



“EL HÉROE OSCURO Y EL ANTIHÉROE DE NOVELA GRÁFICA: MODELOS ÉTICOS PARA LOS ADOLESCENTES EN LA COMPLEJIDAD CONTEMPORÁNEA”

“THE GRAPHIC NOVEL’S DARK HERO AND ANTIHERO: ETHICAL MODELS FOR THE ADOLESCENTS IN CONTEMPORARY COMPLEXITY”

David Adrián Rico Rivera¹, Dr. Jonathan Alejandro Galindo Soto², Dr. Eloy Maya Pérez³,
Raúl Fernando Guerrero Castañeda⁴
Universidad de Guanajuato, México

CDID “Centro de Documentación, Investigación y Difusión de Psicología Científica”⁵
Universidad Católica “Ntra. Sra. De la Asunción”

Recibido: 01/06/2019

Aceptado: 12/09/2019

Resumen

Los adolescentes rechazan los modelos clásicos de formación ética. La presente investigación tuvo como objetivo comprender si el héroe de novela gráfica participa en ello. El método fue hermenéutico-transversal, por casos en profundidad de 8 informantes clave. Se desarrolló una entrevista semiestructurada y se construyeron categorías con apoyo del programa computacional Atlas.ti V7. Reconocieron modelos éticos en la dinámica bien/mal, encarnada en figuras héroe-antihéroe-villano contenidas en la novela gráfica de la *Edad Oscura del Cómic*. La figura con mayor impacto es **Batman**, debido a que su estructura psicológica problemática y sus ideales de fortalezas (riqueza, resiliencia, integridad, inteligencia superior y **ausencia de mentor**) comulgan con sus necesidades psicoemocionales adolescentes. Se concluye que los nuevos modelos éticos no dan respuestas unívocas, sino que presentan preguntas lógicamente irresolubles y solo mediante la armonía de epifanía y razonamiento, el adolescente desarrolla un impulso ético que lo hace tomar postura madura ante el mundo.

Palabras clave: *Adolescentes, ética, arquetipos, héroe, novela gráfica, Batman*

¹ Estudiante de la Licenciatura en Psicología Clínica, Universidad de Guanajuato.

² Correspondencia remitir a: jonathan.galindo@ugto.mx Profesor de la Universidad de Guanajuato, Campus Celaya-Salvatierra, México.

³ Profesor de la Universidad de Guanajuato, Campus Celaya-Salvatierra, México.

⁴ Profesor de la Universidad de Guanajuato, Campus Celaya-Salvatierra, México.

⁵ Correspondencia remitir a: revistacientificaureka@gmail.com o norma@tigo.com.py “Centro de Documentación, Investigación y Difusión de Psicología Científica”, FFCH-Universidad Católica de Asunción-Paraguay.

Abstract

Adolescents reject traditional models of ethic formation. The objective of the present investigation was to comprehend if the graphic novel hero participates in the process. Transversal study with hermeneutic method, using in-depth cases with 8 key informants. A semi-structured interview was developed, and categories were built with specialized software Atlas.ti V7. Results show they recognized ethical models in good/evil dynamic, embodied in hero/anti-hero/villain figures, contained in the graphic novel, mainly in the *Dark Age*. The figure with the greatest impact is **Batman**, due to his problematic inner structure and their ideals of strengths (wealth, resilience, integrity, superior intelligence and, particularly, **absence of mentor**), with their adolescent psycho-emotional needs. It is concluded that new ethical models give no univocal responses, but present logically unsolvable questions, and only through the harmony of epiphany and reasoning, the teenager develops an ethic impulse which makes him take a mature posture before the world.

Keywords: *Adolescents, Ethics, Archetypes, Hero, Graphic Novel, Batman*

INTRODUCCIÓN

La psicología analítica no se centra en definir etapas de desarrollo en el ser humano que vayan acordes con rangos de edad. Propone más bien un proceso psíquico general que se dirige a la *individuación*, una forma de maduración y de autorrealización de la personalidad en la que el individuo llega a ser él mismo (Gonzales, 2019). Delimitar la adolescencia para este estudio responde más bien a una perspectiva atórica, multiteórica, eclecticista o integradora con la que se trabaja a nivel mundial en cuestiones de salud mental. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) señala que la adolescencia se ubica aproximadamente entre los 10 y 19 años de edad.

Establece que los determinantes biológicos del principio de la adolescencia son prácticamente universales y se vinculan a la pubertad, que puede variar entre los 9 y 12 años en la mayoría de los casos, pero que su finalización es una cuestión en la que se implican contextos socioeconómicos y culturales, ritos y experiencias, por lo que puede extenderse más allá de los 19, hasta que en la cultura de cada persona se le haya preparado lo suficiente como para convertirse en adulto.

Esto concuerda con investigaciones actuales que consideran que podría extenderse incluso hasta finales de la segunda década de vida, principalmente por factores como la madurez intelectual y la dependencia económica hacia los padres (Sawyer, Sawyer, Azzopardi, Wickremarathne & Patton, 2018). Difícilmente se encuentran investigaciones ampliamente aceptadas con rangos de edad que superen los 30 años. A partir del pasado siglo la adolescencia cobra importancia como etapa del desarrollo. Surgen conceptos como la rebeldía adolescente que se manifiesta en el imaginario social como una etapa individualista y solitaria. (Rojas, 2016).

La formación ética es determinante para el desarrollo del adolescente hacia la vida y responsabilidades adultas. Sin embargo, en la actualidad, las sociedades occidentales no parecen brindar los modelos éticos adecuados para lograrlo (May, 2000). Los jóvenes muestran un rechazo por los modelos tradicionales como la escuela, la religión y orientación parental, llevándolos a buscar guía en sus semejantes o en aquello a lo que les sea más fácil o emocionalmente atractivo acceder. Estos modelos pueden ser constructivos, por ejemplo, grupos artísticos o académicos, o destructivos como agrupaciones delictivas, que pongan en riesgo su integridad física y/o moral.

Anteriormente, se usaba como herramienta de formación un sistema de creencias, específicamente la narración de mitos, historias plagadas de personajes que mostraban las hazañas de un héroe que recorría un conjunto de pruebas para consolidarse como tal, obteniendo como recompensa regalos divinos y el bienestar de su comunidad. Una de las funciones principales del mito es la de fundamentar y validar un cierto orden social (Campbell, 1991).

De acuerdo con el padre de la psicología analítica, Carl Jung (1970), el pensamiento mítico contiene las mismas características que las del inconsciente. Si bien dichas narraciones no eran empíricamente reales en su contenido, para el autor, sí representan la vida interna y el conflicto de la psique en su desarrollo. A esta vida interna Jung la denominó como *inconsciente colectivo*.

Los contenidos de este inconsciente son de carácter universal y atemporal, contenidos que, según él, se han almacenado a partir de las experiencias primigenias de la humanidad tales como el ocaso y la salida del sol, la muerte, las estaciones del año, la fertilidad, la guerra, etc.

Al intentar darle un sentido o significado a estas situaciones el hombre proyectaba en dichas experiencias algunos aspectos psíquicos internos que pasarían a representar realidades psíquicas que podrían evocarse en situaciones parecidas. Por ejemplo, la experiencia del ocaso del sol, en la que el humano primitivo pudo tener sensaciones de soledad, fatalidad, miedo, etc., puede volver a manifestarse ante la muerte del mejor guerrero protector del grupo o ante la pérdida de un padre cálido y cariñoso. Estas *experiencias numinosas* forman contenidos que quedan latentes en el inconsciente colectivo a las que Jung denominó *arquetipos*.

Es de esta manera que los mitos funcionan a través de arquetipos enmascarados de personajes que organizan los procesos psíquicos inconscientes, desarrollando *efectos numinosos* que impulsan a quienes los escuchan a desarrollarse como un seres maduros a favor de su propio desarrollo y el de su comunidad (Jung, 1991).

Existen autores clásicos que comparten esta visión, como Joseph Campbell (1972) y Rollo May (1991), pero también otros más contemporáneos han recalcado la importancia de la pérdida de las narraciones míticas, principalmente en la adolescencia occidental, siendo la falta de estas lo que ha provocado que la psicoterapia sea tan necesaria en la actualidad, pues para ellos los mitos, los rituales y los guías espirituales, a través de los personajes arquetípicos y sus devenires ayudaban a dar sentido y significado a la existencia.

Tal es el caso de Byung-Chul Han, cuando sostiene que ahora tenemos una sociedad de rendimiento, con pérdida de creencias que afectan “*no solo a Dios o al más allá, sino también a la realidad misma*” (2012, p.28) y que termina convirtiéndose en una sociedad de cansancio. Ante la falta de narrativas sacras, se desarrolla la sensación de lo efímero, con nerviosismo e intranquilidad, se vuelve uno su propio verdugo y víctima. Cae en una depresión tardomoderna, en un cansancio a solas, que divide a la comunidad.

Sin embargo, es posible que en el fondo, algo no haya cambiado, los arquetipos, y que los jóvenes estén encontrando otras formas de acercarse a los mitos gracias a ellos, formas menos racionales. Dicen Rocha & Freire (2019) que la formación ética en ellos respondería incluso a una “voz *supra-racional*”, “*la voz de Dios*”, combinando lo consciente y lo inconsciente. Al ser fuerzas inconscientes colectivas, los *arquetipos* tienen la cualidad de mantenerse vigentes bajo diferentes *máscaras* creativas, algunas de estas artísticas para así transmitir su contenido a la conciencia. (Alonso, 2005)

Los mitos en un sentido estricto son composiciones literarias, es decir, un tipo de arte y este medio es uno de los principales medios por los que se manifiestan los arquetipos. La novela gráfica ha demostrado tener ese valor de expresión artística, tanto por la calidad de las imágenes plasmadas como por su contenido narrativo profundo (sobre todo a partir de los últimos 50 años), además de haber demostrado ya su utilidad como herramienta pedagógica y terapéutica, aunadas al impacto cultural que ha tenido en el último siglo con sus adaptaciones cinematográficas.

Un ejemplo sobresaliente de lo anterior es la novela gráfica *Watchmen*, escrita por Alan Moore, que ha sido reconocida por la revista *TIME* (Grossman y Lacayo, 2010) como una de las 100 novelas literarias más importantes de habla inglesa del siglo XX, ubicándola al nivel de *Trópico de Cáncer* de Henry Miller o *Hacia el faro* de Virginia Wolf.

Alan Moore y su nueva visión del héroe da paso a la *Edad Oscura del Cómic*, dándole mayor conflicto, profundidad y seriedad, tanto a los personajes como a las tramas de estas publicaciones, que hasta entonces eran más bien diseñadas para un público más infantil.

Es necesario preguntarse si la novela gráfica entonces ha impactado en el desarrollo psíquico de los jóvenes en la cultura occidental no solo como un medio de entretenimiento, sino que, a través del *arquetipo del héroe*, exista una actualización del mito, cuando las descripciones empíricas no han conseguido brindar significado a la existencia humana como lo hacían las narraciones míticas. La ciencia otorga datos, pero no sentido.

Supuestos

Se tuvo como principal supuesto que los adolescentes otorgarían un impacto de la imagen simbólica arquetípica hacia su formación de valores en su discurso. Se esperaba que otorgaran un sentido de equivalencia o proximidad a los valores de los héroes con los propios y que se distanciaran de los valores o falta de ellos en los villanos.

OBJETIVOS

Objetivo General

Comprender la influencia del significado de la Imagen Simbólica Arquetípica de la Novela Gráfica (ISANG) en los valores de los Adolescentes Mexicanos Lectores de Novela Gráfica (AMLeNG).

Objetivos específicos

- Describir los datos sociodemográficos de los AMLeNG.
- Analizar la ISANG que los AMLeNG identifiquen como significativa
- Contrastar la teoría psicológica analítica con el discurso de los AMLeNG
- Describir el proceso y los elementos presentes en la novela gráfica que influyen en la formación de valores de los AMLeNG de acuerdo a su discurso

MÉTODO

Se trabajó bajo el enfoque cualitativo con método hermenéutico. Se decidió por este método, toda vez que buscó descubrir y comprender los significados que un grupo de personas asignan a un fenómeno, interpretando lo mejor posible lo anterior dentro del contexto en el que se encuentran inmersos.

Junto con ello, se consideró un marco epistémico de psicología analítica, por ser la que con mayor profundidad analiza el concepto del héroe como parte de la explicación del desarrollo humano en sus distintas etapas de desarrollo. El diseño fue observacional. La investigación fue de corte transversal

El muestreo fue intencionado, con entrevista a informantes clave. Los participantes respondieron a una convocatoria en cuyos requisitos se especificaba que contaran con una edad de entre 12 y 20 años y tuvieran al menos 2 años leyendo novelas gráficas. Se seleccionaron a aquellos que hubieran leído cuando menos un ejemplar cada dos meses y hubieran asistido a por lo menos un evento especializado en los últimos dos años. Se excluyeron aquellos que más que lecturas, tenían contacto con los personajes de novela gráfica por series de televisión o películas.

Los padres de los participantes menores de 18 años firmaron un consentimiento informado para que sus hijos pudieran participar. Los restantes dieron su consentimiento verbal al inicio de la entrevista para que sus respuestas fueran grabadas y utilizadas a propósito de la investigación.

Siguiendo las recomendaciones de Martínez-Salgado (2012), se realizaron entrevistas hasta que por criterio de saturación de datos se determinó que los contenidos de los discursos contenían elementos fundamentalmente equivalentes y que además, presentaban suficiente información relevante para el estudio.

Participantes

Se analizaron las entrevistas de 8 personas (siete hombres, una mujer) considerando su orden de contacto. El menor de ellos de 15 años y el mayor de 20. Cinco radicaban en la ciudad de Celaya, Guanajuato; uno en Cuernavaca, Morelos; otro más en Guanajuato, Guanajuato, y finalmente uno en León, Guanajuato. Cuatro de los participantes tenían un nivel de estudios de Bachillerato, mientras que los restantes estudiaban diversas licenciaturas.

Instrumentos y materiales

El instrumento utilizado fue una guía de entrevista semiestructurada diseñada expresamente para esta investigación, y como en la mayoría de las investigaciones cualitativas, el entrevistador fue también su instrumento, como lo señalan Miguel Martínez Miguelez (2004), y Roberto Hernández Sampieri (2014). Estuvo conformada por los siguientes ejes:

- a) Historia con mayor impacto personal y razones para ello
- b) Argumento que más ha llamado la atención y descripción del mismo
- c) Personaje favorito, de identificación. Imagen y significado
- d) Personaje de mayor desagrado y menor identificación. Imagen y significado
- e) Motivaciones de los héroes y villanos
- f) Antihéroes
- g) Valores que guían su actuar cotidiano

En general, las preguntas fueron modificadas en su lenguaje para mayor claridad hacia los participantes. Particularmente, el inciso “f) Antihéroes” fue elaborado después de una serie de pruebas piloto, pues no había sido considerado por los investigadores en el diseño original. Así también, se incluyó el subapartado de “Imagen” en los incisos “c)” y “d)”, debido a que los participantes en los pilotajes hicieron hincapié en los contenidos gráficos que acompañan la narrativa, como el color, posición de los personajes, tamaño, forma, etc. Para facilitar el proceso de corroboración estructural se utilizaron grabaciones de audio directamente en computadora.

Procedimiento

Una vez aprobado el protocolo por los Comités de Ética y de Investigación de la División de Ciencias de la Salud e Ingenierías de la Universidad de Guanajuato, Campus Celaya-Salvatierra, se realizaron convocatorias en foros y blogs especializados de acceso abierto en internet.

Igualmente, se distribuyeron invitaciones en puntos de reunión tradicionales para este público (plazas y locales especializados), así como en escuelas de nivel medio superior. Ya realizada la selección de la muestra por casos críticos (Martinez, 2004), se establecieron fechas para entrevistas individuales en un cubículo de la universidad y para aquellos que no podían asistir, se programaron entrevistas por videollamada incluyendo consentimiento verbal. En el caso de menores de edad, la entrevista fue posterior a la firma de consentimiento del padre o tutor.

Una vez realizadas las entrevistas, se procedió a la captura de los comentarios en una base de datos que posteriormente fueron categorizados y estructurados por su contenido con apoyo del programa computacional Atlas.ti V7. Después de ello, se realizó el contraste de la información con los referentes teóricos de la teoría analítica, a fin de poder establecer la discusión y corroboración, refutación o complementación de los supuestos.

RESULTADOS

De acuerdo con las respuestas obtenidas, se puede observar que la moral con la que se conducen los personajes de las novelas gráficas se divide, generalmente en una dicotomía entre bien y mal, siendo los héroes y los villanos los representantes de dichos conceptos. También aparece en el contenido de las entrevistas una tercera figura a la que se le identifica como antihéroe y no puede ser ubicado en ninguna de las polaridades morales o que bien podría estar ubicado en ambas.

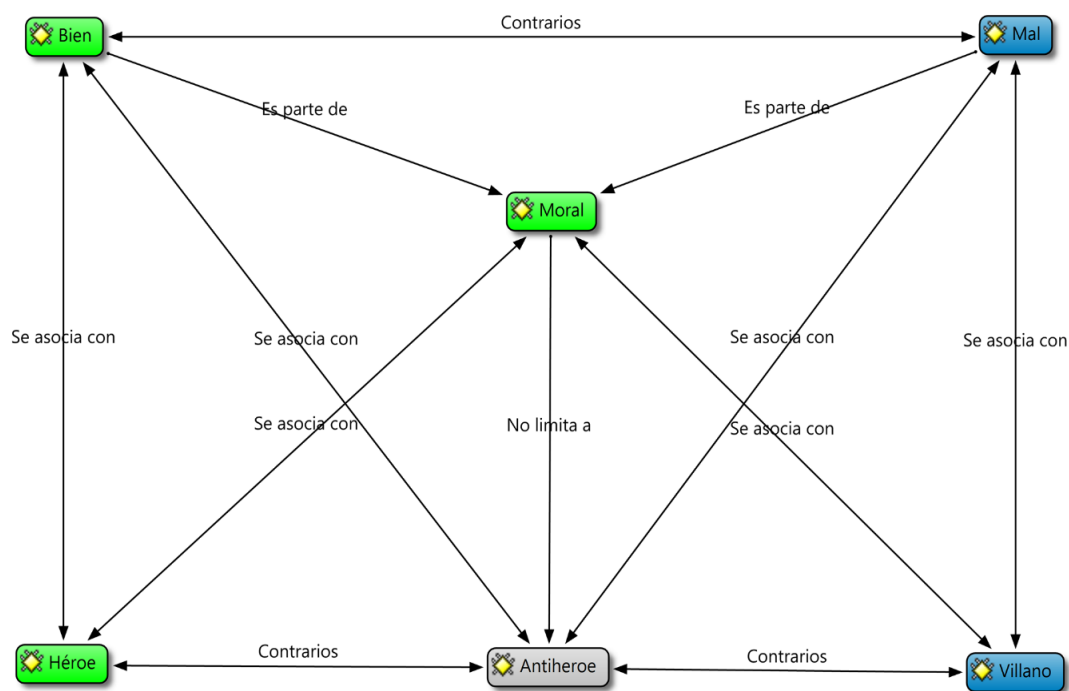


Figura 1. Red discursiva de la relación dinámica de la moral en los héroes antihéroes y villanos en la novela gráfica.

Si bien, el *héroe* se define principalmente por ejemplificar lo que es el bien y el *villano* muestra lo que es el mal, el antihéroe no presenta respuestas éticas, sino cuestionamientos. Sus valores se relacionan con el bien, aunque muchas de sus acciones se asocien al mal.

La figura del *héroe* es el máximo representante del Bien y las buenas acciones. Es el modelo moral en el que se depositan valores como el No rendirse o Recuperarse ante las adversidades, la Responsabilidad y la Justicia, el Amor o el Ayudar y Salvar a otras personas. Son figuras asociadas con Protección, Sacrificio, Esperanza y Honestidad. En la mayoría de los casos son humanos que adquieren poderes o habilidades sobrehumanas o seres de otro planeta. Algunos de estos individuos han podido asociarse, incluso con la divinidad. Son, en pocas palabras, el *ideal del hombre*.

Por otro lado, el *villano* representa, para los adolescentes, el antagonista, la máxima representación de la maldad, una persona o entidad encargada de la destrucción física, moral e incluso espiritual de sus contrapartes heroicas o de la humanidad. Son seres rebeldes y autoritarios motivados por el egoísmo, la venganza, la locura o con ideales sublimes, pero con sacrificios de inocentes y en ocasiones en busca de otros sean o sientan como él. El *villano* es en sí mismo antagonista o maldad pura.

El *antihéroe* es ubicado como el centro en el que ambas fuerzas actúan. Son personajes con un alto sentido de justicia y hacer el bien, es decir, una *figura yoica* formada por la moral colectiva, que, sin embargo, también son capaces de realizar actos muy característicos de los villanos como el de quitar la vida o utilizar un alto grado de violencia, aunque a diferencia de estos últimos no recaen en utilizar o lastimar gente inocente. Son personajes en general con un alto grado de conflicto interno y han vivido experiencias desastrosas o violentas. Generalmente motivados por la venganza o por el ideal de que esa es la única manera de hacer un bien permanente.

Si bien se mencionaron diferentes *máscaras* que representan a los *arquetipos de héroes, villanos y antihéroes* dentro de las novelas gráficas tales como *Superman, Spiderman, Deadpool, Wolverine, Deadpool, Punisher, Daredevil Dr. Doom, Joker, Darkseid*, etc., es el personaje de *Batman* el que mayor relevancia tuvo para los adolescentes durante las entrevistas. Sobresale en relación con los demás, principalmente porque es mencionado como referente “*fundamental*” en seis de los ocho sujetos. Cabe remarcar que incluso cuando no es designado como personaje favorito, es reconocido como uno de los personajes más importantes e influyentes. Al referirse a él utilizan frases como “*Batman, obviamente*” o “*La clásica opción de Batman*”. En otras palabras, este personaje representa para ellos la opción incuestionable, el gusto imperante, dando por hecho que es imposible que dicho personaje desagrade o sea indiferente o secundario en jerarquización.

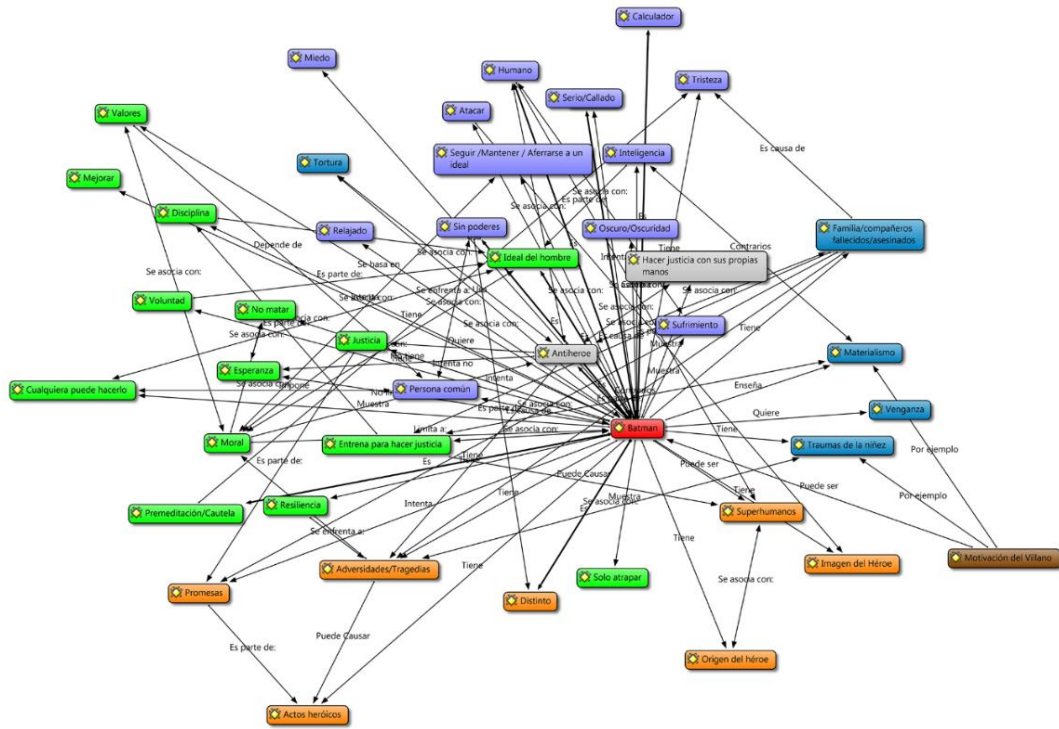


Figura 2. Red discursiva relativa al personaje Batman, sus características, necesidades y fortalezas. Batman es el personaje reconocido como el más impactante para el adolescente. Representa el camino mítico del héroe, con similitudes a la etapa de la adolescencia en sus conflictos, pero sobre todo en cuanto a sus idealizaciones sobre lo que quisieran obtener en la madurez. La figura 2 se encuentra disponible públicamente como imagen de alta calidad en el hipervínculo https://ugtomx-my.sharepoint.com/:b/g/personal/da_ricorivera_upto_mx/EYRxwlib-IRctzxiW3KgzIMBvWjNCbx0JMit1jfLGKz9aQ?e=442uZA

De acuerdo con el sujeto 5 “... es una persona normal que, debido a sus circunstancias, logró ser superhéroe. (...) lo que me gusta es que logró transformar su tragedia en un motor para conducirlo a hacer algo bien, un acto, heroico que es ser el guardián de ciudad gótica”. Por su parte el sujeto 6 nos dice que “es porque Batman no es un chico bueno y ya (...) la idea del personaje oscuro que tiene algo de sufrimiento, pero se enfrenta contra todos y mantiene sus ideales. Siento que esa es la idea que resalta y llama la atención de la mayoría de la gente”. Más adelante los sujetos 1 y 6 mencionan que Batman es el ideal del hombre, porque sin importar lo que pase, este personaje se mantiene con su premisa de no matar gente o villanos para hacer el bien, incluso llegando a compararlo con el juramento hipocrático de los médicos, es decir, una persona que se apega a sus ideales que se crea una obligación y los sigue sin vacilar.

Dice el sujeto 1: *“Porque era una persona común y corriente, pero empezó a hacer entrenamientos. Batman vio como asesinaron a su padre y a su madre (...) él tuvo la oportunidad de asesinar al asesino, pero él decidió no hacerlo ya que vio que no era la mejor forma, entonces él se entrenó para combatir a los villanos y al crimen y hacer justicia por su propia mano ya que notó que la justicia no se llevaba a cabo.”*

En cuanto al sujeto 4: *“Se me hizo un personaje distinto a los demás (...) no tiene poderes y es un héroe (...) Además de ser diferente, me siento identificado con él en su forma de ser. Muy seria y callada. Calculadora.”* Mientras, el sujeto 5 nos dice que *“lo que hace al personaje es que tiene como principio la justicia, la moral, ser una persona que ayuda a los demás (...) es una persona que convirtió su tragedia en una inspiración para hacer cosas buenas.*

También estas reglas de moralidad que tiene (...) al final se mantiene en esa línea de no matar a sus enemigos, de darles una oportunidad. Porque yo creo que Batman cree en el sistema a pesar de todo lo que ha vivido, que pues ellos se pueden reintegrar otra vez a la sociedad con el asilo Arkham o yendo a la cárcel. Por eso es tan relacionable el personaje.”

A este personaje lo describen como ambivalente, símbolo de esperanza y al mismo tiempo de oscuridad. Un héroe que comparte algunas cualidades con los villanos, como su deseo de venganza, la ira y en algunas ocasiones un uso desmedido de violencia. A veces confundido con las características de un *antihéroe*. Un ser oscuro pero que, al mismo tiempo, trae esperanza y que siempre tiene un plan que lleva a cabo con cautela. Capaz de reponerse ante las adversidades y transformar sus miedos en armas para combatir el crimen. Un ser humano “común” con tristezas, serio y reservado, aunque estas cualidades humanas sean vistas como debilidades ante sus compañeros con habilidades superhumanas.

Mientras que el *héroe* es un humano (aun siendo de otra especie o planeta) esencialmente bueno, el *villano* no es un humano malo, sino la carencia de humanidad. Además, aparece en el discurso adolescente el *antihéroe*, que no es un ser *individuado*, pero tampoco es un modelo que conjunte el bien y el mal. Se trata de un tercer personaje en otro plano distinto, cuya función radica en generar preguntas al adolescente, cuestionamientos que muestran la complejidad más allá de los polos complementarios. La figura 3 se encuentra disponible públicamente como imagen de alta calidad en el hipervínculo https://ugtomx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/da_ricorivera_ugto_mx/ETE4BVqGcgNII09N73douCsBMhiM27nEENWP3kAbFYcs1g?e=ROgAIo

El *héroe* está siempre en conflicto con sus métodos cuestionándose a sí mismo si debiera modificarlos y terminar con los villanos de una vez por todas, debido al sufrimiento que los villanos le causan a él, a sus cercanos y a personas inocentes. Sin embargo, el *héroe* suele recuperarse, reafirmando su papel en cada adversidad que supera. En la mayoría de los casos, sus poderes son adquiridos por casualidad, aunque para Jung lo que denominamos casualidad obedece a una intervención divina, a manera de obsequio para ejercer el bien (Franz, 1999). Sin embargo, dichas habilidades sobrehumanas por sí solas podrían usarse para propósitos egoístas, situación que ocurre en los orígenes o primeras etapas de algunos héroes. Un patrón repetitivo que consolida al *héroe* como tal es el aprendizaje que deja la tragedia representada por la muerte de alguien cercano que desempeña el papel arquetípico del *mentor*. Esta situación lleva al personaje a utilizar sus habilidades para el bien, recordando aquella enseñanza en sus momentos de duda y sufrimiento.

El *villano* por su parte tiene como propósito común poner a prueba, aunque no a propósito, la heroicidad de su antagonista. Es la entidad que busca corromper la integridad del *héroe*, lo manipula como la serpiente a Eva o lo intenta corromper, como el demonio a Jesús en el desierto. A veces sutil y a veces agresivo, es el opuesto oscuro que brinda equilibrio a la luz del héroe pues sin éste, no habría historias. Es la sombra del héroe y como sombra “*no es posible rechazarla ni esquivarla inofensivamente. Este problema es extraordinariamente grave, pues no solo pone en juego al hombre todo, sino que también le recuerda al mismo tiempo su desamparo y su impotencia.*” (Jung, 1970, p.26)

En cuanto al *antihéroe* los adolescentes entrevistados lo ubican no como un sujeto en medio o de moral cambiante, sino como un contrario tanto del héroe como del *villano*. Arquetípicamente es difícil posicionarlo pues no obedece a designios malignos ni a deidades bondadosas. En todo caso es la parte más humana, aquella que asume su parte trágica y que reta tanto a los héroes como a los villanos, es aquel que hace el bien y se enfrenta al mal por sus ideales, pero también al bien, debido a sus métodos. A diferencia del *héroe* que se cuestiona sus métodos y su moral, él está seguro de los suyos y es más bien el lector quien se pregunta sobre sus propios límites, es decir, si él como persona sería capaz de hacer lo mismo, con tal de obtener justicia.

Mientras que el *héroe* y el *villano* actúan como modelos ideales arquetípicos, es decir, como fuerzas capaces de influenciarnos o motivarnos, el antihéroe plantea la pregunta de recordarnos la tragedia del hombre y qué hacer con ella. Del mismo modo *Batman* invita a realizarse esta pregunta, aunque él no recae en la brutalidad innecesaria ni en el asesinato. *Batman* es un héroe trágico y eso es parte de su esencia.

Mientras que los otros héroes aprenden de la tragedia con la muerte del mentor, en la muerte de los padres de *Batman* solo hay tragedia, no hay figuras de autoridad ni palabras de algún mentor, por lo que termina creándose su propia ética, sigue sus propias reglas y no rinde cuentas a nadie. *Alfred Pennyworth, Lucius Fox, Chu Chin Li, Tsunetomo, Harvey Harris, Kirigi, Matsuda, Shaman, Shao-La, Ted Grant, Ducard, Zatara, David Cain, Don Miguel, Sergei, Frederick Stone, Richard Dragon, Oliver Queen, Willie Doggett, Jenner, Shastri, Digiorda, La Salle, Peter Allison, Aurelius Boch, Bushman, Nightwing* e incluso *Ra's al Ghul*, son solamente entrenadores específicos a los que *Batman* accede para perfeccionar habilidades físicas o psicológicas.

No muestra sometimiento a ellos ni lo guían como persona. Incluso el que la lista sea tan amplia solamente muestra la poca profundidad relacional que adquieren en la formación ética del personaje, que en realidad se forma a sí mismo tras la *máscara* de Bruce Wayne. *Batman* se forma a sí mismo... porque es *Batman*. Obviamente.

Aunque el adolescente no necesariamente busca la muerte de sus padres sí pretende vivir con independencia de estos para seguir sus propias reglas. Lo anterior sumado al resto de características del personaje como su riqueza, atractivo físico, fuerza e inteligencia hacen de *Batman* el ideal adolescente, siendo él mismo uno de ellos. Esto se demuestra en sus conductas de riesgo y logros fantásticos (al carecer de habilidades superhumanas de otros superhéroes) que contrastan con sus fracasos al intentar educar a sus diferentes Robin. A pesar de haberse criado él mismo, es incapaz de criar a otros más jóvenes.

CONCLUSIONES

La creencia de que los adolescentes “no respetan nada” o que “no se están formando éticamente” podría ser errónea. Es posible que estén respondiendo a modelos éticos que no son compatibles con la conciencia, el yo de las generaciones pasadas.

El mito ha sufrido cambios hacia la religión, de ahí a la filosofía y de ahí al pensamiento empirista científico. De narraciones explicativas y formativas se pasó a recuentos descriptivos en el enfrentamiento al cosmos. Se ha prescindido del lugar del sabio *mentor* en la sociedad occidental. Sin embargo, es posible que el mito encontrara otro camino en el *inconsciente colectivo*, el de la narración fantástica con impacto emocional. La máscara ha cambiado, pero el arquetipo continúa.

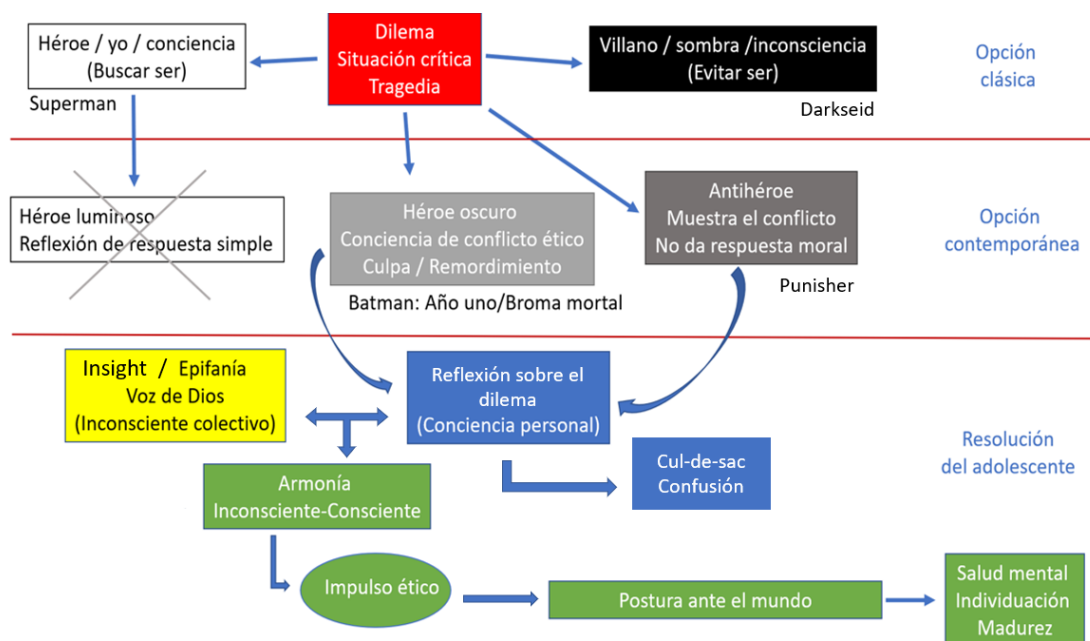


Figura 4. Influencia del significado de la Imagen Simbólica Arquetípica de la Novela Gráfica en los valores de los Adolescentes Mexicanos Lectores de Novela Gráfica. En la contemporaneidad, la imagen del héroe puro con respuesta simple es ineficiente para la transmisión de los valores en el mito. El adolescente no se identifica con él y no cree en los mentores. Aparecen entonces en la novela gráfica los héroes oscuros y antihéroes con los que sí se identifica y le sirven como modelos, pero que tampoco dan respuestas, o bien, dan demasiadas y contradictorias. Esto lo obliga a una reflexión personal más profunda. Se presenta entonces el callejón sin salida, el *cul-de-sac*: el adolescente reflexiona, pero queda en confusión. Súbitamente, el inconsciente colectivo responde en un proceso de *insight*, aparentemente automático. El joven da cuenta entonces de la armonía entre *cierta* respuesta reflexionada y la certeza profunda de la misma, no por razonamiento sino por convencimiento emocional indescifrable. La conciencia del proceso y de esta nueva respuesta se convierten en un impulso *ético* que se expresa en una reacción intrínseca de postura madura ante el mundo.

Los adolescentes entrevistados saben que los superhéroes son físicamente falsos, pero eso no les impide comprender el mensaje que transmiten en sus actos. Han dejado de lado la literalidad de las palabras para comprender la complejidad de premisas encarnadas en personajes ficticios. Con ese enredo, aparecen nuevos elementos, que pueden poner en tela de juicio ciertas partes de la teoría psicológica analítica. El *antihéroe* no es polarizado, es polisémico, multiaxial. Se mueve en lugares difusos y relativistas, incluso caóticos, como la ciencia física con la que han crecido estos nuevos jóvenes.

Ante la globalización del conocimiento impulsada sobre todo por internet, ya no hay respuestas claras, sino preguntas conflictivas. Ahí es donde encuentra su lugar el antihéroe, como modelo ético en la complejidad.

No hay una ética universal a la que adherirse, por lo que la necesidad de autoformarse se muestra como la respuesta más lógica para un adolescente de cogniciones inexpertas. Se puede observar al héroe actual, oscuro, confundido, autodesarrollado, que se estanca en una adolescencia físicamente superada, pero emocionalmente atascada. Ahí encuentra su lugar *Batman*, como nueva máscara, como nuevo modelo ético. Sus características psicológicas, necesidades, fortalezas, dolores y métodos, aun cuando no sea el personaje que les agrade más, les resulta *obviamente* un modelo. No saben claramente por qué, pero saben que lo es. Alan Moore puede responderles: porque se basó en Jung y su teoría analítica para desarrollar al personaje como un modelo heroico en interminable *individuación yo-sombra*.

Si los resultados aquí planteados son correctos, la principal implicación para el estudio de la formación ética en los adolescentes radicaría en que no bastaría con analizar los procesos racionales y praxis para comprender el fenómeno. Es decir, se necesitaría comprender el significado y proceso de la epifanía o *insight*, ese “no saber por qué, pero saberlo” que guía al joven por un convencimiento emocional.

En palabras de Jung, escuchar la *Voz de Dios*. De lo contrario, es posible que permanezcamos en ese callejón sin salida, ese *cul-de-sac*, que racionalmente deja a los adultos en un no encontrar sentido en el comportamiento ético de los adolescentes contemporáneos más allá de una rebeldía torpe, un pensamiento erróneo en formación. Por supuesto, puede suceder que en otras poblaciones o con adolescentes que solamente han visto las películas y series de televisión los significados sean distintos. Será necesario continuar las investigaciones al respecto. De cualquier manera, también es posible que la respuesta sea que el mito se ha actualizado y el arquetipo continúe siendo el que siempre fue. Los jóvenes no lo saben, no han leído a Campbell y a Jung, pero pueden sentirlo. Y con eso les basta.

REFERENCIAS

- Alonso, J. (2005). La psicología analítica de Jung y sus aportes a la psicoterapia. *Universitas Psychologica*, 3(1), 55-70.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. DF, México: Fondo de Cultura Económica
- Campbell, J. (1991). *Joseph Campbell en diálogo con Bill Moyers: El poder del mito*, Barcelona, España: Emecé Editores
- Franz, M. (1999). *Sobre adivinación y sincronicidad*. Barcelona, España: Paidós
- González, J. (2019) La individuación desde el enfoque de Carl G. Jung. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 10(1), 325-343.
- Grossman, L., Lacayo, R. (11 de Enero de 2010). *All-time 100 novels*. TIME. Recuperado de <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/>
- Han, B.C. (2012) *La sociedad del cansancio*, Barcelona: Herder
- Jung, C. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, España: Paidós.
- Jung, C. (1991). *La interpretación de la naturaleza y la psique: la sincronicidad como un principio de conexión acausal*. Paidós.
- Martínez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.
- Martínez-Salgado (2012) El muestreo en investigación cualitativa. Principios básicos y algunas controversias. *Ciência & Saúde Coletiva*. 17(3), 613-619
- May, R. (1991). *The cry for myth*. New York, USA: WW Norton & Company.
- May, R. (2000). *El dilema del hombre: Respuestas a los dilemas del amor y de la angustia*. Barcelona, España: Gedisa
- Organización Mundial de la Salud. (2018). *Desarrollo en la adolescencia*. Recuperado de http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill
- Rocha, A. G. & Freire, J. C. (2019) Psyche and ethics in C. G. Jung: the place of the irrational in the constitution of the ethos, *Psicología USP*, Vol. 30, e180133. Epub 18 de abril de 2019. <https://dx.doi.org/10.1590/0103-6564e20180133>

Rojas, M. C. (2016) Los adolescentes y los otros: apuntalamiento y vulnerabilidad, *Desvalimiento Psicosocial*, 3(1), 1-15

Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(3), 223-228.