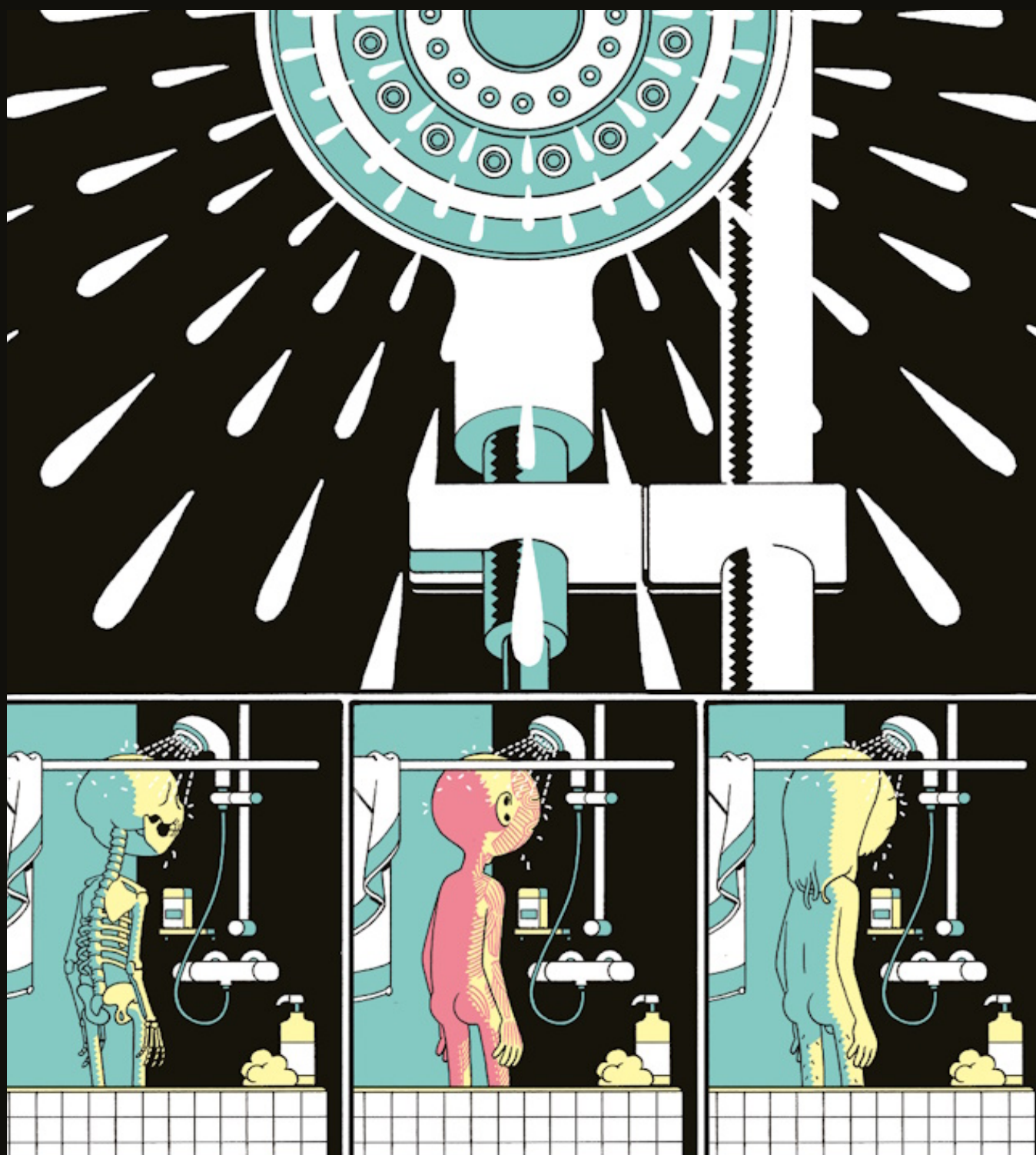


KAMCHATKA

REVISTA DE ANÁLISIS CULTURAL



CÓMIC EN LATINOAMÉRICA Y ESPAÑA:
IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.
Coord: Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

K a m c h a t k a

Revista de Análisis Cultural

CÓMIC EN LATINOAMERICA Y ESPAÑA. IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.

Cómic en Latinoamérica y España: imaginarios de la ciencia ficción en el siglo XXI.

Introducción

3-10

Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

La ciencia ficción y lo sublime en *El héroe* de David Rubín

11-36

Fernando Ángel Moreno

Aliens y alienados. *La extraña invasión extraterrestre de Materia* (2017) de Antonio Hitos

37-59

Enrique del Rey

***Myrddin* o la hibridación como descomposición del mundo artúrico**

61-94

Antonio Huertas Morales y Juan Manuel Lacalle

Cuerpos e identidades no normativos en el futuro. Un análisis de los cuerpos trans* en las distopías actuales

95-122

Andrés Giner Latorre y Josep Ballester-Roca

Cuerpos cambiantes y fronteras desdibujadas: estilo e identidad en *//* de Emma Ríos

123-146

Rodrigo García Aparicio, Natalia Martínez Pérez y Marcos García-Ergüín Maza

Reterritorializar desde el sur: Constelaciones especulativas del cómic reciente en Chile

147-176

Javiera Irribarren

“En Japón ya es mañana”. Manga argentino de ciencia ficción en tiempos de transformación del campo de la historieta

177-203

Diego Labra

Humor de otro mundo: la ciencia ficción en la configuración del humor gráfico chileno del siglo XXI

205-229

Guillermo González-Hernández



LA CIENCIA FICCIÓN Y LO SUBLIME EN *EL HÉROE*, DE DAVID RUBÍN

Science fiction and the sublime in *The Hero*, by David Rubín

FERNANDO ÁNGEL MORENO

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID (ESPAÑA)

famoreno@ucm.es <https://orcid.org/0000-0002-8844-329X>

DOI: <https://doi.org/10.7203/KAM.25.27760>

ISSN: 2340-1869

RECIBIDO: 23 DE NOVIEMBRE DE 2023

ACEPTADO: 27 DE NOVIEMBRE DE 2024

RESUMEN: En *El héroe*, de David Rubín, los arquetipos heroicos se deconstruyen en contra de los valores trascendentes tradicionales, a favor de lo democrático y lo material. En esta línea, la obra representa la lucha entre un paradigma clásico y uno moderno. Esta dicotomía queda especialmente retratada desde un nóvum característico de la ciencia ficción: la ucronía, cuyo punto jonbar —aquel donde se produce un cambio entre nuestra causalidad histórica y la de la ficción— es la existencia de nuestra tecnología en la Grecia clásica. Lo ucrónico permite a Rubín explorar la dicotomía desde dos líneas diferentes de la ciencia ficción: la prospectiva y el pulp, que a su vez relaciona con lo moderno y lo clásico respectivamente. Además, la diferencia entre la línea prospectiva y la línea pulp se relaciona con lo cotidiano —la primera— y lo sublime —la segunda—. Para el análisis parto de trabajos de Hannah Arendt, María Pía Lara, Immanuel Kant y Friedrich Schiller, entre otros.

PALABRAS CLAVE: Heracles, David Rubín, ciencia ficción, cómic, sublime.

ABSTRACT: In David Rubín's *The Hero*, heroic archetypes are deconstructed against traditional transcendent values, in favour of the democratic and the material. In this line, the work represents the struggle between a classical and a modern paradigm. This dichotomy is especially portrayed through a characteristic science fiction nóvum: the uchronia, whose jonbar point - where a shift occurs between our historical causality and that of fiction - is the existence of our technology in classical Greece. The uchronic allows Rubín to explore the dichotomy from two different strands of ciencia ficción: the prospective and the pulp, which in turn he relates to the modern and the classical respectively. In turn, the difference between the prospective line and the pulp line relates to the everyday —the former— and the sublime —the latter—. For the analysis I use works of Hannah Arendt, María Pía Lara, Immanuel Kant and Friedrich Schiller, among others.

KEYWORDS: Heracles, David Rubín, Science Fiction, Comic, Sublime.

INTRODUCCIÓN

Las posibilidades expresivas de la ciencia ficción pueden explotarse en los cómics de maneras que en una primera lectura quizás no sean tan evidentes. Esto ocurre con *El héroe*, de David Rubín, uno de los cómics españoles de mayor éxito, desarrollado por uno de sus autores más comprometidos. En este sentido, espero demostrar cómo Rubín emplea dos imaginarios de la ciencia ficción —lo *pulp* y lo prospectivo— para mostrar la agonía del héroe entre un sistema clásico teocrático, dominado por lo sublime, y uno democrático ateo, dominado por la razón.

El héroe, como representante de unos valores sociales, comienza la obra al servicio de esa sociedad teocrática, venciendo lo sublime mediante sus acciones épicas. Sin embargo, se produce en él una evolución psicológica que va adecuando su ideología y sus acciones a la sociedad democrática. Este cambio psicológico siempre va acompañado del imaginario cienciaficcional correspondiente: *pulp* para lo teocrático y lo agónico, prospectivo para lo democrático y atemperado (Díez, 2008, y Moreno, 2022, para todo lo relacionado con lo prospectivo).

Para desarrollar la exposición del estudio, comenzaré por aclarar qué entiendo por "ciencia ficción", dada la gran cantidad de definiciones que pueden encontrarse sobre el tema. Respecto a los usos de elementos genéricos de la ciencia ficción, me basaré en dos tipos de aproximaciones: una desde lo sublime, con la especificación de mis fuentes, y otra desde lo cotidiano, para relacionarlos respectivamente con la estética *pulp* y el Mal, y con la estética más contenida, prospectiva, de la ciencia ficción de la Edad de oro estadounidense. Relacionaré ambas con una visión clásica/divina de la realidad y una moderna/humanística, respectivamente. De este modo, a partir de la manera en que suelen funcionar los pactos de ficción cienciafccionales, extraeré ciertos ideologemas producidos por esos cruces estéticos para así dar cuenta de la agonía del héroe entre dos sistemas sociales, uno malvado distópico y otro ético y utópico.

A continuación, mostraré el funcionamiento de lo sublime a partir, principalmente, de los estudios de Burke, Kant y Derrida, tras lo cual relacionaré la manera en que el héroe gestiona lo sublime, para dar cuenta de su interacción con los sistemas sociopolíticos en pugna. La relación entre el Mal y la construcción social, con lo sublime como catalizador, la basaré en estudios de Hannah Arendt, María Pía Lara y Ana Carrasco-Conde.

De este modo, veremos cómo un paradigma ideológico clásico, a través de una sociedad teocrática, se sostiene a partir de un discurso épico como respuesta a la agonía sublime creada por el universo. Rubín lo muestra desde objetos y enemigos propias del *pulp*.

Es necesario, para salir de esta tiranía, que el héroe —como representante de unos valores sociales— transforme su lucha épica al mismo tiempo que desarrolla una evolución personal desde una perspectiva menos conservadora, más racional y democrática. Para ello deberá construirla desde un sistema social moderno, que Rubín representa desde una tecnología más amable, más prospectiva.

BASE TEÓRICA Y METODOLOGÍA. UNAS BREVES NOTAS SOBRE CIENCIA FICCIÓN

Existen numerosas definiciones de “ciencia ficción” e incluso a menudo su carácter de “género más complicado de la historia de la narrativa” ha llevado a pensar que no puede definirse (Moreno, 2022). Esta falacia académica no funciona cuando la mayor parte de los receptores asumen que *La colmena* es realismo, pero *Blade Runner* es ciencia ficción. Quizás luego discutan por los híbridos o por los textos ambiguos y no tengan claro si *Star Wars* es ciencia ficción, pero entre *Los desposeídos*, de Le Guin, y *En busca del tiempo perdido*, de Proust, mucho deben forzar para que se tengan dudas.

Por otra parte, una definición de ciencia ficción no debe, en mi opinión, plasmar de manera rígida marcas textuales de ciertas obras, sino la manera en que un conjunto de lectores sincroniza sus gustos en una serie de textos (Lázaro Carreter, 1976: 114), para no caer en la falacia de querer ver absolutos en las clasificaciones genéricas, como bien explica Shaeffer (1989). Añadamos a esto la conclusión del mismo Shaeffer de que a menudo son tradiciones irracionales las que deciden el género de un texto, aunque dicho texto esté alejado de lo que a partir de una taxonomía concreta se podría defender. Por ejemplo, para algunos lectores, el *Viaje a la Luna* de Cyrano de Bergerac es ciencia ficción, aunque no haya en la obra prácticamente ningún elemento que hoy pudiéramos relacionar con la ciencia ficción desde casi ninguna definición que se defienda. Por consiguiente, considero que ciertos elementos de ciertos textos invitan a clasificarlos en una taxonomía, pero son luego los lectores quienes deciden dar importancia a esos elementos o a otros para leerlos de un modo o de otro.

Para acotar, considero que cuando un receptor muestra su agrado por la ciencia ficción acostumbra a encontrarse con una desfamiliarización respecto a su campo referencial externo (CRE) —en terminología de Harshaw (1984) para evitar términos ambiguos como “mundo real”— desde una hiperbolización “plausible” de un aspecto de dicho campo referencial. Esta plausibilidad parte de un cambio justificado científicamente: lo que Darko Suvin llama “nóvum”, que sería lo que caracteriza al género.

A novum of cognitive innovation is a totalizing phenomenon or relationship deviating from the author's and implied reader's norm of reality. Now, no doubt, each and every poetic metaphor is a novum, while modern prose fiction has made new insights into man its rallying cry. However, though valid SF has Deep affinities with poetry and innovative realistic fiction, its novelty is «totalizing» in the sense that it entails a change of the whole universe of the tale, or at least of crucially important aspects thereof (and that it is therefore a means by which the whole tale can be analytically grasped). As a consequence, the essential tension of SF is one between the readers, representing a certain number of types of Man of our times, and the encompassing at least equipollent Unknown or Other introduced by the novum. This tension in turn estranges the empirical norm of the implied reader (Suvin, 1979: 64).

Este cambio no tiene por qué ser plausible científicamente respecto a nuestro CRE, sino respecto al campo referencial interno (CRI), es decir, si en la obra se nos dice que el viaje más allá de la velocidad de la luz es posible científicamente, se asume como nóvum, aunque en nuestro CRE esto sea imposible. Como explica Csicsery Ronay Jr.: "Science is sf's pretext. Every quantum-info-nano-bio-cyber-astro-psycho-xeno-socio-physical infodump pumps up the illusion that sf stories are dramatizations of scientific knowledge. But even in the hardest of hard sf, sf's science is always figurative. It is an *image* of science, a poetic illusion disguising its illusionary status" (Csicsery Ronay jr., 2008: III).

Por resumir, con lenguaje más accesible, considero que suele considerarse "ciencia ficción" todo texto que presente elementos no posibles hasta hoy en la realidad física, pero que estén justificados desde una perspectiva científica, por loca que esta sea.

Todo esto resulta fundamental para el enfoque desde el que voy a analizar *El héroe*. El receptor que asume este nóvum debe desechar como explicación de los acontecimientos las miradas divinas o sobrenaturales. Siendo puros, sencillamente en la ciencia ficción no existirían tales cosas (aunque a veces existan, como veremos). Por consiguiente, es una manera de extrapolar inquietudes a otras ficciones más allá del realismo literario sin caer en lo fantástico —en términos de Campra (1981) o Reisz (1989)—, ni en lo maravilloso —en términos de Todorov (1970)—. Se trata por consiguiente de un género esencialmente ateo y materialista. Evidentemente, en la práctica esto no es tan puro, puesto que un lector puede realizar una interpretación religiosa de 2001, de Clarke, o pueden aparecer demonios en obras como *La estación de la calle Perdido*, de Mieville. Sin embargo, el juego ficcional de la ciencia ficción

parte de este presupuesto en la mayor parte de los receptores y, desde luego, de sus autores.

Ahora bien, ¿dejamos entonces fuera del género a los autores y receptores que no lo vean así o las obras que introduzcan elementos de otra naturaleza? No es necesario. Podemos acudir a propuestas como la de Francisco Javier Ávila (2002) y asumir que casi todas las obras contienen elementos de muy diversos géneros, que priorizamos o no, que vemos de un modo o de otro, que están presentes de manera muy extensa o puntualmente. Es decir, alguien podría sin dificultad realizar una lectura cienciaficcional de *Stalker*, de Tarkovsky, mientras otra persona optara por una lectura exclusivamente religiosa. En este sentido, cabría hablar de «momentos cienciafccionales» que pueden partir de invitaciones de la obra (elementos intradiegticos relacionables con las pautas que he indicado) o de horizontes de expectativas del receptor (quien puede querer leer, por ejemplo, la Biblia como la interacción de un extraterrestre lovecraftiano, un tal Yahvé, con la humanidad).

Por consiguiente, *El héroe* de David Rubín ¿es o no es ciencia ficción?

Desde una mirada superficial, purista, tradicional, no. La historia trata de dioses.

Desde la línea que estoy proponiendo, sin duda existen en el cómic numerosos y muy significativos elementos que suelen leer los receptores como ciencia ficción y, desde luego, tiene clarísimos elementos anacrónicos que construyen una ucronía prospectiva (Díez, 2006 y 2008), que sería, en mi opinión, el nóvum de la obra, como veremos. Las ucronías son las obras que miran nuestra historia como si algún hecho no hubiera ocurrido como ocurrió. Lo prospectivo da cuenta del uso de la ciencia ficción para ahondar ética y sociopolíticamente en las consecuencias de las acciones del pasado, bien para denunciar desde la distopía, bien para inspirar desde la utopía.

Por último, si seguimos las teorías de académicos como Suvin o Csicsery Ronay Jr. (2008: 47-75), un nóvum no puede aparecer en un texto sin transformar todos los elementos estéticos, como veremos.

Esta es la base de ciencia ficción que empleo para el análisis de *El héroe*.

BASE TEÓRICA Y METODOLOGÍA. UNAS BREVES NOTAS SOBRE LO SUBLIME

El concepto de lo sublime debería servirnos para entender el juego realidad/fantasia y clasicismo/modernidad que caracteriza al cómic, al vincularse tan estrechamente en la obra con un sistema clásico teocrático.

Entre las muchas formas de entender lo sublime suele tenderse esencialmente a dos: la empirista inglesa y la trascendente alemana. La primera, casi siempre citada desde el clásico tratado de Edmund Burke (1757), parte del efecto psicológico por el cual la mente queda colapsada por lo grande y lo informe —cuyo alcance puede tensarse hacia conceptos como el silencio, como ocurre precisamente en *El héroe*—.

La segunda —trascendente—, con Kant como máximo fundador, entiende que, en esa pugna, el ser humano se impone sobre lo ilimitado, intuitivo desde lo inconmensurable (Kant, 1790; para una síntesis: Garrido Miñambres, 2012: 107-34)¹. Ambas interesan para analizar la obra de Rubín, aunque desde diferentes aplicaciones.

En las dos nos encontramos ante el colapso de la mente por lo que los sentidos han descubierto: una realidad inabordable. Esta realidad suele ejemplificarse con imágenes como las de montañas cuyos límites no se vislumbran claramente, el terror de los marineros en un barco en medio de una galerna o la inmensidad del universo, tanto temporal como espacial. Sin embargo, en todos estos casos —sea la teoría que sea— el espectador debe encontrarse a una distancia tal que, por un lado, permita apreciar la inmensidad y, por otro, no exista un avasallamiento tal que impida el ejercicio de la razón. Por ejemplo, un barco en medio de una galerna produce un efecto sublime si lo ves desde la orilla, pero no si lo ves desde una torre lejana (en cuyo caso no aprecias la situación) ni si estás dentro del barco (en cuyo caso la aprecias demasiado).

Otro interesante acercamiento al término es el de Schiller (1793 y 1801), enormemente influido por su cuidadosa lectura de la obra de Kant. Schiller afronta el concepto desde una idea religiosa de trascendencia, en cuanto a que el ser humano vislumbra a través de lo sublime las implicaciones del concepto de divinidad, de unos principios inconmensurables y superiores a nuestra miserable existencia, principios que Schiller asocia con las aspiraciones más nobles del ser humano. No me parece inadecuada esta visión para ahondar en el cómic de Rubín, aunque desde una perspectiva menos positiva que la suya, más atea; es decir, que lo sublime invoque lo divino en *El héroe* funciona como crítica a la religión, no como refuerzo positivo. Como veremos, en el cómic lo divino y lo sublime se encuentran indisolublemente asociados de maneta negativa. Por consiguiente, el ser humano se encontraría más en paz consigo mismo y con una vida más plena cuando se apartara de esta divinidad sublime.

Desde un punto de vista más contemporáneo, y desde luego ateo, el desprecio por lo terrenal y la aspiración a lo divino desvían del disfrute de los placeres relacionados con lo material.

Todo esto va a ser fundamental para el análisis de *El héroe*.

Buen complemento a esta idea es la propuesta de Jacques Derrida (1978: 127-53), quien defiende que lo sublime no es vinculable con ningún objeto en particular, sino

¹ “El respeto que inspira el sentimiento de placer no nos hace reverenciar tanto la grandeza del objeto como la de nuestro propio espíritu ensanchado por la revelación de lo suprasensible, así como demostrada superioridad de la facultad racional sobre el poder avasallador del mundo empírico” (Garrido Miñambres, 2012: 119).

con algo que escapa a nuestra razón e incluso a nuestros sentidos. Todas estas son ideas que enfilan la realización de la persona hacia un infinito incognoscible, que hipotecan toda felicidad a lo inalcanzable, a algo superior a nosotros, a algo inabarcable.

La aplicación de estas ideas a las artes ha visto todo tipo de adaptaciones. Entre todas ellas, cabe considerar dos grandes líneas: la diegética —análisis de lo sublime vivido por los personajes, como resulta fácil de hacer con el célebre cuadro de Friedrich: *El caminante ante el mar de niebla*— y la extradiegética —análisis de lo sublime vivido por los espectadores—. Esta última línea siempre es intuitiva mientras no se disponga de trabajos de campo con encuestas rigurosas. No obstante, lo extradiegético no solo sirve como descripción de lo vivido por un receptor, sino también como invitación a leer de un determinado modo, entre todos los posibles. Las dos miradas pueden ser fructíferas para analizar la obra de David Rubín.

1. Intradiegética: contra qué invocaciones de lo sublime combate Heracles y por qué.
2. Extradiegética: cómo el lector puede realizar una interpretación de lo sublime en el cómic.

Emplearé ambas para entender el choque entre sistemas ideológicos que lo sublime provoca.

LO DIVINO Y LO SUBLIME CONTRA EL SIERVO DEL MAL

El héroe gira en torno al mito de Heracles, sobre el cual David Rubín se documentó con rigor (Torres, 2011). Como bien sabemos, toda esta tradición mitológica tiene muy poco o nada que ver con la ciencia ficción, aparte de cierta estructura ficcional común a los mitos y a algunas manifestaciones de la ciencia ficción (Ariza Trinidad, 2020). Su base suele ser fundamentalmente lo maravilloso, en cuanto a una visión de la realidad donde lo mágico o la intervención divina aparecen continuamente sin hacernos dudar de la legitimidad ficcional de lo narrado. Como explica Darko Suvin:

If SF is defined by the interaction of cognition and estrangement, if it is a literature of possible and reasonable wonder or cognitive estrangement, then— notwithstanding all sterile hybridizations—it is fundamentally different from the genres derived from myth: the fairy tale, the horror story, or what is now called heroic fantasy, which are all concerned with the irruption of anti-cognitive laws into the author's empirical environment or with worlds in which such laws hold sway. SF, on the other hand, shares with "naturalistic" fiction the basic rule that man's

destiny is man—other humans (or psychozoa) and their devices and institutions, powerful but understandable by reason and methodical doubt and therefore changeable. In SF, then, the radically different agents and scenes are still agents and scenes of the human world (1974: 255-6).

En el cómic de Rubín se parte sin duda del mito, por lo que la base de los doce trabajos de Heracles se plantea como una manera en que los dioses interactúan con los seres humanos mediante la cooperación de un tirano político, con la clásica situación en que la clase dominante tiene la religión como aliada para someter al pueblo. Así, Heracles —personificación de ese pueblo— parece al principio aceptar estos trabajos por lealtad a una tradición y por cuestiones familiares.

Lo sublime casi siempre aparece en este cómic como una amenaza originada por lo divino y contra la cual parece imposible (o al menos muy difícil) combatir. La épica —el enaltecimiento de las acciones de un héroe que defiende unos valores sociales— funciona al principio a favor de lo sublime y del sistema teocrático, y después en contra de lo sublime y a favor del sistema democrático. Se establece así una relación entre tres magnitudes: lo divino, lo sublime y lo épico.

1. La forma de mirar el universo: lo divino.
2. Aquello que nos amenaza desde dicha forma de mirar: lo sublime.
3. La voluntad de sumisión o de rebelión del individuo: lo épico.

Ahora bien, desde un punto de vista más moderno, la razón puede ayudar a poner esos límites necesarios sobre lo divino. En este sentido, el uso de la razón —simbolizada por la tecnología ucrónica— se convierte en una base para luchar contra lo sublime mediante la épica.

Ya el texto verbal inicial, en el prólogo, se marca lo sublime, así como en las cuatro páginas siguientes.² Lo sublime inicia la obra.



(Rubín, 2012, I, Prólogo: 5)

² Con anterioridad, la cotidianidad de un niño supone un principio anti-sublime, pero no quiero adelantarme a esta lectura.

La siguiente invitación a lo sublime se produce ya en la página 13 del episodio 1, al rebelarse Heracles contra su hermano, quien por azar nació primero y que por tradición debe mandar sobre el segundo. Esta rebelión produce un inesperado y doloroso fogonazo de luz sin explicación científica, solo producido por esta tradición divina:



(Rubín, 2012, I, 1: 13)

De este modo, lo sublime muestra cómo Heracles está sometido a lo religioso y cómo este sometimiento se manifiesta mediante unos parámetros causales inaprehensibles. Heracles se encuentra completamente dominado por lo divino y por la tradición, dentro de un sistema teocrático. Es solo la primera muestra de un sometimiento que se manifestará una y otra vez a través de lo sublime a lo largo de las doce pruebas. El lector asistirá desde la seguridad de su asiento a personajes y escenarios grandiosos, informes y aterradores propuestos por Rubín. Es decir, la distancia imprescindible de lo sublime se crea entre la imagen y el entendimiento previo del lector del poder los dioses y de su trascendencia, así de como la manera en que dirigen la sociedad humana.

Estas son solo las primeras páginas, pero más adelante, lo informe, lo incognoscible, lo extradimensional, muy vinculado todo ello con lo sublime, van a estar una y otra vez en fuerte conexión con los dioses y sus crueles caprichos. Estos caprichos no son un mero juego, sino que se retratan como un Mal absoluto que nace

del sadismo, vehiculado por imágenes sublimes, para influir en lo político y en lo social.

Respecto al sadismo, Carrasco-Conde lo entiende como el intento de destrucción física y emocional sobre una víctima para obtener una satisfacción personal (Carrasco-Conde, 2021: 86-100). En el cómic, el sadismo aparece en el personaje de Euristeo, como heraldo de la diosa Hera, que aprueba e incluso apoya dicho sadismo. En este sentido, el Mal queda vinculado absolutamente con lo sublime y lo divino. En paralelo, el sistema teocrático queda vinculado con lo individual, el capricho y la sinrazón.

Recordemos que lo social consensuado, la polis, es la categoría que lleva al Bien, como defendió en su día Hannah Arendt (Sánchez Madrid, 2021). Basada en las teorías de Arendt, la filósofa María Pía Lara va más allá y defiende que el Bien se refuerza mediante narraciones sobre el Mal que llevan a cambios en las instituciones (Lara, 2009). Estos principios serían así, según estas filósofas, base indiscutible de la modernidad en su lucha contra la tiranía.

Precisamente así ocurre en *El héroe* con las constantes referencias mediáticas a los logros de Heracles a favor de la polis, de lo social, del Bien y, según avanza la historia, en contra de lo divino y de su sistema social teocrático. De este modo, la televisión y la prensa se convierte en arma de refuerzo del héroe desde valores democráticos. Lara, por ejemplo, defiende que no existe lucha contra el Mal sin un replanteamiento de principios sociopolíticos, que son los que en el cómic se plasman desde la cotidianeidad del orden social. Es decir, como indica la psicóloga Martha Stout (2005), no puede haber mal ni bien sin consentimiento social.

Lo grave en el cómic de Rubín es que el consentimiento no lo da la sociedad —que rechaza lo sublime—, sino su representante —el héroe— bajo la excusa de la “noble” lucha épica. Recordemos que el héroe, según la tradición, confirma ciertos valores sociales (Campbell, 1991), que dan sentido a su combate épico. Por consiguiente, si esos valores sociales provienen de un Mal sádico y caprichoso, de una obediencia a lo divino desde unos mandatos de un paradigma clásico de pensamiento, el héroe se convierte en malvado y la épica pasa a ser una trampa ideológica³. Esto se refleja directamente en la ejecución de la cierva (I, 3: 15), momento en que el héroe debería replantearse su sumisión al poder tradicional. En este sentido, la épica del héroe en su lucha contra lo sublime provoca traumas con implicaciones ideológicas. Así, el héroe defiende unos valores divinos, pero no defiende un orden social moderno.

³ Filósofos como Ricoeur ponen el sufrimiento como principal brújula para detectar el Mal: "Podría decirse que, si la cuestión del mal se distingue de la del pecado y la culpa, es porque el sufrimiento es tomado constantemente como término de referencia" (Ricoeur, 2005: 23-4) y "Obrar mal es siempre dañar a otro directa o indirectamente y, por consiguiente, hacerlo sufrir" (Ricoeur, 2005: 26).

La evolución de un paradigma social al otro depende de la evolución psicológica del propio héroe, cuyo viaje personal tiene que ver con un viaje ético y social.

Como sabemos, la figura del héroe está ampliamente estudiada, especialmente desde los clásicos estudios de Otto Rank y Joseph Campbell, a partir de la estructura de los ritos de paso. Entre todas sus aplicaciones me interesa para este análisis la de Carlos Pitillas e Ismael Martínez Biurrun, quienes se centran en el terreno inexplorado que el héroe debe cruzar mediante su lucha épica y que le cuesta la carga de una experiencia traumática.

En ese territorio inexplorado van escondiéndose, conforme avanza nuestra vida, los contenidos mentales ligados a experiencias que nos han provocado un dolor insoportable (experiencias traumáticas) (Pitillas Salva y Martínez Biurrun, 2021: 182).

En la novela de aventuras más positiva, el espectador apenas percibe esas consecuencias traumáticas en el héroe. Recordemos el caso de Indiana Jones, que no evoluciona. Sin embargo, en otras muchas historias el trauma del héroe tiene consecuencias en su evolución psicológica e incluso en la manera en que enfrenta los conflictos, como en el cantar de Beowulf o como la Ripley de la saga *Alien*. Esta evolución traumática del héroe se relaciona, en el cómic de Rubín, con la estructura más tradicional de un modo intenso. Recordemos esta estructura:

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una batalla decisiva, para después regresar a casa con la facultad de otorgar determinados dones a sus hermanos (Pitillas Salva y Martínez Biurrun, 2021: 181).

En este caso, los sucesivos traumas de Heracles tienen que ver con la misma esencia de los dones entregados, puesto que debe adentrarse en el territorio inexplorado —marcado por el impacto de lo sublime— de la felicidad familiar tradicional, vinculada con lo divino, que queda partida de manera traumática por esa misma tradición. Estos traumas están causados por su lucha épica contra el monstruo sublime, enviado por los dioses como refuerzo del sistema teocrático, por lo que en textos tan cohesionados como este las connotaciones ideológicas del monstruo impregnan de ideología el trauma sufrido. El momento culminante es aquel en el que, absorbido por la ciega lucha épica y la influencia de los dioses, el héroe asesina a su mujer y a sus hijos sufriendo un trauma insuperable (Rubín, 2012, II, 1: 13-20). A partir de ese momento, Heracles debe reconfigurar su propia ideología para huir del trauma y evolucionar, pero no puedo hacerlo sin culparse a sí mismo, puesto que los principios ideológicos del monstruo son los mismos que aquellos en los que ha basado su épica: los principios sociales tradicionales, basados en lo divino.

El monstruo no representa exactamente al suceso trágico o traumático en sí mismo [...], que ya no puede cambiarse, sino más bien a la *incapacidad* del protagonista para afrontar dicha pérdida y sus consecuencias emocionales (Pitillas Salva y Martínez Biurrun, 2021: 185).

Así, para otorgar los dones a sus conciudadanos, Heracles necesita sufrir un trauma que le enfrente a sí mismo y a sus propios valores ideológicos. El verdadero héroe, por consiguiente, no sería el que venciera épicamente a la hidra, sino el que se enfrentara en la intimidad a su propia ideología para superarla y compartir esa superación con sus conciudadanos en la polis. Esto enlaza claramente con la idea de María Pía Lara de narrar el Mal para generar debate social, pues deconstruye la figura del héroe seguidor de ciertos valores sociales al servicio de dicha polis. Rubín respeta al mismo tiempo el mito y la concepción de debate institucional propia del mito, pero adaptándolo a la Modernidad, desde conceptos próximos a las relaciones entre individuo y sociedad descritas por Hannah Arendt (1958).

Este proceso queda reflejado en cierto modo en las opciones estéticas cienciaficcional del cómic, mediante el contraste entre cotidianidad y divinidad, como diferentes formas de gestionar lo sublime.

REALISMO TERRENAL DEL HÉROE: COTIDIANEIDAD CIENCIAFICCIONAL ANTI-SUBLIME

En este punto, es importante comentar cómo se puede producir el pacto de ficción cienciaficcional en una obra de este tipo.

Las narraciones institucionalizantes de los mitos griegos, en las formas en que han llegado a nosotros (a través de textos como los de Ovidio), muestran escasa cotidianidad, si los comparamos con otros tipos de relatos. Su vinculación intradieгética con la polis y sus instituciones suele quedar más oculta que lo desarrollado, por ejemplo, en las tragedias clásicas.

Lo más frecuente hoy es que se sitúe la narración en la propia época —como en *Yo, Claudio* o en *Furia de titanes*—, al recontextualizar un mito grecorromano en un relato de ficción moderno, para que lo cotidiano aparezca vinculado con los siglos anteriores a nuestra era, donde estos mitos formaban parte de la cultura religiosa. Por consiguiente, en la ficción histórica esa cotidianidad es la de los ciudadanos helenos de la Antigüedad, no la del receptor de los siglos XX y XXI (López Saco, 2017). En este sentido, se establece en la narración institucionalizante una distancia considerable entre la cotidianidad del personaje (que vive en el siglo V a.C., por ejemplo) y la del receptor (que lee el relato en 2025), en cuanto que más allá de la denotación de las acciones, nada tiene que ver una con la otra. Es decir, beber, comer, vestirse, pasear por una calle son acciones con el mismo significado denotativo en la

Antigüedad y hoy, pero no tienen las mismas connotaciones si hablamos de beber vino de una jarra de barro en una taberna sin luz eléctrica, vestido con una túnica y saliendo a una calle principal sin pavimentar y recorrida por carromatos.

Ya en la Edad Media —incluso en la propia Roma clásica, si consideramos textos como la *Eneida*— se produce una adaptación de los mitos a la realidad cotidiana de un escritor nacido siglos después. Esta tradición será muy desarrollada en el cine, la televisión y el cómic de los siglos XX y XXI. En este sentido, hay varias maneras de implicar al receptor con el pacto de ficción a través de la cotidianeidad del contexto histórico del mito, es decir, hacer convivir la Grecia clásica con nuestra propia época.

1. Una de ellas es la actualización temporal de todo el relato, situando a los personajes como nacidos en otra época: por ejemplo, una historia en la que Heracles fuera soldado del ejército estadounidense o una en la que Ulises viviera en Dublín en el siglo XX.
2. Otra es la de crear una sociedad paralela a la de nuestra realidad, que existe como una dimensión o un espacio que convive con nuestra cultura y donde se mantienen la mayor parte de las características de la antigüedad helénica, como en muchos comics de DC vinculados con el personaje de Wonder Woman, donde la cotidianeidad helénica clásica se da solo en una isla perdida entre nubes en medio del océano, mientras fuera de ella existen la tecnología y las sociedades de nuestro tiempo.
3. Una tercera —usada, por ejemplo, por Welles en su *Quijote*— es la de incorporar anacronismos explícitos, bien en la época clásica, bien en la época contemporánea del autor.

Esta tercera opción metaléptica de incorporación de elementos cotidianos del siglo XXI, la de *El héroe*, por una parte, humaniza y semantiza a los personajes⁴ y, por otra, invita a una salida brusca del pacto de ficción, en cuanto que el receptor debe reconfigurar su horizonte de expectativas acerca de la obra. Puede parecer incoherente si no consideramos que la realidad creada no es contradictoria ficcionalmente. Simplemente tiene sus propias normas (Dolezel, 1997: 43-9). Sin embargo, el receptor sí debe reconfigurar sus impresiones al gestionar el pacto de ficción.

Para ello, en el caso de *El héroe*, se pueden aceptar los elementos anacrónicos como producto del nóvum de la ucronía prospectiva, que emplea la modernidad como si fuera ciencia ficción.

⁴ El proceso de semantización que explica Walter Mignolo (Mignolo, 1981) se produce en casi todas las obras literarias —el surrealismo podría ser una excepción— al introducir elementos con los que el lector puede identificarse. Resulta especialmente importante en la ciencia ficción (Moreno, 2010: 212).

Visto así, cabe una pregunta para trabajar desde estas incorporaciones tecnológicas de esta ucronía y cómo su presencia cambia elementos narrativos: ¿combate el héroe contra el monstruo con poderosas armas tecnológicas, como podría justificar el nóvum? Es decir, ¿qué relación existe entre objetos anacrónicos y objetos "históricos"? Si usara Heracles armas tecnológicas contra lo sublime —por ejemplo, un rifle de asalto HK416 A5 para disparar a la hidra—, resultaría factible considerar que lo sublime divino clásico se contraponen a lo sublime tecnológico moderno. Esto ocurre en algún momento de *El héroe*, pero en esos casos lo cotidiano humanista anti-sublime apenas se vislumbra. No, en la lucha épica contra lo sublime, la tecnología no juega un papel fundamental. Lo tecnológico no se vincula con la lucha épica desde los principios de los dioses y de la tradición. Lo tecnológico se relaciona con dos posibilidades: lo *pulp*, que explicaré más adelante, y lo "plausible".

De este modo, los elementos tecnológicos plausibles —un coche descapotable, un anuncio en prensa— aparecen como pausas cotidianas contra la acción épica, alterando el ritmo frenético de la aventura o contrastando con los conceptos espaciales derivados de la divinidad. Estos oasis en medio del texto introducen momentos de paz y calma para el personaje. Por ejemplo, vemos cómo el protagonista habla por teléfono móvil o corre escuchando música con su iPod o se relaja en su casa o aparece por televisión. Estos elementos funcionan en este texto como el neologismo descrito por Csicsery Ronay Jr. (2008: 13-46). Se puede alegar que estos elementos no son de ciencia ficción, pero en realidad para el lector son como entradas del futuro en el pasado de un modo análogo al que se produce con las obras que suelen considerarse ciencia ficción.

Así, ya por su propia estructura, *El héroe* entra dentro del género de ciencia ficción de la ucronía prospectiva: una Grecia clásica con acceso a algunos elementos anacrónicos, propios del siglo XXI, para invitar a una reflexión sociopolítica.

A partir de aquí, ver a personajes vestidos con túnicas, que portan espadas, conducen coches y llevan gafas de sol incrusta, mediante el recurso genérico de la ucronía, la Modernidad en la Antigüedad. De este modo, como defiende Hannah Arendt, cambia nuestro concepto de ser humano y de sociedad, puesto que nuestro concepto de ciencia altera nuestro concepto de humanidad⁵.

Defiende Csicsery Ronay Jr. que la ciencia ficción es el primer género de la Modernidad al desarrollar un concepto de realidad que solo puede surgir de la Ilustración (Csicsery Ronay jr., 2008). En este sentido, la ciencia ficción es el género más característico de la Modernidad porque, entre otras cosas, introduce el concepto

⁵ "El hombre se dio cuenta de su recién ganada liberación de los grilletes que le ataban a la experiencia sujeta a la Tierra; en lugar de observar los fenómenos naturales tal como se le presentaban, colocó a la naturaleza bajo las condiciones de su propia mente, es decir, bajo las condiciones obtenidas a partir de un universal, astrofísico, cósmico punto de vista, exterior a la propia naturaleza" (Arendt, 1958: 291-2).

de progreso respecto a unas coordenadas culturales obsoletas. Como ya expliqué en el epígrafe correspondiente, la ciencia ficción habla de ciencia, de empirismo, de ateísmo, de la razón y del rechazo de lo supersticioso y de lo divino, así como de la vida activa desde la duda de uno mismo en su relación con el mundo mediante el análisis de lo percibido por los propios sentidos⁶. Exactamente así funcionan estos elementos aparentemente anacrónicos en *El héroe*, tanto a nivel rítmico como a nivel conceptual como a nivel psicológico.

Durante todo el cómic presenciamos la manera en que Heracles es movido por los dioses y la tradición, casi siempre vinculado a viñetas con elementos sublimes. Lo sublime se encuentra aquí, como ya he defendido, inevitablemente unido a lo divino. Cuando lo tecnológico cotidiano aparece, lo sublime desaparece. No solo es así en casi todo el cómic. Además, solo lo sublime altera la paz marcada por la Modernidad. Así, uno de los temas fundamentales del cómic, especialmente si se mira desde este punto de vista, es la ruptura de Heracles con lo divino-sublime —bien por deseo propio, bien por insistencia de otros personajes— en favor de lo cotidiano propio de la Modernidad. La lucha del héroe a favor de un sistema social moderno como el descrito por Hannah Arendt queda representada por el uso ucrónico de la tecnología anacrónica.

LA CIENCIA FICCIÓN *PULP* COMO DESMITIFICACIÓN HUMORÍSTICA: HACIA EL ATEÍSMO, HACIA LA POLÍTICA

David Rubín ha expresado en algunas ocasiones su admiración por el *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller. Entre los muchos elementos de comparación que podrían analizarse, me interesa detenerme en cómo toma Rubín de Miller la idea de impacto mediático, primero en la obra citada y después con mayor intensidad en *The Dark Knight Strikes Again* (2001). Se trata de la incrustación de pequeñas viñetas diseminadas a lo largo de la página, como pantallas de televisión en las que contertulios, presentadores o entrevistados comentan los hechos de la trama. En la obra de Miller, este recurso técnico refleja la construcción de relato social a través del friso de muy variadas opiniones, a veces alocadas. Además, proporciona información sobre detalles argumentales o marca aspectos ideológicos desde los que contemplar los hechos desde diferentes perspectivas. Por último, entre las muchas interpretaciones que caben, resalta el aspecto espectacular con el que en nuestro tiempo leemos la realidad por influencia de la televisión.

6 Para el paso de lo clásico a lo moderno como "vida activa", me baso en el capítulo VI de *La condición humana*, de Hannah Arendt (1958: 277-353).

Si no se tiene en mente la obra de Miller, la decisión de Rubín puede parecer un mero subrayado mediático de la fama del héroe, en la manera en que se muestra, por ejemplo, en la película *Hércules* (Musker y Clements, 1997), donde por cierto ya se utiliza, de manera menos crítica, el recurso de los anacronismos ucrónicos. Sin embargo, si recordamos la pluralidad de opiniones que muestra la obra de Miller con este recurso, la opción ucrónica de Rubín contrasta por la homogeneidad: la defensa social unánime de un héroe, sin apoyo a dioses ni tiranos.



(Rubín, 2012, II, 5: 3-4)

Ideológicamente, muestra a una Humanidad satisfecha con los logros de un ser humano concreto que les defiende de los caprichos de los dioses. Desde esta perspectiva, la Humanidad del cómic no se fragmenta en detalles ni opiniones divergentes. El triunfo, lo heroico, lo ético se encuentra no solo en la lucha contra los dioses, sino a través de la incorporación de adelantos tecnológicos anacrónicos —la televisión en este caso— que rompen el discurso divino desde una cotidianeidad no sublime. Aquí el espectáculo —y, a través de él, nuestra realidad moderna— celebra de modo festivo la victoria del ser humano sobre los dioses. Por último, ante

lo tentacular, lo retorcido, lo sinuoso, lo informe de las manifestaciones de lo divino *pulp*:



(Rubín, 2012, I, 7: 4)

Estos elementos televisivos vinculados con la Modernidad contrastan por sus formas geométricas definidas y su regularidad cuadrada, con un ritmo definido y acotado que no disfruta lo sublime:



(Rubín, 2012, I, 2: 23)

Así, los anacronismos estéticos, mediante su impacto visual, marcan el paradigma social de las situaciones. Hablar de "anacronismos" en una obra de ficción puede resultar teóricamente inapropiado, puesto que todo universo ficcional se rige por sus propias reglas sin tener por qué coincidir con las del nuestro. Ahora bien, como ya he comentado, sí podemos analizar qué elementos de la Grecia de *El héroe* suponen un anacronismo si los consideramos respecto a nuestra Grecia clásica. Evidentemente, no se trata solo de ciertas formas de pensar o de responder a los conflictos que serían imposibles hace más de 25 siglos. Son interesantes incluso los objetos propios de nuestra época, tanto si son usados directamente por los personajes como si forman parte del entorno en el que se dichos personajes se mueven.

En este sentido, encontraríamos dos tipos de objetos en *El héroe*, como ya anticipé más arriba: aquellos que continúan siendo tecnológicamente imposibles hoy y aquellos que pueden ser de uso cotidiano: los plausibles. En cuanto a los primeros, los imposibles, la mayoría de ellos muestran exageradas proporciones, formas poco comunes en los diseños actuales y con, a menudo, una gran cantidad de cables. Por ejemplo, ciertos monstruos robóticos han sido diseñados con formas poco prácticas desde un punto de vista técnico, como la hidra del episodio 2 del libro I o los pájaros del episodio 6 del mismo libro I. La máquina que traslada la mente de un cuerpo a otro en el episodio 4 del libro I parece sacada de una película de ciencia ficción de serie B (Rubín, 2012, I, 4: 18-9). Este tipo de diseños tienen más que ver con el *cartoon*, los cómics de los años sesenta y setenta, y las portadas de las novelas *pulp* que con la ciencia ficción contemporánea. Precisamente en la cultura *pulp* podemos ver gran parte de su inspiración.

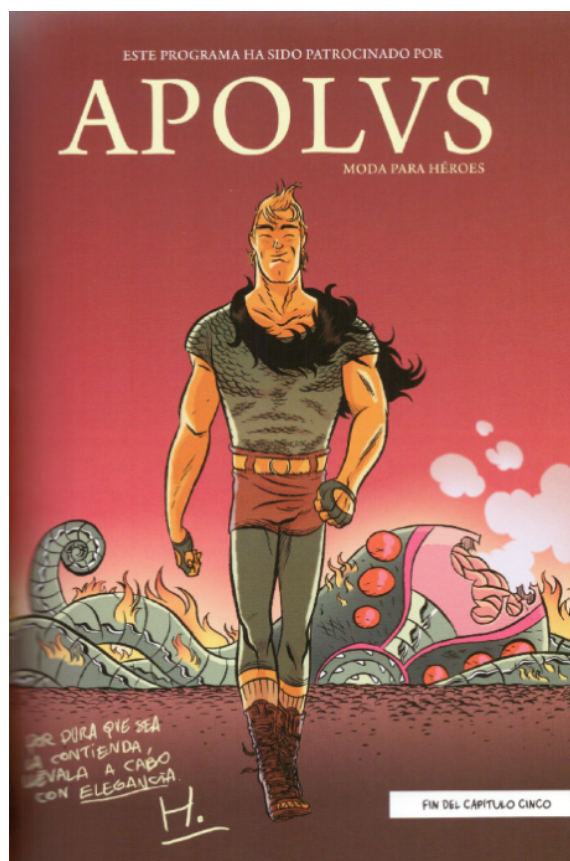
Recordemos que las publicaciones *pulp* se desarrollaron especialmente en EE.UU. desde finales del siglo XIX hasta mediados del siglo XX. Fueron una de las diversas bases de lo que hoy conocemos como «ciencia ficción». De manera —quizás no siempre correcta— se ha relacionado todo lo *pulp* con lo extremo, tanto a nivel de caracterización de personajes como en cuanto a las atmósferas descritas. Si pensamos en un vaquero de un *western pulp*, en general, no nos vendría a la mente la deconstrucción del *western* crepuscular de finales del siglo XX y principios del XXI, sino un tipo con un Colt en la cintura y barba de tres días, que bebe café y come judías junto a una hoguera bajo las estrellas y que ama cuatro cosas en la vida: su caballo, su sombrero, su revolver y la chica de turno, por ese orden. El estereotipo, a menudo exagerado, es parte fundamental del *pulp*, incluso cuando pretende romperse. En el *pulp* de ciencia ficción, lo extremo viene a menudo acompañado por lo bizarro. Las máquinas suelen tener más luces, cables y sonidos que los de nuestro mundo real, así como los extraterrestres son mucho más feos y agresivos, y los científicos locos están

aún más locos.

De este modo, la ciencia ficción más "plausible" ha optado casi siempre por evitar la estética *pulp*, mientras que la más caricaturesca y alocada la ha abrazado desde lo grotesco. Por consiguiente, David Rubín disponía de esos dos puntos posibles de partida para plasmar los anacronismos tecnológicos: los más sutiles de la ciencia ficción "plausible" —como las pantallas televisivas a lo Frank Miller— y los más estrambóticos de la ciencia ficción *pulp*.

Apenas encontramos en *El héroe* muestras de ciencia ficción "plausible" respecto a nuestra realidad, es decir, objetos que no sean posibles hoy, pero que resulten plausibles. Como dije al hablar de los anacronismos, la ciencia ficción "plausible" de *El héroe* aparece como ruptura del pacto de ficción respecto a nuestro horizonte de expectativas en torno a la Grecia clásica: ver a Heracles en un entorno clásico con un teléfono móvil aporta una atmósfera cienciaficcional, muy vinculada con el concepto de "ucronía" ya mencionado. Es ciencia ficción respecto a lo que consideramos que debería ser el contexto cotidiano de la Grecia clásica. Es una ciencia ficción "en diferido", que se relaciona en el cómic con la paz social.

Sin embargo, los restos de un robot gigante con tentáculos —tan *pulp*— que vemos en el episodio 5 del libro 1 se encuentran vinculados con la ruptura de la paz y con la intervención tóxica, peligrosa, invasiva y caprichosa de lo divino.



(Rubín, 2012, I, 5: 19)

Es muy frecuente que este tipo de artilugios disfruten de mayores viñetas e incluso de varias *splash pages*, que las pondrían en mayor relación con la búsqueda del efecto sublime y de la acción épica (Rubín, 2012, I, 2: 20-1). Si bien, podemos encontrar brucas entradas de la ciencia ficción "diferida", plausible, en la parte superior de la página, como la del descapotable en el libro II, no igualan el espacio dedicado a este tipo de objetos *pulp*:



(Rubín, 2012, II, 4: 23-4)

Ni el iPod ni las fotos ni los cigarrillos disfrutaban de protagonismos tan impactantes como los de estos objetos.⁷ La diferencia de importancia en la estructura de la página marca una distinción entre dos tipos de paradigmas, marcados cada uno por cuatro tendencias temáticas, y retratados por estéticas cienciaficcional diferentes:

1. Clasicismo alienante.
 - a. Lo distópico
 - b. Lo divino
 - c. Lo peligroso sublime
 - d. Lo *pulp*

⁷ La única excepción que he encontrado es la antena de radio con forma de ojo, que se encuentra muy vinculada con el resto de la Modernidad de la que vengo hablando (Rubín, 2012, I, 5: 6).

De hecho, algo muy cienciaficcional es la vinculación entre ciencia, tecnología y modernidad humanista, especialmente si tenemos en mente la ciencia ficción de la Edad de oro. Autores como Clarke, Asimov o Heinlein entendían el progreso humanístico como indisociable de los avances tecnológicos, desde una tecnofilia sostenible. En este sentido, la manera en que Rubín emplea el avance tecnológico-ucronico, o “ciencia ficción diferida”, contrasta con lo sublime-*pulp*, tanto como concepto como en cuanto al diseño de la página, y se relaciona directamente con formas, conceptos y efectos propios de la ciencia ficción.

Por consiguiente, lo *pulp* se muestra como la tecnología enfermiza, descontrolada, cuando se pone al servicio de la tiranía teocrática y queda visualizada como sublime, tanto por tamaños de las viñetas como por encuadres asimétricos de las composiciones. Existe así una perspectiva política que puede aplicarse al discurso y le otorga a la introducción de estas estéticas un papel que va más allá de lo frívolo o «lo gracioso» o lo meramente decorativo. La tecnología que nos hace más agradable y cómoda nuestra existencia cotidiana se relaciona en el cómic con la ciencia ficción controlada y, a menudo, con la polis y lo democrático. Lo dictatorial teocrático se relaciona con una tecnología grotesca, agresiva, descontrolada. La narración institucionalizante lo es, entonces, desde estas decisiones visuales cienciafccionales.

Que, además, sea el propio hermano del héroe quien dirija su destrucción, al mismo tiempo que le pide que defienda la polis, despliega más resonancias ideológicas, mediante un ataque a ciertos conceptos tradicionales de lealtad familiar. En este sentido, la guerra del héroe se relaciona políticamente con una especie de lucha nietzschiana y freudiana de ruptura con la rémora del deber heredado, de las obligaciones alienantes originadas por la tradición y por la familia no elegida. Las pruebas que Heracles debe superar no son solo defensas de la sociedad en la que vive, sino una especie de bucle retorcido en el que se defiende en nombre de lo mismo que se ataca. La anti-naturalidad, lo anti-humano, lo sublime de lo divino obliga al héroe a atacarse a sí mismo, puesto que su lucha épica a favor del orden establecido es el cimiento sobre el que se asientan todos sus males. De ahí la importancia de personajes como Prometeo, retratado como un científico que desafía a los dioses.

En este sentido, la fusión entre lo *pulp* y lo sublime adquiere un valor especial, puesto que somos muchos los lectores de comics que amamos esta sincronía. Lo sublime nos aporta *splahs pages* emocionantes, sugestivas, muy expresivas, especialmente si se combina con lo *pulp*. Lo divertido de una imaginación desbordada que propone un enorme gigante cubierto de tubos puede ser muy atractivo por lo que tiene de intuición de lo malsano, pero al mismo tiempo por su fuerza y su poder desbordantes. Además, la página puede enfrentarse desde ángulos

atrevidos, desde composiciones inusuales en una exploración de las posibilidades técnicas y expresivas del medio del cómic.



(Rubín, 2012, II, 4: 45-6)

Así, lo sublime *pulp* se disfruta mientras lo visualizamos, pero puede repelernos cuando lo reflexionamos, precisamente mediante esa experiencia de control de la razón. Este juego es rastreable en los relatos de H.P. Lovecraft, en los de Robert E. Howard y en la de tantos otros narradores de los años treinta del siglo XX, pero también a lo largo de la obra de Jack Kirby o de Mike Mignola, entre tantos otros. Rubín, como tantos lectores, puede amar lo *pulp* y al mismo tiempo jugar con sus reminiscencias ideológicas. Desconozco la postura o la consciencia estética de Rubín a lo largo de este proceso, pero desde luego crea una dicotomía ideológico-estética perfectamente rastreable a lo largo de la obra.

¿Cuándo acaba lo sublime *pulp*? En su debate con lo tecnofílico, lo *pulp* sublime desaparece con los amigos, la polis, la familia elegida, el sexo y la soledad, también cuando es elegida. Desaparece cuando la democracia humanística se impone sobre la tiranía teocrática. Lo impuesto —lo que debe asumirse por tradición o por las agresiones de los dioses— aliena. En *El héroe*, lo tecnológico plausible se vincula con

la calma y con lo armónico, con la paz social y con la democracia; lo sublime *pulp*, con la violencia y con lo terrible, con la divinidad y la tradición.

CONCLUSIONES

Lo que se perdió en la Época Moderna no fue la aptitud por la verdad, la realidad, la fe, ni la concomitante e inevitable aceptación del testimonio de los sentidos y de la razón, sino la certeza que anteriormente iba con ellas.
(Arendt, 1958: 301)

El final del cómic es épico, con la misma épica con la que el héroe se condenó a sí mismo, pero ahora directamente en contra de lo divino. Heracles se inmola contra la divinidad para acabar con ella. Cierra así el ciclo mítico, al sacrificarse a sí mismo, con una gran dosis de autocastigo, con las reglas del paradigma mítico para transformar dicho paradigma de vivencia a relato. En relación con lo que explicaba Suvin en la cita introducida acerca de la relación entre mito y ciencia ficción, esta última —desde la ucronía prospectiva— queda entonces en el cómic como paradigma en el que continuar viviendo sin las ataduras de lo divino y como control del proceso de lo sublime. Se expresa claramente en la respuesta final de Heracles a Hera. Tras ella decir: "¡¡No puedes matar a un dios!!", Heracles responde: "Tan solo somos cenizas... Recuerdos borrosos... Alimento para la imaginación... Tan solo la materia efímera con la que se construyen las historias... Y esta historia... Acaba... Aquí" (Rubín, 2012, II, 5, 50-2).

A lo largo de este artículo, he planteado la manera en que lo cienciaficcional se divide en dos líneas estético-ideológicas: una tecnofóbica —heredada de los característicos miedos del *pulp*— y una tecnofílica —más plausible y propia del entorno Campbell y de la Edad de oro de la ciencia ficción estadounidense—. Entre estas dos líneas se mueve el héroe —Heracles—, que cumple con ello la tradición de hacer perdurar unos valores sociales previamente establecidos. Si esos valores sociales son malvados, por el sufrimiento creado en la sociedad teocrática, el héroe se encuentra —por buenas que sean sus intenciones— al servicio del Mal y se convierte a su vez en malvado, por puro colaboracionismo. De hecho, la importancia de su maldad es superior a la de otros colaboracionistas, puesto que se erige como representación enérgica de esos valores equivocados. Así, el Mal se encuentra relacionado ideológicamente con un sistema sociopolítico teocrático y estéticamente con lo sublime.

En este sentido, el cómic funciona potencialmente como narración institucionalizante, pues invita al debate social sobre el Mal a partir de ideologemas muy presentes entre los receptores. Al fin y al cabo, las dos líneas de ciencia ficción —*pulp* y prospectiva— tienen en común el nóvum de la ucronía, que marca tanto la

estética de la obra como nos invita a mirar de manera diferente las actitudes y los conflictos psicológicos de los personajes, así como mueve en ciertas direcciones las tendencias sociopolíticas.

Todo ello se debe a la fuerza y al cuidadoso tratamiento de ese nóvum. Así, desde el concepto propuesto por el nóvum ucrónico prospectivo, se desarrolla una estética que invita al lector a salirse una y otra vez del pacto de ficción por sus aparentes anacronismos, llevándole a un distanciamiento desde el cual reflexionar sobre lo leído.

Además, coloca al héroe entre dos mundos: el clásico —con sus incrustaciones sublimes y sus tradiciones de obediencia familiar y religiosa— y el moderno —con su consenso social democrático, su cotidianeidad desde lo terrenal y su tecnología al servicio del ser humano—.

Por otra parte, permite una extraña contradicción propia de lenguajes como el cómic, el *cartoon* o el videojuego: el disfrute de los juegos técnicos que permite lo sublime al mismo tiempo que desde la razón se critica lo que ese efecto sublime conlleva de malvado.

Como resumen, el cómic emplea las dos líneas de la ciencia ficción —*pulp* y ucronía— para atacar una sociedad teocrática y defender una sociedad moderna, racional, democrática y atea.

BIBLIOGRAFÍA

- Arendt, Hannah ([1958] 2005). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.
- Ariza Trinidad, Eva (2020). "Mito y ciencia ficción desde la semántica ficcional". *Amaltea. Revista de mitocrítica* 12: 5-12. (<http://dx.doi.org/10.5209/amal.66667>)
- Ávila, Francisco Javier (2002). "Literatura y actos de habla: contar historias con doble enunciación". Girón Alconchel, José Luis; Herrero Ruiz de Loizaga, Francisco Javier; Iglesias, Recuero, Silvia y Narbona Jiménez, Antonio (eds.). *Estudios ofrecidos al profesor José Jesús de Bustos Tovar*. Madrid: Editorial Complutense: 1519-1532.
- Burke, Edmund ([1757] 2014). *De lo sublime y de lo bello*. Madrid: Alianza.
- Campbell, Joseph (1991). *El poder del mito: entrevista con Bill Moyers*. Madrid: Capitán Swing, 2016.
- Campra, Rosalba ([1981] 2001). "Lo fantástico: una isotopía de la transgresión". Roas, David. (ed.). *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros: 153-191.
- Carrasco-Conde, Ana (2021). *Decir el mal*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Csicsery Ronay jr., Istvan (2008). *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown. Wesleyan University Press.
- Derrida, Jacques ([1978] 2001). *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós.
- Díez, Julián (2006). "Ucronía: soñar la historia". Díez, Julián (ed.). *Franco. Una historia alternativa*. Barcelona: Minotauro: 7-14.
- Díez, Julián (2008). "Secesión". *Hélice: Reflexiones críticas sobre ficción especulativa* 10: 5-11.
- Dolezel, Lubomir (1997). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco/Libros.
- Garrido Miñambres, Germán (2012). *Entre el organismo y el artefacto. Una poética kantiana*. Granada: Comares.
- Harshaw, Benjamin ([1984] 1997). "Ficcionalidad y campos de referencia". Garrido Domínguez, Antonio (ed.). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco/Libros: 123-157.
- Hellekson, Karen (2009). "Alternate History". Bould, Mark; Butler, Andrew M.; Roberts, Adam y Vint, Sherryl (eds.). *The Routledge Companion to Science Fiction*. Nueva York: Routledge: 4537.
- Kant, Immanuel. ([1790] 2012). *Crítica del discernimiento*. Madrid: Alianza.
- Lampis, Mirko (2023). "Encrucijadas y bifurcaciones. La ucronía (o alocronía) desde el punto de vista de la semiótica". *Impossibilia. Revista internacional de estudios literarios* 25: 5-18. ([10.30827/impossibilia.252023.26401](https://doi.org/10.30827/impossibilia.252023.26401))

- Lara, María Pía (2009). *Narrar el mal. Una teoría postmetafísica del juicio reflexionante*. Barcelona: Gedisa.
- Lázaro Carreter, Fernando (1976). *Estudios de poética (la obra en sí)*. Madrid: Taurus.
- López Saco, Julio (2017). “Mitología griega en el cine: un moderno proceso creativo de reinención”. *Phoinix* 23-2: 153-167.
- Lumbreras Martínez, Daniel (2023). “Los mundos posibles de la ucronía: una proposición de subgéneros”. *Impossibilia. revista internacional de estudios literarios* 25: 19-31. (10.30827/impossibilia.252023.27118)
- Mignolo, Walter (1981). “Semantización de la ficción literaria”. *Disposición*, vol.15-6: 85-127.
- Moreno, Fernando Ángel (2022). *Teoría de la literatura de la ciencia ficción: poética y retórica de lo prospectivo*. Gijón: Sportula.
- Pitillas Salva, Carlos, y Martínez Biurrun, Ismael. (2021). *Soy lo que me persigue. El terror como ficción del trauma*. Ondara: Dilatando mentes.
- Reisz, Susana ([1989] 2001). “Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales”. Roas, David (ed.). *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros: 193-221.
- Ricoeur, Paul ([2005] 2019). *El Mal. Un desafío a la filosofía y a la teología*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Rubín, David ([2012] 2016). *El héroe*. Bilbao: Astiberri
- Sánchez Madrid, Nuria (2021). *Hannah Arendt y la filosofía frente al mal*. Madrid: Alianza.
- Schiller, Friedrich ([1793 y 1801] 2019). *Lo sublime*. Madrid: Casimiro,
- Shaeffer, Jean-Marie ([1989] 2006). *¿Qué es un género literario?* Madrid: Akal, 2006.
- Stout, Martha ([2005] 2019). *El sociópata de la puerta de al lado*. Barcelona: Obelisco.
- Suvin, Darko (1974). “Radical Rhapsody and Romantic Recoil in the Age of Anticipation: A Chapter in the History of SF”. *Science Fiction Studies* 1(4): 255-269.
- Suvin, Darko (1979). *Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven y Londres: Yale University Press.
- Todorov, Tzvetan (1970). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Torres, Pachu M. (2011). “Ahora más que nunca necesitamos a los héroes”. *ABC Galicia*: (https://www.abc.es/espana/galicia/abcp-ahora-nunca-necesitamos-hroes201103280000_noticia.html)