

Imaginarios sociales en la novela gráfica *Batman. Deathblow*: un análisis socio-semiótico y hermenéutico

Social imaginaries in the *Batman. Deathblow* graphic novel: a socio-semiotic and hermeneutical analysis

Juan R. Coca

Universidad de Valladolid
juanr.coca@uva.es

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1140-7351>

Resumen: En este artículo se hace un estudio semiótico y hermenéutico de una novela gráfica llamada *Batman/Deathblow*. El texto pese a brevedad tiene complejidad y entidad semiótica suficiente como para ser analizado en solitario. En esta obra se muestra a un héroe más humanizado de lo que suele ser habitual en las novelas gráficas de Batman. El análisis nos permite comprender los elementos semióticos del personaje principal: Bruce Wayne. Además, el estudio semiótico y hermenéutico nos indica que los elementos culturales relacionados con el protagonista.

Palabras clave: Semiotic, Azzarello, Batman, Nike.

Abstract: It is making a semiotic and hermeneutics study in this article about a graphic novel named *Batman/Deathblow*. The text, despite its brevity, has complexity and semiotic entity sufficient to be analyzed alone. In this work, a more humanized hero is shown than is usually in the case of Batman graphic novels. Analysis allows us to understand the semiotic elements of the main character: Bruce Wayne. In addition, the semiotic and hermeneutical study indicates that the cultural elements related to the protagonist.

Keywords: Semiotics, Azzarello, Batman, Nike.

Referencia: COCA, J. R., «Imaginarios sociales en la novela gráfica *Batman. Deathblow*: un análisis socio-semiótico y hermenéutico», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 211-226.

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. La narración. 4. La semiótica de Peirce. 5. Análisis semiótico-hermenéutico. 6. Reflexiones finales.

1. INTRODUCCIÓN

La semiótica y la hermenéutica son ámbitos disciplinares próximos de gran interés para el estudio del cómic. Gracias a ellos podemos analizar los elementos simbólicos y de significación de la realidad presente en este tipo de expresión cultural. Estas obras se van configurando en base a una interpretación particular del mundo establecida gracias a ciertos correlatos entre la realidad social y la ficción narrada. La sociedad va a ir, paulatinamente, asentando los diferentes elementos simbólicos y de significación en estructuras concretas (instituciones, organizaciones, etc.), las cuales tienen como objetivo mantener y consolidar dichos elementos.¹ Ahora bien, también existen otras estructuras sociales (especialmente las culturales) que son capaces de promover procesos creativos y de innovación.

Los cómics o tebeos son una de las expresiones culturales, a nuestro juicio, más interesante en sociedades como la nuestra (las mal llamadas occidentales) y, en ocasiones, tiene mayor profundidad de la que se pueda pensar. El hecho de que existan revistas científicas sobre esta expresión cultural o trabajos como el de Fernández-Blanco Inclán² en los que se indican que los tebeos también contienen elementos propios del pensamiento filosófico, son un buen ejemplo de ello. Estudiar las novelas gráficas en profundidad permite comprender elementos de significación culturales y la interpretación de estos en la realidad actual.

En este trabajo haremos un análisis específico de una obra gráfica reciente de la cultura del cómic estadounidense. Este tipo de enfoques de investigación más concreta permite a los estudiosos contrastar con detalle y más precisión la evolución de un mismo personaje, los trabajos de un mismo guionista, etc. Con esta intención nos hemos puesto manos a la obra para realizar un conjunto de estudios sobre las obras que Azzarello y Bermejo. En este artículo haremos un análisis semiótico y hermenéutico sobre la obra titulada *Batman. Deathblow* en su versión española.³

1 COCA, J. R., «Propuesta de una nueva conceptualización de los imaginarios sociales», en: Narváez Tijerina, A. B.; Vázquez Rodríguez, G. y Fitch Osuna, J. M. (coords.), *Lo imaginario. Seis aproximaciones*, Tilde Editores, México, 2015, pp. 113-128.

2 FERNANDEZ-BLANCO, J., «Hay filosofía entre las viñetas», *Tebeosfera*, 14, 2020.
https://www.tebeosfera.com/documentos/hay_filosofia_entre_las_vinetas.html (fecha de consulta 05-IV-2020)

3 AZZARELLO, B. y BERMEJO, L., *Batman. Deathblow*, Barcelona, Planeta de Agostini, 2006.

2. METODOLOGÍA

El presente trabajo consiste en un análisis semiótico-hermenéutico de la novela gráfica *Batman. Deathblow*.⁴ Se ha elegido esta obra por las particularidades discursivas y narrativas que presenta. Como se verá a lo largo del trabajo el tratamiento de los personajes muestra ciertas diferencias con la visión general que se ha dado en otras ocasiones sobre el personaje de Batman, lo cual nos parece francamente interesante para comprender la evolución diacrónica del personaje. Para el análisis semiótico nos basaremos en la propuesta de Charles Sanders Peirce. Por otro lado, complementaremos el análisis con un estudio hermenéutico de la obra en cuestión. Este análisis complementario se realizará siguiendo los planteamientos realizados por Coca⁵ (2015 y 2017).

3. LA NARRACIÓN

La obra estudiada se enmarca en lo que se ha dado en llamar en inglés *cross over*. Es decir, un trabajo en el que varios personajes principales comparten una misma narración, aunque habitualmente pertenecen a colecciones que, en principio, no estaban relacionadas. En esta ocasión, Azzarello y Bermejo (trabajando juntos por primera vez) unen en un mismo trabajo a Batman y Deathblow.

Como es bien conocido, Batman es un personaje icónico que, gracias a la ingente cantidad de dinero que tiene, ha logrado tener multitud de recursos a su disposición para luchar contra los asesinos, ladrones, etc. de Gotham (una ciudad imaginaria). Batman es uno de los personajes del mundo del cómic más famoso y exitoso en ventas.

Deathblow es un personaje creado por Jim Lee y Brandon Choi. Su primera aparición ocurrió en el año 1993, en la editorial estadounidense WildStorm. Conviene recordar que un año antes se produjo una transformación en la industria del cómic estadounidense, que terminó con la creación de sello como Image Comics y Wildstorm (puesto en marcha por el propio Jim Lee). Deathblow asienta su historia personal y su apariencia en el contexto militar. En los primeros trabajos publicados, este personaje tenía una marcada apariencia de soldado y presentaba como uno de los elementos

4 *Ibidem*.

5 COCA, J. R., «Propuesta de una nueva conceptualización de los imaginarios sociales», *op cit.* y COCA, J. R., «La Socio-hermenéutica Multidimensional como Teoría Social basada en los Imaginarios, la Irrealidad y la Utopía», *Utopía y praxis latinoamericana*, 22/76, 2017, pp. 41-55.

distintivos, el pañuelo en la cabeza; algo que usará posteriormente Azzarello para jugar semánticamente con él. Los trabajos donde se enmarca el personaje están vinculados a novelas gráficas de carácter policíaco y no tanto de superhéroes. Este hecho hace que sea viable la conjunción de los dos personajes, puesto que Batman tiene un elemento detectivesco que lo relaciona, en cierto modo, con *Deathblow*.

La obra que vamos a analizar está escrita por Brian Azzarello, conocido por sus *100 balas* (*Vértigo*) y más recientemente por obras como *Joker* o *Batman condenado*. Lee Bermejo es el responsable de la parte gráfica de la obra. Ha colaborado en diversas ocasiones con Azzarello precisamente en *Joker* y en *Batman condenado*, entre otras. Ha recibido el premio IGN por *Joker* en 2008 y ha sido nominado a los premios Eisner en 2015. Los personajes principales de *Batman/Deathblow* tienen planteamientos narrativos diferentes, lo que es resuelto por el guionista optando por una narración en dos tiempos. De tal modo que los momentos en los que se encuentra uno u otro distan diez años entre ambos. Además, la historia converge en un tercer personaje que entrelaza ambos momentos de la narración. Un asesino con capacidad para generar fuego: un piroquinético. No obstante, como hemos dicho antes, el carácter policíaco y militar de ambos, permite que la unión de estos dos personajes no resulte forzada.

Scott Floyd, amigo de Bruce Wayne, muere a causa de quemaduras de tercer grado en el 95% de su cuerpo, producidas por el piroquinético. Wayne, tras conversar con el médico, es informado que Floyd no podrá sobrevivir. Al saber esto Bruce Wayne es invadido por diversas emociones que le llevan a mostrarle su identidad secreta a su amigo y a sugerirle que podría encontrar a su asesino, si le ayuda. Floyd sólo es capaz de decirle el nombre de «*Deathblow*» y, a partir de ese instante, comienza un entramado típico de una novela negra detectivesca.

Deathblow es un nombre en clave. Hace referencia a un tipo de agente de una agencia secreta llamada IO. Bruce Wayne, con la ayuda de Alfred, descubre que Floyd fue compañero de misión de un *Deathblow* llamado Michael Cray en Gotham. Ambos trabajaron en dicha ciudad para intentar acabar con una célula terrorista que operaba en dicha ciudad. Supieron que en dicha célula estaba el piroquinético pero, finalmente, no fueron capaces de realizar el trabajo. Bruce Wayne, con la ayuda de su mayordomo Alfred, estudian las diferentes pistas que han ido encontrando y logran detectar a las personas clave para saber más de la identidad del piroquinético y de algunas de sus motivaciones. Posteriormente, Batman va en su busca, logra

encontrarlo y se enfrenta a él. Gracias a las habilidades del piroquinético éste logra huir y Batman no puede apresarlos. Además, ellos logran saber que este sujeto forma parte de la CIA, algo que deja a Batman en una situación complicada ya que este personaje podría verse afectado y terminar siendo perseguido por la propia CIA. Finalmente, Bruce Wayne se vestirá de Deathblow para darle caza. En la lucha final el piroquinético termina muriendo a causa de un disparo proveniente de un helicóptero con agentes de la inteligencia estadounidense.

4. LA SEMIÓTICA DE PEIRCE

Charles Sanders Peirce⁶ le dio una gran importancia al *elemento signifiante* en su semiótica. Este concepto hace referencia a una idea acotada del concepto de signo semiótico. Es decir, cuando este autor habla de signo en referencia a su posibilidad de ser *elemento signifiante* está haciendo mención del signo que opera en el proceso comunicativo. Por esta razón, en otros momentos de su obra además de signo, también habla de *representamen* e incluso de representación. Pues bien, Peirce consideraba que se producía una tríada en el propio signo. Éste se relaciona con sus propias cualidades, consigo mismo, con la referencia al objeto que lo determinaba como signo y en relación con el interpretante.

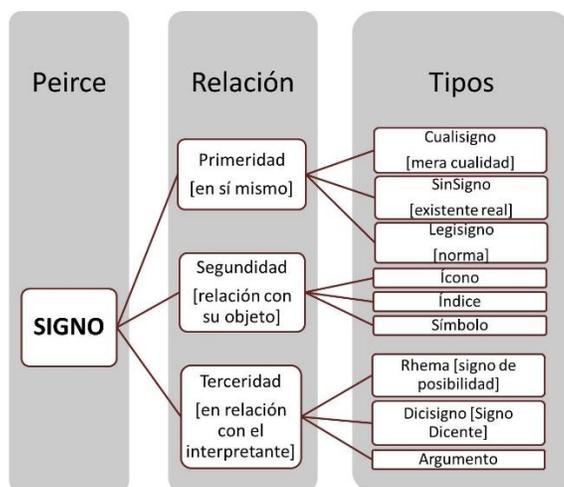


Fig. 1. Esquema de la tipología de signos básica establecida por Peirce.

Fuente: elaboración propia

6 PEIRCE, C.S., *The Essential Peirce*, eds. Peirce edition Project, Bloomington I.N., Indiana University Press, 1998.

Peirce establece tres tipos principales: los íconos, los índices y los símbolos. Los primeros, los íconos, son las semejanzas que nos permiten transmitir ideas de las cosas y estos representan a dichas cosas por imitación. Los íconos, entonces, son una agrupación, un conjunto de cualidades del objeto al que hacen referencia. Después están los índices que *indican* algo de las cosas y que muestran cierto nivel de correspondencia con los hechos que se derivan de tales cosas. En último lugar están los símbolos que se asocian con los significados y, por tanto, con personas y personajes a través del uso que ellos hacen de esas cosas.

A partir de esos tres signos fundamentales, Peirce fue sistematizando como los signos se relacionan consigo mismos (primera tricotomía), como se relacionan con los objetos (segunda tricotomía) y como lo hacen con los objetos y con el interpretante (tercera tricotomía).⁷ Recuérdese que para Charles Sanders Peirce⁸ el triángulo sígnico se clasifica [fig. 1] en función de los fenómenos de relación entre las características de un objeto, entre los objetos, y entre los objetos y quien los percibe e interpreta. Estos procesos relacionales estaban vinculados a la estructura ontológica de lo real. Es decir, a la estructura interna que establece cómo será la realidad y sus partes. Por ello Peirce hablaba de primeridad, segundidad y terceridad. A medida que pasamos de la primera tricotomía a la segunda, incrementamos las posibilidades interpretativas y relacionales. Algo semejante a lo que sucede de la segunda tricotomía a la tercera.

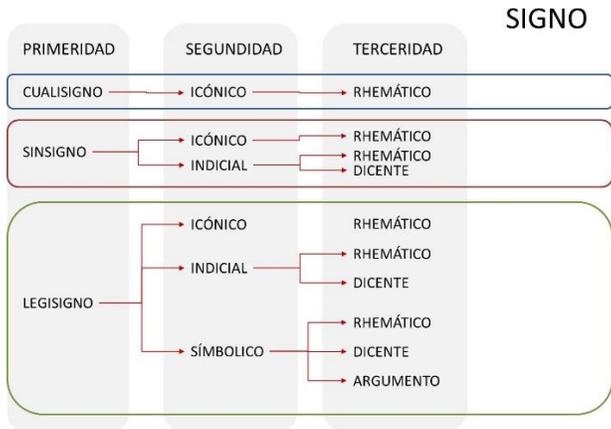


Fig. 2. Esquema de la tipología de diez signos peirceanos. Fuente: Elaboración propia

7 QUEIROZ, J., STJERNFELT, F. y EL-HANI, C. N., «Dicient Symbols and Proto-propositions in Biological Mimicry», en V. Romanini y E. Fernández (eds.), *Peirce and Biosemiotics*, Dordrecht, Springer, 2014, pp. 199-214.
 8 PEIRCE, C.S., *The Essential Peirce*, op. cit.

Pongamos un ejemplo explicativo y un poco simplificado de lo que estamos diciendo. La primeridad se refiere al conjunto de características objetivas que hacen que un vaso sea lo que es: su color, su altura, etc. La segundidad es la relación semiótica que se genera con las propias características de dicho objeto: lo percibo como azul, de cristal, etc. La terceridad está relacionada con mi interpretación: es bonito, para comer, etc. Cada tricotomía nos va a permitir orientarnos hacia la resolución de problemas desde una perspectiva semiótica diferente.⁹ De ahí el enorme interés que suscita la propuesta de este autor.

Peirce consideraba, repetimos, que se producen tres tipos de relaciones semióticas (primeridad, segundidad y terceridad). A su vez, cada relación se divide nuevamente en tres tipos de signos. Estos signos estarán centrados en la cualidad del signo, en la existencia de este o en que sean una norma. Paulatinamente Peirce va pasando por signos poco humanos (relacionados con las características de los objetos), a signos muy humanos (las leyes, las normas, las teorías). Una piedra no es capaz de construir una norma o una ley, una persona sí. En base a todas estas ideas, Peirce establece una estructura semiótica basada en la existencia de diez clases de signos: cualisigno icónico rhemático, sinsigno icónico rhemático, sinsigno indicial rhemático, sinsigno indicial rhemático, legisigno icónico, legisigno indicial rhemático, legisigno indicial dicente, legisigno simbólico rhemático, legisigno simbólico dicente, legisigno simbólico argumento [fig. 2]. El primero está más centrado en lo real y en sus características, y el último es el más propiamente humano. A través de este decálogo se nos muestran las diversas posibilidades semióticas que pueden llegar a darse, siendo el cualisigno el más rígido en sus posibilidades y, en cambio, el argumento el que tendrá capacidades metasemióticas.¹⁰

5. ANÁLISIS SEMIÓTICO-HERMENÉUTICO

Uno de los signos más relevantes y representativos del personaje de Batman, como se puede comprobar en su historia, es el miedo. Batman genera temor en aquellos a los que quiere apresar. A su vez, Batman surge del propio miedo que Bruce Wayne sufrió cuando era niño. Por lo tanto, el temor propio y ajeno será lo que le otorga el sentido último al personaje. El miedo, entonces,

9 QUEIROZ, J., STJERNFELT, F. y EL-HANI, C. N., «Dicent Symbols and Proto-propositions in Biological Mimicry», *op cit.*

10 QUEIROZ, J., STJERNFELT, F. y EL-HANI, C. N., «Dicent Symbols and Proto-propositions in Biological Mimicry», *op cit.*

funciona como un sinsigno (un signo que relaciona las características del personaje con la interpretación de este) en la narración. Dicho sinsigno estará basado en la experiencia directa de las características del personaje (siendo, por tanto, indicial). Además, también estará relacionado con la capacidad que genera Batman para abrir un conjunto de posibilidades (rhemático). Dicho de otro modo, las características del personaje pueden ser concebidas como propias de un asesino, de un ser violento, de un héroe, de un salvador, etc. Por eso el un sinsigno rhemático.

El problema surge cuando el personaje se encuentra con alguien que no le teme. En ese instante el elemento configurador de este personaje carece de sentido. El miedo se convierte en un sigsigno, pero sin capacidad para mantener esa relación con los objetos o con otras personas de la que hablamos. Sólo tendrá relación consigo mismo (Batman será algo generado por Bruce Wayne, sin más). Su capacidad semiótica para generar posibilidades desaparece. Azzarello se basa, precisamente, en este elemento semántico para mostrar una de las mayores debilidades de este personaje. Este hecho sucede al final del capítulo 2 y, en este punto, la narración cambia sustancialmente. Semióticamente tendrá que ser Wayne quien opere como estructura narrativa en relación con lo real (primeridad) y con los objetos (segundidad), pero no opera –dentro de la narración– en relación con otras personas (terceridad) puesto que su labor de investigación y de lucha contra el crimen es invisible. En línea con esto, Tasić y Stamenković¹¹ indican que en los comics de Batman el miedo opera como metáfora multimodal. De hecho, es el miedo de Bruce Wayne, cuando era pequeño, quien configura la historia, aunque esta metáfora, según estos autores, es rota por el personaje del Joker. De hecho, en otras narraciones gráficas estos autores indican que Joker personifica el miedo que Wayne experimenta, convirtiéndose en una metáfora multimodal. Pues bien, en la obra que estamos analizando, el piroquinético no experimenta miedo ante Batman y, por esta razón, elimina su sentido existencial.

A partir del capítulo tres los personajes principales, Batman y Deathblow, así como la propia narración de la obra, comienzan a diluirse. Los espacios narrativos entre ambos personajes se acortan y la apariencia de ambos también comienza a asemejarse. La narración se conduce, entonces, al ámbito más subjetivo, al de la terceridad (donde la interpretación es

11 TASIĆ, M y STAMENKOVIĆ, D., «The interplay of words and images in expressing multimodal metaphors in comics», *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 212, 2015, pp. 117-122. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.308> (fecha de consulta, 10-IV-2020)

constante). Resulta llamativo comprobar que la narración se va haciendo cada vez más difusa, pareciendo que los diez años de diferencia entre las dos historias se sincroniza. Por otro lado, a comienzos de este mismo capítulo nos encontramos con un signo de la mitología griega que complementa la narración escrita. Este elemento rhemático (por tener un carácter hermenéutico) puede pasar desapercibido para los lectores más jóvenes. Nos estamos refiriendo a la representación de Nike, la diosa de la victoria ateniense.

Esta diosa es expresión de la paz que se construye en base a la victoria, es la prosperidad asegurada por esta diosa.¹² Ahora bien, es una paz asentada en la guerra, en el derramamiento de sangre del enemigo. Por lo tanto, este sinsigno indicial rhemático, en función de su comprensión, torna en rhema simbólico ya que nos predice lo que va a suceder en la narración. La imagen de la diosa Nike nos va a informar de lo que posteriormente sucederá en la obra; algo que, por otro lado, relativamente previsible. Ahora bien, este signo la cuestión no está en este punto sino en otro elemento con mayor contenido semiótico que veremos a continuación.

En la narración se muestra, como hilo explicativo básico, la existencia de un entramado político. A medida que se avanza en la lectura, se va conociendo que la CIA (la agencia de inteligencia estadounidense) está detrás de las órdenes del piroquinético (ya que éste es un agente de la CIA). En la obra se indica que Batman podría sufrir consecuencias negativas al estar la CIA en medio. De hecho, el personaje del conocido Alfred (mayordomo de Bruce Wayne) plantea esta posibilidad. Por esta razón, se podría interpretar que Azzarello deja a un lado a Batman y será Bruce Wayne quien juegue un papel más destacado en la obra. Wayne, entonces, se vestiría de manera semejante a Deathblow y Batman quedaría, entonces, protegido ante la CIA, ya que no sería él quien lleva a cabo la acción fundamental de la narración (capturar al piroquinético).

Nuestro análisis semiótico nos lleva a una conclusión un tanto diferente. A lo largo de la novela gráfica consideramos que se configuran elementos distintos a los mencionados antes. Constantemente se producen diversos procesos de identificación entre Bruce Wayne y Michael Cray. Este fenómeno no es algo instrumental sino ontológico. Dicho de otro modo, lo que

12 VALDES, M. A., «La paz como victoria en la guerra: el culto a Nike en Atenas del S. V A.C.», *Gerión. Revista de Historia Antigua*, 35/1, 2017, pp. 39-54. <http://dx.doi.org/10.5209/GERI.56954> (fecha de consulta: 10-IV-2020).

trasluce la obra es una identificación de los elementos internos de ambos personajes (Wayne y Cray).

La acción objetiva, de carácter socio-institucional,¹³ consistente en la lucha contra el crimen, se entremezcla con los elementos subjetivos generados por la muerte del amigo de Batman. La acción investigadora de Wayne permite ir encontrando elementos que le indican (índices signícos) al personaje cómo avanzar y alcanza su meta (que será una interpretación subjetiva del personaje). Recordemos de nuevo a Nike. Este elemento simbólico parece ser el signo fundamental que estructura el objetivo de los personajes principales. Por esto no podemos afirmar rotundamente que las acciones de Wayne y Cray estén vinculadas a la norma, a la justicia. Se produce aquí cierta subversión de uno de los elementos simbólicos principales de Batman: la norma o el orden normativo.

La obra analizada tiene un segundo elemento subversivo interesante. Dijimos que existe un proceso de identificación entre Bruce Wayne y Michael Cray. Ahora bien, este mismo proceso no sucede en los personajes metaficcionales (héroes/antihéroes) de la obra: Batman y Deathblow. De hecho, la obra muestra a un Batman un tanto desacreditado y no tan excepcional como en otras novelas gráficas. El proceso simbólico que rodea tanto a Batman, como a Deathblow será el del fracaso. Podemos indicar varios ejemplos de ello. El primero lo encontramos en la conversación con el comisario Gordon donde se muestra a Batman yendo un paso por detrás de la policía. A su vez, vemos a Batman luchando contra el piroquinético y no siendo capaz de capturarlo. Todo ello hace que se comprobemos como que el personaje de Batman va perdiendo, paulatinamente, importancia en la narración. Al personaje de Deathblow le ocurre algo semejante, puesto que aparece como fracasado al no ser capaz de lograr su objetivo frente al piroquinético.

El personaje del piroquinético es mostrado en la narración como uno de los símbolos del éxito y de la victoria (Nike). Al final de la obra el propio piroquinético vuelve a vencer a Bruce Wayne cuando, tras el disparo de éste, evita que Wayne le permita seguir viviendo y sea él quien opte por su muerte. El piroquinético, una vez más, estará por delante al no permitir, ni siquiera su captura o su muerte (se mata él).

13 La denominamos así puesto que Deathblow es miembro de la asociación llamada IO y Batman, en cierto modo, es apoyado por la policía de Gotham.

Bruce Wayne, paradójicamente, también será un segundo símbolo del éxito. Hemos dicho que él es una parte fundamental de la construcción de la historia al ayudar a Scott Floyd (en los momentos iniciales de la misma). Además, este personaje es quien aparece investigando junto a Alfred e incluso se le representa vestido, en esos momentos de investigación, de un modo bastante doméstico. Ello nos permite concluir que es Bruce Wayne sobre quien pivotan los elementos semióticos más metanarrativos de la historia. Ahora bien, siempre fuera de la norma social.

Se conforma entonces una paradoja semiótica en la posibilidad de estructuración del personaje de Bruce Wayne como legisigno (signo normativo). Bruce Wayne, por tanto, opera como sinsigno icónico aunque también podría ser concebido como legisigno icónico ya que es él quien se configura como estructura normativa/legislativa en relación con lo real. Dicho de otro modo, su motivación subjetiva es la que soporta los elementos semióticos. No son, por lo tanto, ni la búsqueda del orden, ni la ley. Por esta razón, no podemos decir que Bruce Wayne sea un legisigno de carácter social (dicente o argumento) ya que, como hemos dicho, está fuera de la ley.

En la lucha final se puede ver a Batman subido a un zepelín con la intención de apresar al piroquinético. En la página siguiente alguien parecido a Deathblow saltando de un zepelín con una cuerda y entrando por una ventana de este. A lo largo de la lucha el piroquinético y este segundo Deathblow suben a la parte superior del zepelín. El piroquinético toma una capa de Batman y le dice a Deathblow: «Quizá quieras ponerte esto», lanzándosela encima. En este momento queda claro que Bruce Wayne tomó la apariencia de Deathblow para terminar el trabajo que comenzó y no pudo terminar. En este momento de la narración queda muy claro ese proceso de identificación semiótico del que hablamos antes. Un poco más adelante, cuando el piroquinético recibe un disparo y muere desangrado, Deathblow se quita el pañuelo de su cabeza y muestra claramente que es Bruce Wayne. En la imagen se comprueba que Artemisa está detrás de Wayne, lo cual no es baladí.

Sánchez¹⁴ muestra la identificación de la griega Artemisa - transformada por los romanos en Diana (aunque en los cómics de DC este elemento signico está personificado en la heroína Wonder Woman)- con la diosa indoeuropea Artio. Artio, además, es manifestación de la diosa oso. Artio/Artemisa es una diosa extranjera para los griegos. Esta diosa es una de

14 SANCHEZ RUIPEREZ, M., «La “Dea Artio” celta y la “Artemis” griega: Un aspecto religioso de la afinidad celto-iliria», *Zephyrus. Revista de prehistoria y arqueología*, 2, 1951, pp. 89-95.

las más importantes del panteón griego y una de las más enigmáticas. Es sumamente contradictoria al ser diosa de los límites.¹⁵ Esta paradoja proviene del hecho de defender la vida, aunque también era representada como salvaje, cruel, sanguinaria y sedienta de sacrificios humanos.¹⁶ Artemisa, además, era diosa de la caza, de la luna y la naturaleza.

En el cómic, parece que Azzarello y Bermejo plantean una identificación de Bruce Wayne con esta diosa relacionada con la luna (elemento icónico de Batman), con la naturaleza (los murciélagos) y con la caza. Batman, por tanto, termina siendo un elemento secundario de la obra. El elemento sígnico fundamental es Bruce Wayne quien parece identificarse con la diosa Artio/Artemisa. Wayne se articula entonces como *mímesis* de Artemisa. Recuérdese que el concepto de *mímesis* es referencial.¹⁷ Por eso la *mímesis* es creadora y dinámica. El personaje de Bruce Wayne es identificado con el símbolo de la deidad helénica femenina de la caza. En esta relación, el fenómeno referencial (la relación causal) tiene su causa en la estructura ontológica de la caza. La cual opera, si se quiere, como discurso transparente¹⁸ que opera como límite donde los hechos, como indica este autor, se manifiestan por sí mismos. Expliquemos esto.

La caza y su consiguiente victoria, es el elemento liminar que estructura la obra. Liminal ya que es la frontera entre lo divino y lo humano. El tránsito que se produce en un cruce de camino entre dos puntos. En ese cruce estaría, en primer lugar, *lo real* donde se sustenta la divinidad que aporta seguridad al mundo a través de una paz duradera fruto de una lucha encarnizada y sangrienta (el orden basado en la lucha). En segundo lugar, estaría la humanidad del ciudadano de Gotham que es consciente de la realidad que delimita las posibilidades del actuar humano (las motivaciones subjetivas).

Esta interpretación de Batman choca con la idea expuesta por Marks.¹⁹ Según este autor, la narrativa que ha ido marcando a Batman se ha desplazado

15 BONAVIDES, E., «Artemisa/Diana o el enigma de los límites», *Acta poética*, 17, 1996, pp. 211-222.

16 *Ibidem*.

17 AGIS VILLAVEVERDE, M., *Anatomía do pensar. O discurso filosófico e a súa interpretación*, Vigo, Galaxia, 2019.

18 TODOROV, T., *Literatura y significación*, Barcelona, Planeta, 1971.

19 MARKS, D., «In the Face of Anomie: Batman from Golden Autoark to Modern Combinard», *Americana: The Journal of American Popular Culture, 1900 to Present*, 8/2, 2009, <https://search.proquest.com/docview/1519975028?accountid=14778> (fecha de consulta, 05-IV-2020).

desde un modelo típicamente moderno a uno posmoderno. Marks²⁰ considera que el personaje está inmerso en el estereotipo de la racionalidad occidental unido a la visión del *way of life* estadounidense. Por ello Batman impone su propio orden (norma, ley) a la realidad. Con el paso del tiempo Batman se fue trasladando a una concepción basada en un personaje cuya personalidad es como una especie de bricolaje negociante y reflexivo. En la obra que estamos analizando, en cambio, Batman pierde su esencia y sólo permanece la intencionalidad básica que subyace a Bruce Wayne. La cuestión, entonces, es si realmente el adinerado personaje ha construido su personaje en base a una intencionalidad configurada por el miedo o bien operan en él elementos propios de la caza presentes en la configuración simbólica de las sociedades arcaicas.

6. REFLEXIONES FINALES

En el discurso de *Batman. Deathblow* se produce una analogía entre Bruce Wayne, humano, y la diosa Artio/Artemisa. El humano es el que logra las mayores hazañas de la obra. Batman, que siempre había sido concebido como una especie de metahumano, es concebido como un ser un tanto decadente. El ser humano es, en definitiva, quien importa ya que es él quien realmente se encuentra próximo a la divinidad.

Consideramos que las categorías de superhéroes establecidas por Russell²¹ no operan en esta novela ya que Wayne, en esta obra, no podemos considerar que se ajuste a las determinaciones clásicas. Dichas categorías son: el superhumano (un ser humano con capacidades superiores), el vigilante (donde se podría encontrar a Batman) y todo lo demás (aquello no incluido en las anteriores). En cambio, Wayne investiga lo que sucede en la realidad, pero, a nuestro juicio, opera sin que tenga un *alter ego* que será quien materializa las acciones del humano en cuestión, tal y como suele ocurrir habitualmente. Además, resulta también dudoso que en la novela Wayne actúe como vigilante, ya que su intencionalidad es subjetiva y está basada en procesos emocionales individuales. A su vez, nuestro análisis nos conduce a pensar que Wayne es representado más como un cazador con tintes religiosos o divinos, que como un vigilante.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ RUSSELL, C., «Heroic moments: A study of comic book superheroes in real-world society», *Explorations*, VIII/7, 2013. <https://uncw.edu/csurf/Explorations/documents/russell.pdf> (fecha de consulta: 08-IV-2020)

En este sentido se produce un fenómeno de mitologización del humano, el cual no aparece como persona superficial, rodeado de dinero o suntuosidad. Al contrario, se muestra un personaje altamente convencional e incluso se le ve vestido con una camiseta de manga corta. Podemos comprobar, entonces, que se mantienen unos elementos imaginarios que nacieron entre el Renacimiento y el Barroco. Entre el profundo enraizamiento terrenal del Renacimiento y lo etéreo propio del Barroco. Ahora bien, entendemos que la visión que se plantea en el cómic se aleja de ese imaginario neobarroco de lo *real maravilloso* de Carpentier.²² La obra de Azzarello, en cambio, transita por una narración en la que los elementos antiguos (deidades griegas e indoeuropeas) tienen mucha importancia, al igual que los valores renacentistas (humanismo, razonamiento, etc.). Ahora bien, todo ello con presencia de elementos ficcionales conducentes a una reivindicación divina de lo humano (algo presente en el Barroco). Nos encontramos, por lo tanto, elementos del barroco reactualizados, aunque en nuestro caso el planteamiento, como vimos, mantiene un diálogo con elementos imaginarios propios del Renacimiento. Todo ello podría recordar, en cierto modo, a lo que había mostrado Nietzsche²³ cuando defendía el espíritu libre como opción humana contra aquello que nos ata. Es decir, la presencia de elementos propios de la concepción liberal de la primera modernidad. En este sentido, el personaje de Bruce Wayne parece ser el humano libre y, por tanto, expresión de ese hombre libre nietzscheano que, más tarde, denominó superhombre. Pero esta idea es ilusoria.

Bruce Wayne se asemeja a la idea clásica del héroe griego repleto de las limitaciones y de las virtudes humanas. Capaz de ser vengativo y sangriento sin preocuparle nada más que por la propia caza de su presa. Ello nos conduce a pensar en la idea de que Bruce Wayne es una persona con un grado de hedonismo y de nihilismo propio, nuevamente, de las concepciones nietzscheanas (propias de la posmodernidad o modernidad tardía), elementos de la modernidad y del renacimiento. Vemos entonces que este personaje materializa narrativamente un *horizonte plural de sentidos de la vida* propios de las épocas de transición²⁴ como es la nuestra. Trujano²⁵ indica que esta

22 CARPENTIER, A., *Concierto barroco*, La Habana, Editorial Letras Cubanas, 1987.

23 NIETZSCHE, F., *Humano, demasiado humano*, Barcelona, Edaf, 2006.

24 TRUJANO RUIZ, M. M., «Del hedonismo y las felicidades efímeras», *Sociológica (México)*, 28/79, 2013, pp. 79-109.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732013000200003&lng=es&tlng=es (fecha de consulta: 08-IV-2020)

25 *Ibidem*.

pluralidad de imaginarios surge de interrogaciones ante los balances de épocas diferentes y suponen la redefinición del sujeto ante la realidad social. El personaje de Bruce Wayne muestra entonces una complejidad enorme, al contrario que el personaje de Batman, más simple, lineal y fracasado. En cierto modo, el personaje subvierte su inclusión normativa en la estructura social a través de mecanismos plurales de significación de los mismos valores.