salir el comic, pero los entendidos apuestan en que no tardará más de dos o tres meses.

La muerte de "Superman" también ha dado rienda suelta a la imaginación y no faltan hipótesis para resucitarlo.

Algunos sostienen que como extraterrestre, "Superman" podría regresar con otra forma o su cuerpo podría regenerarse después de un tiempo.

Doomsday For The Man Of Steel

Fort Worth Star-Telegram

It's a bird, it's a plane, No, it's Superman falling from the skies.

C'mon. All this talk about Superman croaking at the hands of the Kryptonite villain named Doomsday doesn't seem possible. After all, the Man of Steel is faster than a speeding bullet. He's been defending truth, justice and the American Way since 1938. He's only 54-years-old!

But it's true. It looks like the fatal poisoning of the legendary hero will occur in the much-publicized issue No. 75 of "Superman Comics," which hits newsstands Thursday, Nov. 19.

Of course, the world of comic books is not tied to the unchangeable laws of nature. Superman's master, DC Comics, isn't saying that the demise is forever.

"We don't really know what death means to a Kryptonite," said Mike Carlin, editor of "Superman," at DC Comics.



THE NEWS FILE PHOTO

19-NOV-92

Sección: CULTURAL

Nº: 1

La muerte anunciada de Superman y su planeada "resurrección"

METROPOLIS, EU. (AP). A pesar de no tener en su nómina a un "periodista" llamado Clark Kent, el Metropolis Planet publicó ayer una banda negra que sus lectores pueden utilizar en señal de duelo por la muerte de Superman.

El héroe de las tiras cómicas que vive en un pueblo ficticio llamado Metrópolis y trabaja en un diario también ficticio llamado Daily Planet, muere en la edición de esta semana de sus tiras publicadas por DC Comics.

"Nuestro lema es que podrán matarlo en las tiras cómicas, pero nunca morirá en nuestra comunidad", dijo Debra Watkins, secretaria de la Cámara de Comercio local, que dedica a Superman

una fiesta anual de cuatro días.

La comunidad ha erigido una estatua de Superman en un cartel de unos ocho metros de altura a la entrada del pueblo, una estatua en el centro de la localidad y otra estatua en la torre del acueducto.

La editorial neoyorquina DC Comics calcula que las ventas de la edición de esta semana romperá todas las marcas previas. Las ediciones próximas estarán dedicadas a las esquinas del superhéroe y al dolor que sienten sus amistades por su partida.

Pero los aficionados al personaje pueden hallar consuelo en el hecho de que la resurrección del superhéroe está planeada para algún momento del año entrante.

DANA ROTBERG

La Muerte de "Superman" se ha Convertido en Gran Negocio

NUEVA YORK, 18 de noviembre (ANSA).—Trágico fin, mañana, para Superman: muere a golpes, sangrante, el héroe de Krypton llegado a la Tierra hace 54 años para defender el "American Way of Life".

Nada de muerte limpia con kryptonita, los fragmentos verdes que se pensaba eran la única arma de destrucción. Las páginas del número 75 de la famosa historieta que incluyen la muerte de Superman, están en cambio llenas de imágenes de la feroz batalla final entre el Hombre de Acero y el terrorífico monstruo Doomsday.

Página tras página se ve a Superman brutalmente golpeado por el gigante con musculatura y cuerpo de fisiculturista. Al final del episodio, mueren ambos.

Los amigos de Clark Kent viven "el día más no-

gro de sus vidas" frente a la TV observando las imágenes (de la CNN) del brutal enfrentamiento.

Para que no queden dudas sobre la muerte de Superman, ya está lista la tumba. "Aquí descansa el mas grande héroe de todos los tiempos", puede leerse en la lápida.

La misma lápida domina la página de publicidad para las figuritas de la serie "La Muerte de Superman".

O sea, ha nacido la industria de la muerte del superhéroe.

Antes de la desaparición final del héroe, la DC Comics ha previsto un periodo de luto: ocho números dedicados al "Funeral de un Amigo" y a "Metrópolis llora a su Héroe".

Un periodo de reflexión para los fanáticos del Hombre de Acero, sobre todo aquellos cuarentones.

Asesinaron a Superman

Sigue de la primera página

del magazine, el comprador recibe una cinta negra para ponerse en un brazo en señal de duelo, un cartel, dos imágenes conmemorativas y una copia de la página de anuncios necrológicos donde el Daily Planet anuncia la muerte.

Todos los especialistas están seguros de que, una vez que las ventas se fortalezcan, Superman será resucitado por los editores.

"Después de todo, nosotros no sabemos exactamente lo que la muerte quiere decir para la gente de Krypton", ha prevenido el redactor jefe Mike Carlin.

Pero, ¿resucitará además la eterna novia, Lois Lane, que también fue víctima del atentado de Doomsday? Muchos sospechan que Superman se aprovechará de la situación para escapar al matrimonio.

El superhéroe original de aspecto joven, que jamás fumó, bebió o hizo tonterías, murió en medio de saúdos de batalla tan clásicos de historietas como "SKRASHI, BUAMMM, BARAMMM, BRAKCT y aún "BAH HAA" y "HURFF".

Sus padres adoptivos, que en la historia dicen "que lo criaron para ser un héroe, para conocer el valor del sacrificio, para conocer el valor de la vida" observan morir a su hijo por la CNN mientras carga contra Doomsday diciendo, "no se de qué

agujero surgiste o de donde provienes, pero te envío de regreso".

Mientras muere tras matar a Doomsday, la cabeza de Superman es acunada por su novia de siempre, Lois Lane y sus últimas palabras son "Está... está (muerto) Doomsday? En pocas palabras, el tipo trabajó hasta el final.

Ahora la verdad, Superman en realidad fue asesinado por una dotación de editores, artistas y escritores en DC Comics que creen que al matarlo podrían revivir el interés en él. Durante años, las ventas de historietas de Superman han estado rezagadas tras una nueva generación de superhéroes como X-Men, y Spiderman (Hombre araña), quien como dice el editor de Superman, Mike Carlin, es "mucho más sombrero" y más a tono con la época.

Carlin dice que para los lectores de historietas, Superman era demasiado trillado, y demasiado bueno para tener éxito en el mundo actual. Así que DC decidió matarlo y revivir el interés. Carlin ofrece un cauteloso "no hay comentarios" cuando se le preguntó por cuánto tiempo permanecería muerto el superhéroe.

Pero una medida del éxito hasta ahora es que el ejemplar 75 de Superman, con su tapa color gris acerada que dice "aquí yace el hé-

EXCELSIOR

EL PERIODICO DE LA VIDA NACIONAL

FECHA

14 NOV- 92

SECCION

EL Tercer

PAGINA

3

...roo más grandioso de la Tierra" (tiene una circulación de 3 millones, alrededor de 10 veces más que los ejemplares normales de una revista de historietas de Superman.

Los planes actuales son los de publicar ocho ejemplares analizando lo que significa la muerte de Superman al mundo y posteriormente

suspender su publicación en enero mientras DC cavila qué hacer posteriormente.

Debido a que el Hombre de Acero es indestructible, nadie cree que seguirá muerto para siempre o como dice Lois Lane en el próximo número, "No puedo hablar por el resto de ustedes, pero jamás pense que podría morir (Superman). El se morió de la muerte tantas veces. Es difícil imaginar no volver a ver

su rostro o escuchar su voz nuevamente"...

Y a pesar de no tener en su nómina a un periodista llamado Clark Kent, el Metropolis Planet publicó hoy una banda negra que sus lectores pueden utilizar en señal de duelo por la muerte de Superman.

"Nuestro lema es que podrán matarlo en las tiras cómicas, pero nunca morirá en nuestra comunidad", dijo Debra Watkins, secretaria de la Cámara de Comercio local, que dedica a Superman una celebración anual de cuatro días.

La comunidad ha erigido una effigie de Superman en un cartel de unos ocho metros de altura a la entrada del pueblo, una estatua en el centro de la localidad y otra effigie en la torre del acueducto.

Pero los aficionados al personaje pueden hallar consuelo en el hecho de que la resurrección del superhéroe está planeada para algún momento del año entrante.

Conseñación Mundial Aun no Entierran a Superman y ya Esperan su Regreso

(NUEVA YORK 19 de noviembre (UPI). Causa conmoción en el mundo, de la fantasía por supuesto, la muerte del hombre de acero, el kriptotiano Superman.

Ayer, con la edición número 75 de la revista "Superman", llegó el día en que el hombre de acero rinda cuen-

Aun no Entierran...

(Viene de la Página 1).
tas, ya que este capítulo relata cómo el superhéroe favorito de "Metrópolis" emprende una lucha mortal "contra" su misterioso archienemigo Doomsday (juicio final o día del juicio) y pierde.

Los nuevos y antiguos lectores de la revista, que habían aguardado durante semanas para enterarse de la "muerte" de Superman, se apresuraron para adquirir por 2.50 dólares una copia de lo que muchos esperan sea algún día un valioso artículo de coleccionistas.

Pero, como todo es posible, el hombre más poderoso de la Tierra podría volver, a la manera de otros personajes de ficción.

"Ellos" siguen preguntando cuándo regresa", dijo un gerente de la tienda especializada "Comics for Sale", Avi Olivo, cuyo local se encuentra en Manhattan, y añadió que vendió en horas todo su primer lote de 700 copias de la edición.

"Fue desagradable. Fue como un manicomio", indicó Olivo; el vendedor señaló que sus clientes eran "chiquitos, jóvenes, madres que se tomaron tiempo libre de su trabajo para adquirir las ediciones para sus hijos. Todo el mundo venía".

Olivo "dijo" que esperaba un segundo lote de 400 copias, que será enviado en la tarde, que los clientes comprarán muy rápidamente "y que durará hasta el final del día".

En Canadá, el grupo de música popular "Crash? Test Dummies" anunció planes para recitar su sencillo "Superman's Song", una triste alabanza que conmemora el final del superhéroe y que alcanzó el año pasado los primeros lugares en las listas de popularidad en Estados Unidos y Canadá.

En lo que pudo ser su último enfrentamiento contra el crimen, Superman, héroe hasta el final, se lleva con él a Doomsday, misterioso

personaje salido de un manicomio cósmico, luego de su portentosa lucha a muerte ante el edificio del diario "El Planeta". El combate comenzó a mediodía de octubre.

Los artistas y escritores descaban ver cómo el mundo reacciona a la desaparición de Superman", señaló una portavoz de la empresa de comics, Martha Thomas.

La señora Thomas indicó que, no se ha anunciado oficialmente

cuándo o incluso si Superman "regresaría". "Nadie me ha dicho nada sobre si traerán de vuelta a Superman. Pero así lo espero", dijo la portavoz de "DC Comics", quien espera el regreso, o algo así, de su héroe favorito.

APENDICE DOS

El Maleficio de Superman Persigue a Margot Kidder

LOS ANGELES, EU, 25 de abril (AP).— El impreso en un hospital siquiátrico de la actriz Margot Kidder, la eterna novia de "Superman", quien se había dedicado en años recientes a escribir su autobiografía, titulada "Calamities" (Calamidades), se ha convertido en un nuevo ejemplo de la mala suerte que persigue a los protagonistas de las películas de este héroe estadounidense.

Para algunos se trata de una especie de "maldición de Superman" que se manifestó cuando hace un año el actor Christopher Reeve, que immortalizó en la gran pantalla el vuelo de este superhéroe, sufrió una terrible caída de un caballo que le dejó

paralizado desde el cuello.

Ahora le ha tocado el turno a Kidder, su compañera de reparto, ingresada en un hospital siquiátrico de Los Angeles el miércoles después de que fuera descubierta desorientada y asustada en el jardín de una casa que no era la suya.

Kidder, 47 años, llevaba tres días desaparecida después de que fuera vista por última vez en el aeropuerto internacional de Los Angeles—a 40 kilómetros de distancia de donde apareció—donde tenía que tomar un vuelo de avión.

"Asustada y paranoica", como indica el informe de la policía, la actriz aseguró que había sido seguida y asaltada aunque no se han encontrado pruebas de ello.

Sus desgracias comenzaron años atrás, cuando sufrió un accidente automovilístico durante el rodaje de una serie de televisión en 1990 que la confinó durante varios meses en una silla de ruedas.

Aunque su salud mejoró con la cirugía, la factura médica la dejó arruinada como también le pasó a su carrera, que cayó en picada después de haber gozado de fama internacional con su papel de Luisa Lane.

El primer "Superman", George Reeves, logró darle vida a este superhéroe de tinta, pero lo hizo con tal convicción que nunca le dieron trabajo en ningún otro filme, fracaso profesional que le condujo al suicidio en 1959.

En el caso de Christopher Reeve, el apuesto galán le dio una nueva imagen a un superhéroe que muchos consideraban pasado de moda, más conectado con los años de la Guerra Fría.

Reeve, de 43 años,

se encargó de darle los músculos al superhéroe en las cuatro entregas de estas aventuras que se filmaron desde 1978 hasta 1987.

Gracias a su excelente preparación física, Reeve sobrevivió del accidente de equitación que sufrió el pasado año pero permanece tetrapléjico y con respiración asistida.

También confinado en una silla de ruedas se encuentra el actor Richard Pryor, compañero de reparto de Reeve en "Superman III" (1983) y cuya presencia supuso un aumento de ventas en la taquilla.

Cinco años más tarde, Pryor, 55 años, se vio afectado por multiplesclerosis, debilitación muscular irreversible que se ha visto agudizada por sus décadas de afición a la cocaína.

Aunque con una salud excelente, Marlon Brando podría estar incluido en esta larga lista de "víctimas de la maldición de Superman".



CHRISTOPHER REEVE-MARGOT KIDDER

**La tragedia
de Margot
Kidder:
vagabunda y
paranoica**

KIDDER & CLAYTON
LAS NUEVAS AVENTURAS DE SUPERMAN

La
historieta
hizo
mundial el
romance
de Lois y
Superman.



GLENDALLE, EU, 24 de abril (AP). La actriz de cine Margot Kidder, que se hizo famosa con las películas de Superman y había desaparecido hace tres días, fue hallada en estado de aturdimiento en el patio de una casa de esta localidad californiana, y un testigo dijo que parecía haber perdido dos dientes debido a un golpe.
Kidder, de 47 años, fue hospitalizada luego de haber sido hallada ayer en este suburbio del norte de Los Angeles.

La actriz de origen canadiense, que interpretó el papel de Lois Lane en la serie de películas

"Superman", parecía estar "asustada y paranoica", obviamente estaba "mentalmente desubicada", dijo el sargento Rick Young, de la policía de Glendale.

Kidder desapareció del aeropuerto internacional de Los Angeles mientras esperaba un vuelo rumbo a Phoenix, en Arizona, dijo el teniente Duane Dow, de la policía de la localidad vecina de Burbank.

La actriz no abordó el avión y su agente la declaró perdida esa misma noche ante la policía de Burbank.

Cuando Kidder fue hallada ayer, parecía que había perdido los dos incisivos superiores debido a un golpe, dijo William Minarik, vecino del lugar donde fue hallada la actriz.

"Esto no fue

algo que ocurrió en esta localidad. Venía de lejos, de casualidad llegó a este lugar, diciendo que temía que alguien la siguiese", dijo Minarik Said.

La carrera de Kidder llegó a su punto culminante en las décadas de 1970 y 1980, con la serie de películas "Superman". La actriz también tuvo papeles en las cintas "The Great Waldo Pepper",

"The Amityville Horror" y otras películas. Pero un accidente ocurrido en 1990, cuando filmaba una serie de televisión, le causó lesiones al cuello y la obligó a usar ocasionalmente una silla de ruedas.

La actriz dijo a la revista People en 1992 que tomaba analgésicos contra los

persistentes dolores ocasionados por el accidente, pero agregó que las pastillas la acordian.

Una intervención quirúrgica resolvió finalmente sus problemas físicos, pero le ocasionó la bancarrota porque su seguro médico rehusó pagar sus cuentas, según la revista.

CONCLUYE LA ANGUSTIA DE CUATRO DIAS: ¿DONDE ESTA LOIS LANE?

Apenas el sábado pasado la reportaron como "desaparecida". No contó esta vez con Superman (ni con Christopher Reeve) la que en varios filmes fue la novia y amante, la reportera Lois Lane. A la edad de 47 años, está sujeta a un estudio psiquiátrico. Perdió dos dientes superiores de un golpe. Investigan



Año de 1981. Cuando estaba en su mejor momento Margot Kidder.



Un closeup de la chica nacida en Canadá...

Fecha

18/Sept/96

Página

-18

Publicación

El Nacional

Superman (Fot. AP)

Supermán por fin se casa con Luisa Lane

Supermán y Luisa Lane, los personajes de tiras cómicas que desde hace 58 años se conocen y salen juntos, se casan en la edición del 9 de octubre, dijo un ejecutivo de la casa editora. "Han decidido que es lo correcto", dijo el director ejecutivo de la casa DC Comics, Mike Carlin, al diario New York Post. El *Hombre*

de Acero, también conocido como el reportero Clark Kent, se casará con su colega del diario Daily Planet, Luisa Lane, en una edición especial de la tira cómica titulada Supermán: El álbum matrimonial. El álbum sale a la venta el 9 de octubre, apenas tres días después de que también contraen matrimonio los personajes Luisa y Clark de la serie televisiva Las nuevas aventuras de Supermán. Luisa y Clark se conocieron en el primer álbum de la serie de tiras cómicas de Supermán, que salió a la venta en 1938, y han estado saliendo juntos desde entonces. (AP) ●

Foto

Tras 60 años de noviazgo, por fin Luisa Lane y Superman se casarán

NUEVA YORK (Notimex).- Tras casi 60 años de romance, Superman, el hombre de acero, y su eterna enamorada Luisa Lane, contraerán matrimonio, en una ceremonia que será impresa y distribuida a todo el mundo.

La compañía DC Comics, que publica las historietas del superhéroe, anunció que después de darle mucha vuelta al asunto, los personajes están en que ha llegado el momento de sentar cabeza y establecer una familia.

Ellos "han decidido que es lo correcto", dijo el editor ejecutivo de DC Comics, Mike Carlin, en un comunicado.

Superman, que en su vida terrenal es el tímido reportero Clark Kent, y su colega del Daily Planet, Luisa, se darán el sí el próximo 9 de octubre.

Ese día saldrá a la venta en todos los puestos de periódicos de Estados Unidos, la edición especial de "Superman: Album de Boda".

Clark y Luisa comenzaron a salir juntos en 1938, cuando apareció la primer historieta de Superman. En 1992 la pareja se comprometió para casarse, pero de entonces a la fecha los editores han jugado con la vida de ambos como pelotas de ping-pong. Superman fue muerto ese mismo año, resucitado en 1994, y en el pasado día de los enamorados Luisa decidió darle "cabañas" a Superman acusándole de dedicar más tiempo a salvar al mundo que a su relación de pareja.

Los editores sugirieron incluso un "lit" del hombre de acero con una siena de la serie, para tratar de olvidar a Luisa, que tras romper con Superman decidió abandonar Metrópolis e irse de condesa para el Daily Planet en el extranjero.

Tras meses de pensarlo y consultarlo con la afibada, Luisa regresó a la redacción central del diario y a los brazos de Superman, convencida de que no puede vivir sin el hombre de la kryptonita.

El editor en jefe de DC Comics aseguró que la boda no tendrá sorpresas, ni ningún villano entrometido que haga cesar la ceremonia cuando el juez pregunte si existe algún impedimento para casar a la pareja.

"Ambos tendrán despedidas de solteros y se irán de luna de miel en Hawái", dijo Carlin, "lo que pase ahí está en suspenso", concluyó.



NUEVA YORK.- Luego de pensarlo casi durante sesenta años, Clark Kent, alias Superman, y su novia Luisa Lane, se casaron. Es la novedad reciente de la historieta que comenzó a publicarse en 1938, un año antes de la Segunda Guerra Mundial. (AP).

60 años de novios; Supermán se desposa con Luisa Lane

◆ El sí, lo pronunciarán el 9 de octubre

NUEVA YORK, 17 sep (Notimex).- Tras casi 60 años de romance, «Superman», el hombre de acero, y su eterna enamorada Luisa Lane contraerán matrimonio, en una ceremonia que será impresa y distribuida a todo el mundo.

La compañía DC Comics, que publica las historietas del superhéroe, anunció hoy que después de darle mucha vuelta al asunto los personajes estiman que ha llegado el momento de sentar cabeza y establecer una familia.

Ellos «han decidido que es lo correcto», dijo el editor ejecutivo de DC Comics, Mike Carlin, en un comunicado.

Superman, que en su vida terrenal es el tímido reportero Clark Kent, y su colega del Daily Planet, Luisa, se darán el sí el próximo 9 de octubre.

Ese día saldrá a la venta en todos los puestos de periódicos de Estados Unidos, la edición especial de «Superman: Album de Boda».

Clark y Luisa comenzaron a salir juntos en 1938, cuando apareció la primer historieta de Superman. En 1992 la pareja se comprometió para casarse pero de entonces a la fecha los editores han jugado con la vida de ambos como pelotas de ping-

pong.

Superman fue muerto ese mismo año, resucitado en 1994 y en el pasado día de los enamorados Luisa decidió darle «calabazas» a Superman acusándole de dedicar más tiempo a salvar al mundo que a su relación de pareja.

Los editores sugirieron incluso un «flirt» del hombre de acero con una sirena de la serie, para tratar de olvidar a Luisa, que tras romper con Superman decidió abandonar Metropolis e irse de correspondal para el Daily Planet en el extranjero.

Tras meses de pensarlo y consultarlo con la almohada, Luisa regresó a la redacción central del diario y a los brazos de Superman, convencida de que no puede vivir sin el hombre de la kriptonita.

El editor en jefe de DC Comics aseguró que la boda no tendrá sorpresas ni ningún villano entrometido que haga cesar la ceremonia cuando el juez pregunte si existe algún impedimento para casar a la pareja.

«Ambos tendrán despedidas de solteros y se irán de luna de miel en Hawai», dijo Carlin, «lo que pase ahí está en suspenso», concluyó.



El 9 de octubre sale a la venta el número 'Superman: El Album de Boda'.

¡Superboda!

Superman y Luisa Lane se casan después de casi 60 años de cortejo

NUEVA YORK (EFE/REU).- Después de casi 60 años de cortejo y seis de compromiso matrimonial, Superman y Luisa Lane han decidido, por fin, casarse.

La editorial DC Comics dará cuenta del enlace en un número especial titulado **Superman: El Album de Boda**, que saldrá a la venta el 9 de octubre en Estados Unidos.

"Han decidido que es lo mejor que podían hacer. Les ha costado un poco, casi 60 años", declaró el director ejecutivo de la editorial, Mike Carlin.

El periodista Clark Kent, "alter ego" de Superman, y su compañera del periódico Daily Planet, Luisa Lane, se conocieron en 1938, fecha de publicación de la primera entrega de las aventuras del héroe.

Ella es una de las sólo cuatro personas de Metrópolis que conoce los secretos del hombre de acero. Que tiene doble personalidad, que no es humano y que ha regresado una vez de entre los muertos.

Tras más de 50 años de noviazgo, 88

go, Kent le pidió a Lane que se casaran, en 1990.

Pero cansada de que Superman dedicara más tiempo a la salvación del mundo que a ella, Luisa estuvo a punto de romper el compromiso en febrero pasado, cuando decidió abandonar Metrópolis para trabajar como corresponsal en el extranjero.

"Después de reflexionar, llegó a la conclusión de que no podría vivir sin él", explicó Carlin.

La boda entre Lane y Superman, que irá al altar de trajo y corbata, como Clark Kent, se publicará tres días después que se ven la ceremonia en la serie de televisión **Luisa y Clark, Las Nuevas Aventuras de Superman**.

Ni en la boda, que se celebrará en una iglesia, ni en la "luna de miel", que tendrá como escenario Hawái, faltarán los incidentes provocados por las fuerzas del mal, agregó el ejecutivo.

Cuando DC Comics mató a Superman en 1992, vendió unos 6 millones de copias de un número que tenía una hoja de papel de seda negra en la tapa.

El número de la boda tendrá una tapa de cartulina blanca con la letra "S" y se venderá por 4,95 dólares.

Fecha

18/Sept/196

Página

42

Publicación

REFORMA
1959-1960

Superboda

Nueva York, EU, Sep. 17.- Tras casi 60 años de romance, Superman, el hombre de acero, y su eterna enamorada Luisa Lane contraerán matrimonio, en una ceremonia que será impresa y distribuida a todo el mundo.

La compañía DC Comics, que publica las historietas del superhéroe, anunció que después de darle mucha vuelta al asunto los personajes estiman que ha llegado el momento de sentar cabeza y establecer una familia.

Ellos "han decidido que es lo correcto", dijo el editor ejecutivo de DC Comics, Mike Carlin, en un comunicado.

Superman, que en su vida terrenal es el tímido reportero Clark Kent, y su colega del Daily Planet, Luisa, se darán el sí el próximo 9 de octubre.

Ese día saldrá a la venta en todos los puestos de periódicos de Estados Unidos, la edición especial de "Superman: Album de Boda".

Clark y Luisa comenzaron a salir juntos en 1938, cuando apareció la primer historieta de Superman. En 1992 la pareja se comprometió para casarse pero

de entonces a la fecha los editores han jugado con la vida de ambos como pelotas de ping pong.

Superman fue muerto ese mismo año, resucitado en 1934 y en el pasado día de los enamorados Luisa decidió darle "calabazas" a Superman acusándolo de dedicar más tiempo a salvar al mundo que a su relación de pareja.

Los editores sugirieron incluso un "flirt" del hombre de acero con una sirena de la serie, para tratar de olvidar a Luisa, que tras romper con Superman decidió abandonar Metropolis e irse de corresponsal para el Daily Planet en el extranjero.

Tras meses de pensarlo y consultarlo con la almohada, Luisa regresó a la redacción central del diario y a los brazos de Superman, convencida de que no puede vivir sin el hombre de la kriptonita.

El editor en jefe de DC Comics aseguró que la boda no tendrá sorpresas ni ningún villano entrometido que haga cesar la ceremonia cuando el juez pregunte si existe algún impedimento para casar a la pareja.

"Ambos tendrán despedidas de solteros y se irán de luna de miel a Hawái", dijo Carlin, "lo que pase ahí está en suspenso", concluyó. (NTX)

Folio

Fecha

18/Sept/196

Página

2/2

Publicación

REFORMA

1962-1963

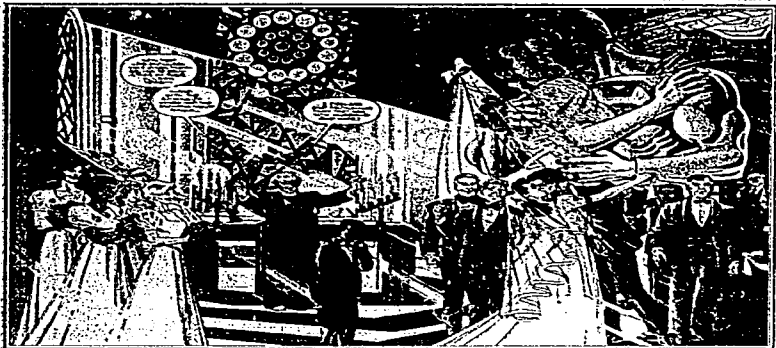


Foto: AP

En la escena de la boda, que aparecerá en la edición del 9 de octubre, están incluidas las damas de honor de Luisa Lane; el sacerdote, inspirado en Jerry Siegel, creador de *Superman*; Keith White, el padrino de anillos, hijo adoptivo de Perry White; el mejor amigo de *Super*, Jimmy Olsen; y Perry White.

.....

Folio

HOMBRE DE ACERO, ¡SIRVELE!

Lois Lane representa en la sociedad norteamericana el triunfo de la mujer. Tiene al todopoderoso Superman a sus órdenes. Por amor. Y estilo. Dicta el menú de la mañana, después de cohabitar y amar de la alcoba a toda la galaxia. Champán con jugo de naranja. Recomendable para revitalizarse. Lois Lane ocupa el estelar femenino en la gran historia de los mitos del siglo XX. Ella en el amor fue más efectiva que la kriptonita para Superman y en el periodismo, ni se diga. Lois Lane ganó y a veces "chacaleó" las de ocho columnas a Clark Kent.



Cambió "la moral del comic" y acercaron (hasta la intimidad) a Lois.



El episodio santo en el diario "El Planeta". El jefe Pedro White (derecha) con sus mejores firmas de primera plana. Lois Lane y Clark Kent (Superman).

Superman estrenará poderes y look en este año

NEW YORK, EU, 1o. enero.— *Superman, el hombre de acero*, empezó el año con el pie derecho y a partir de marzo lucirá una nueva fisonomía sin la tradicional capa que por más de 60 años lució en su lucha por la justicia, dijo hoy uno de sus creadores.

El editor de la firma DC Comics, Mike Carlin, que publica la popular tira cómica, atribuyó el cambio de look de *Superman* a su matrimonio el año pasado con *Luisa Lane*, además de que busca ser más humano.

Superman lucirá su nuevo traje de colores blanco, rojo y azul y conservará la tradicional letra S en el pecho, como clara identificación de que es el encargado de pelear por la verdad y la justicia.

"El traje tiene una apariencia eléctrica", dijo Carlin en exclusiva al tabloide *New York Post*.

Los nuevos poderes de *Superman* basados en la energía significan que las balas no lo rebotarán más, sino que lo atravesarán, explicó el editor al señalar que al principio sufrirá, pero luego se acostumbrará.

Sobre la nueva vida de *Superman* como hombre casado y con

responsabilidades en aumento, éste experimentará problemas como todas las personas.

"Necesitará guantes para el horno cuando esté en la cocina, lo que no pasó antes. Además se puede cortar las manos cuando esté trabajando en el *Daily Planet* de reportero bajo la personalidad de *Clark Kent*", añadió.

Los cambios en su persona no estarán exentos de problemas maritales.

"Luisa está dolida por muchas razones. Es bueno tener a un humano como esposo, pero esto no es pura lo que ella estaba preparada", indicó Carlin.

Para los adversarios de *Superman*, el hecho de que ya no llevará capa será positivo ya que no tendrán que tropezarse al momento de luchar con el *Hombre de Acero*.

Superman lucirá su nueva presencia en el número 123 de la historieta que estará en circulación en marzo.

Se espera que las ventas del cómic se incrementen de forma significativa luego que la gente esté curiosa por ver a su nuevo ídolo. (Notimeix)

BIBLIOGRAFIA

- 1.- Eco, Umberto. Apocalípticos e Integrados ante la Cultura de masas. Lumen., Barcelona 1995.
- 2.- Eco, Umberto. Cómo se hace una tesis. Gedisa., México 1989.
- 3.- Eliade, Mircea. El Mito del Eterno Retorno. Origen-Planeta., México 1985.
- 4.- Eliade, Mircea. Mito y Realidad. Guadarrama., Madrid 1968.
- 5.- Greimas, A.J. "Modelo Actancial y los Modelos de Transformación de las Funciones", en Antología del Estructuralismo. México 1986.
- 6.- Gubern, Román. El Arte del Cómic. Enciclopedia Juvenil Pala. Tomo Iv. España. 1972.
- 7.- Herner, Irene. Mitos y Monitos. México Editorial nueva Imágen, 1980. Tarzán el Hombre Mito. Méx. Edit. SESENTAS, 1974.

- 8.- Jung, G.C. y Kerenyi, C. Essays on Science of Mythology. New York, 1949, pp 217.
- 9.- Lévi Strauss, Claude. "La Estructura de los Mitos", en Antropología Estructural. EUDEPA., Buenos Aires 1969.
- 10.- Maggin, Elliot S. Supermán. El último hijo de kriptón. España Ediciones Grijalbo, 1979.
- 11.- Martín Serrano, Manuel. "Teoría de la Comunicación". Epistemología y Análisis de la Referencia. En Cuadernos de la Comunicación, Vol. 7. Universidad Complutense de Madrid. España 1980.
- 12.- Mattelart, Armand. La Cultura como Empresa Multinacional. México Editorial Era, 1975.
- 13.- Parsons, Talcott. La Sociedad. Trillas., México 1986.
- 14.- Peñuelas C, Marcelino. Mito, Literatura y Realidad. Madrid España, Editorial Gredas, S.A. 1978.
- 15.- Rojas Soriano, Raúl. Guía para realizar Investigaciones Sociales. UNAM., México 1985.

16.- Sosa López, Emilio. Mito y Realidad F.C.E., México 1987.

17.- Tecla, Alfredo. Teoría, Métodos y Técnicas en la Investigación Social. EDTA. México, 1993.

18.- Tesniere, L., Elementos de Sintaxis Estructural, Paris, Klincksieck, 1969 p. 102.

19.- Wolin, Sheldon. Mitos de la Vida Contemporánea

HEMEROGRAFIA

Calzada Jauregui, Francisco. "Descance en Paz...Supermán", en Revista de Revistas de Excelsior México, D.F. No 4322, julio 1993. p 40

Doomsday For The Man of Steel. The News. Méx.D.F. 19 Noviembre 1992. p 1.

¡Estamos de Luto!, Mataron a Supermán. El Universal. Sección Cultural. Méx. D.F. 19 de Noviembre 1992, p 6.

El Mundo sin Supermán. Edición Especial. Méx. Editorial Vid, 1993.

Favari, Pietro. "La historieta desde la Cuna". Revista de Artes Visuales., México INBA Junio-Agosto 1979. p

Holguín, J.G. "El personaje Ridículo Dejó de Serlo", en Revista de Superman no 100., México D.F 1990. p. 31

La Historia de Superman. Méx. Editorial Novaro, en Revista de "Supermán" Núm 100. p 43.

La Muerte de Superman. Edición Especial. Méx. Editorial Vid, núm 1. 1993.

La Muerte Planeada der Superman y su "Resurrección". EL Heraldo de México. D.F 19 Noviembre 1992. p 1.

Murió Superman Bajo los Brutales Golpes del Malévolo Domsday. Novedades. Sección Espectáculo. Méx. D.F 19 noviembre 1992. p 1.

Por qué Murió Superman. La Afición. Sección Cultural. Méx. D.F 19 noviembre 1992. p 6.

Reino de los Supermanes. Edición Especial. México, Editorial Vid. núm 2 y 3, 1993.

Rotberg, Dana. La Muerte de Superman se ha Convertido

en Gran Negocio. Excélsior. Méx. D.,F. 19 noviembre
1992. p 10

¡Superboda! Novedades. Méx D.F. 18 Septiembre 1996. p
7.

Superboda. Reforma. Méx. D.F. 18 Septiembre
1996. p 8

Supermán. Revistas del núm. 71 al 145. México D.F
editorial Vid.

Supermán. "Serie Aguila", núm. 1385,1500.1502. México
D.F Editorial Novaro.

Supermán estrenará poderes y Look este año. UNO MAS
UNO. Sección Cultural. Méx D.F . 18 marzo 1997. p 25.

Supermán por fin se Casa con Luisa Lane. El Nacional.
Sección Cultural. Méx D.F 18 Septiembre 1996. p 48.

Supermán. Super Electrizante. Reforma. Espectáculos.
Méx. D.F. 18 Marzo 1997. p 1.

60 años de Novios; Supermán se desposa con Luisa Lane.
El Diario de México. D.F., 18 de Septiembre 1996. p 7.

Tras 60 años de Noviazgo, Por fin Luisa Lane y Supermán se casarán. El Herald de México. D.F 18 Septiembre 1996. p 7.

Vázquez González, Benito. "Supermán Celebra sus Cincuenta Años de Vida", en Revista de Revistas de Excelsior. No 4079., Julio-Agosto México D.F 1988.