

PRINCIPIO DE JUSTICIA Y CÓMICS. REFLEXIONES JURÍDICAS Y METAJURÍDICAS.

DR. LUIS SEBASTIÁN CASTAÑARES
ADEIT-UV. (España)
luis.sebastian.uv@gmail.com

VICENT SEBASTIÁN-FABUEL
Universidad de Valencia. (España)
vicentsebastian@gmail.com

RESUMEN:

La percepción que el público tiene sobre el sistema de justicia penal afecta a las opiniones de la sociedad sobre la legitimidad del sistema. Dado que la legitimidad es un requisito para su cumplimiento, es importante comprender los factores que pueden influir en estas percepciones. Estos pueden incluir los cómics y otros medios populares.

Este estudio analiza el contexto cultural que enmarca el tratamiento del principio de justicia y el tratamiento de la delincuencia por parte de algunos de los personajes superheroicos más populares, como Batman y Superman.

El uso de la agresión o la fuerza por parte de los personajes es analizado en su perspectiva de prevención del delito, así como en su interacción y comportamiento con la policía, lo que refleja un desarrollo concreto de valores respecto al posicionamiento de los mismos ante derechos fundamentales y libertades públicas.

PALABRAS CLAVE:

Justicia, delincuencia, cómic, supehéros.

ABSTRACT:

Public perceptions of the criminal justice system affect society's views on the legitimacy of the system. Since legitimacy is a requirement for compliance, it is important to understand the factors that may influence these perceptions. These may include comics and other popular media.

This study analyses the cultural context that frames the treatment of the principle of justice and the treatment of crime by some of the most popular superheroic characters, such as Batman and Superman.

The characters' use of aggression or force is analysed in their crime prevention perspective, as well as in their interaction and behaviour with the police, which reflects a concrete development of values regarding their position on civil rights.

KEY WORDS:

Justice, crime, comics, superheroes.

I. INTRODUCCIÓN

La delincuencia y el sistema de justicia penal han ocupado tradicionalmente un lugar destacado en los medios de comunicación populares. Los cómics no son una excepción a esta tendencia. A pesar de ello, este medio ha recibido comparativamente poca atención de los estudiosos de la justicia penal. Este artículo pretende explorar la representación de la delincuencia y la justicia en algunos cómics actuales. Para ello se propone el análisis del contenido en algunos cómics de la era moderna. En particular, se hace especial hincapié en los temas relacionados con el control de la delincuencia y las garantías procesales.

Esta investigación representa una primera exploración de la representación de temas relacionados con el principio de justicia en los cómics y que sería útil ampliar en investigaciones futuras.

II. CULTURA POPULAR Y PERCEPCIÓN DE JUSTICIA

La cultura popular y los medios de comunicación -programas de televisión, películas, música y medios impresos- se consideran a menudo un reflejo de la época en la que se hicieron. En este caso, la delincuencia y los temas relacionados con ella son un tema frecuente en estos medios populares: programas de televisión más vistos, las películas mejor acogidas por la crítica... En consecuencia, estos aspectos de la cultura moderna han atraído la atención de los investigadores interesados en la forma en que la delincuencia y el sistema de justicia penal son retratados en estos medios de comunicación.

Las historias y los temas de los cómics llevan mucho tiempo reflejando la época en que surgen. Sin embargo, no está claro cómo se muestra el crimen y el sistema de justicia penal en el mundo del cómic. Este artículo es un intento de acercamiento mediante el examen de esta forma de los medios de comunicación populares. La implicación de esta investigación se objetiva en cómo estas representaciones pueden informar al ciudadano medio sobre aspectos de la sociedad con los que puede tener poco contacto, como por ejemplo, la delincuencia o el sistema de justicia penal. Hasta qué punto estas representaciones de la delincuencia y la justicia afectan, en última instancia, a actitudes más amplias sobre la legitimidad del sistema o de los actores del sistema, la investigación sugiere que, por interés de la ciudadanía, estas cuestiones merecen ser estudiadas. Y una forma de medios de comunicación que ha recibido relativamente poca atención de los investigadores a este respecto es el cómic; esto a pesar de su relevancia histórica, su gran número de lectores, su impacto cultural y su creciente influencia en otras formas de medios de comunicación más convencionales.

Desde un punto de vista netamente jurídico, el principio de justicia se incardina como uno de los principios general de Derecho, que por su propia naturaleza no viene definido por el ordenamiento jurídico ni es taxativamente conceptualizado por la doctrina. Kelsen sostiene a la justicia como una característica del orden social, lo que nos lleva a reflexionar sobre la misma en un contexto regulado por el Derecho. Las perspectivas tanto constitucional como la penal delimitan en términos generales el marco del principio de justicia en un Estado de Derecho, desde el derecho subjetivo a una tutela judicial efectiva, las garantías constitucionales del proceso penal o el principio de legalidad en desarrollo del *ius puniendi* del Estado.

III. DELINCUENCIA Y CONTEXTO CULTURAL

La criminología cultural es un enfoque teórico para el estudio de la delincuencia en un contexto cultural. La premisa de esta perspectiva teórica es que los elementos de la cultura transmiten el significado de la delincuencia. En consecuencia, uno de los puntos de vista de esta perspectiva es que la delincuencia y la justicia se entrelazan con los medios de comunicación contemporáneos para conformar las percepciones dominantes de la delincuencia y la justicia. Si medios como los cómics y otras formas de cultura popular se funden con la realidad de la delincuencia para consolidar las opiniones de la sociedad sobre la delincuencia y la justicia, entonces resulta crucial comprender mejor las formas en que los fenómenos relacionados con la delincuencia se representan en estos medios de comunicación. Por ello la criminología -y también el Derecho, en una realidad ideal- debe tener un enfoque más amplio -que pueda conceptualizar y contextualizar mejor la delincuencia prestando atención a la cultura en la que se produce.

Las percepciones son un requisito importante para el cumplimiento de la ley, especialmente la percepción de la legitimidad de los agentes de control social (la policía) o del sistema de justicia penal. De hecho, sobre cuestiones de legitimidad y cumplimiento, las cuestiones normativas son de suma importancia para la decisión de obedecer la ley. En otras palabras, la gente obedece la ley porque creen que es adecuado hacerlo. También cuando los agentes de control social realizan actos que socavan su legitimidad, el cumplimiento se vuelve problemático. Esta investigación respalda la idea de que las actitudes y percepciones pueden tener consecuencias importantes en las acciones de las personas, muchas de ellas relacionadas con el Derecho, y algunas concretamente relacionadas con la legitimidad del Estado en el desarrollo del ordenamiento jurídico. No en vano, el Derecho cumple tanto con la función de legitimación del poder como el de orientación por el que pone las bases para un comportamiento determinado por parte de los ciudadanos, educando a la sociedad en un modo de actuar y pensar.

Si las representaciones de la policía, el sistema de justicia penal y similares, en los medios de comunicación contemporáneos afectan en última instancia a las percepciones de la ciudadanía respecto a estos temas, entonces es esencial estudiar los diversos elementos de la cultura y los medios de comunicación que se entrecruzan con la delincuencia y aquí se aborda esta cuestión estudiando un aspecto de la cultura popular,

los cómics, que ha recibido relativamente poca atención hasta la fecha, más allá del monográfico de Fernández Sarasola¹.

IV. UN MEDIO DE COMUNICACIÓN POPULAR

Aunque es importante comprender las formas en que los elementos de la cultura y los medios de comunicación populares afectan en última instancia a las percepciones de la sociedad, esta investigación se centra en la representación de aspectos de la delincuencia y la justicia en los cómics.

Llevamos siglos contando historias, mucho antes de que pudiéramos escribirlas, y las historias han sido cruciales para nuestra evolución: después del alimento, el refugio y la compañía, las historias son lo que más necesitamos en el mundo.

Pero además de convertirse en una herramienta al servicio de las necesidades de gratificación emocional e intelectual, "el arte de narrar" puede haber surgido como una adaptación evolutiva. Ilustra cómo ayudó a la supervivencia de la especie. La historia se originó como un método de reunirnos para compartir información específica que podría salvar vidas, como no comer ciertas bayas... Las historias nos permiten imaginar lo que podría ocurrir en el futuro y prepararnos para ello, aumentando así las probabilidades de nuestra supervivencia.

En la actualidad, el cómic moderno es un medio utilizado para expresar ideas mediante imágenes, a menudo, pero no necesariamente combinadas con otra información visual. El cómic suele adoptar la forma de secuencias de paneles de imágenes, a menudo yuxtapuestos con dispositivos textuales como globos de diálogo, leyendas y onomatopeyas para indicar diálogos, narraciones, efectos sonoros u otra información. El tamaño y la disposición de los paneles contribuyen al ritmo de la narración.

LA INFLUENCIA SOCIAL DE LOS CÓMICS

Los cómics se consideran una forma extraña de medios de comunicación por el impacto que han tenido en la sociedad. Aunque la mayoría de las personas nunca han abierto un cómic, sí conocen a los personajes que contienen sus páginas. Personajes como Spiderman, el Capitán América, Batman y la Mujer Maravilla son ampliamente conocidos y son nombres familiares, aunque la mayoría de los aficionados no han leído el cómic del que proceden esos personajes². Debido al fuerte crecimiento de la popularidad de los superhéroes, la investigación académica sobre los cómics ha aumentado. Aunque algunos críticos pueden argumentar que los cómics sólo influyen en un subgrupo de individuos, los cómics han influido en algunas de las películas de mayor éxito de la última década, lo que ha hecho que aumente el número de personas expuestas a los personajes y las historias de los cómics y que estas historias se incorporen a nuestra cultura. No solo se han creado películas basadas en cómics, sino que también se han producido anuncios y videojuegos.

Los cómics pronto se convirtieron en un medio en el que se contaban historias de acción y aventura, normalmente con superhéroes (por ejemplo: Spiderman, Aquaman y

¹ Fernández Sarasola, I. (2018), Los superhéroes y el Derecho.

² AAVV (1999) De Yellow Kid a Superman. Una visión social del cómic.

Wonder Woman). Estas primeras historias de acción se centraban a menudo en temas de crimen y justicia, y a menudo reflejaban los titulares de la época. De hecho, los cómics han abordado muchos acontecimientos actuales a lo largo de las décadas, desde el ataque a las Torres Gemelas³ hasta la elección del presidente Barack Obama⁴.

Aunque hoy en día, los cómics, sus películas y sus personajes son de uso generalizado y atraen a muchas personas, ya que se consideran "aptos para familias", no siempre fue así. Un psiquiatra, F. Wertham, fue el primero en diseccionar la delincuencia en los cómics como respuesta a su creciente popularidad⁵. Advertía a los padres de que los cómics eran una influencia negativa que provocaba directamente la delincuencia juvenil⁶. Wertham argumentaba que la fuerza y la independencia de Wonder Woman la convertían en lesbiana y que Superman era antiamericano y fascista. Argumentó que detenía y perjudicaba el desarrollo ético de los niños, que adquirirían un falso sentido del bien y del mal, lo que les llevaría a un comportamiento delictivo. Debido a que era un psiquiatra tan distinguido y respetado, los padres se tomaron sus nociones muy en serio: si los niños leen cómics, se convertirán en delincuentes. El estudio de Wertham también influyó en el establecimiento de lo que se conoce como el Comic Code⁷, que se estableció en respuesta al temor emergente de que los cómics deslegitimaran el sistema de justicia penal y aumentaran la delincuencia. Muchos temían que los crímenes y la violencia que los niños (y los adultos) veían en estos libros fueran recreados. El Comic Code regulaba la forma en que los cómics podían representar el crimen, los criminales y el sistema de justicia penal. Las normas que debían seguir las principales empresas editoras de cómics defendían la legitimidad del sistema de justicia penal en general, lo que significaba que la autoridad o la rectitud del sistema de justicia penal nunca debía ser cuestionada o criticada en las páginas del cómic. Estas normas se establecieron para condenar cualquier contenido que inspirara un comportamiento delictivo o faltara al respeto a cualquier forma de autoridad legal. Como resultado del Código del Cómic, la censura de la delincuencia, la aplicación de la ley y las drogas se implementó en gran medida.

LOS PERSONAJES

Uno de los arquetipos principales descubiertos por Jung⁸ es el del "héroe", y una de sus manifestaciones más populares de los últimos setenta años es la de los superhéroes. La figura popular conocida como "superhéroe" ha ejercido una fuerte influencia y creciente sobre la sociedad, la moralidad y la política como una mitología que ahora

³ The Amazing Spider-Man N° 36 2001.

⁴ The Amazing Spider-Man n° 583 2008. En España Panini Comics publicó juntos ambos números en Spiderman: la política en los cómics Marvel 2009.

⁵ Wertham, Fredric (1954) *Seduction of the Innocent*.

⁶ Fernández, Ignacio (2019) El pueblo contra los cómics

⁷ Comics Code Authority (CCA), organismo de control y censura supervisado por la Asociación de Revistas de Cómic de América (ACMP en inglés). Toda publicación dentro de la industria debía llevar un sello de aprobación, para lo que tenía que pasar previamente por un filtro de contenidos. En caso de no hacerlo, debía ser reescrito y/o redibujado so pena de no poder comercializarse por los cauces editoriales autorizados.

⁸ Jung, Carl Gustav Símbolos de transformación Trotta 2012.

impregna la cultura moderna. Este fenómeno, iniciado en la década de 1930, tiene sus raíces en los cómics. En los últimos tiempos, las películas de gran éxito de los personajes Superman y Batman han acentuado la prominencia de este símbolo cultural y han hecho que estos dos superhéroes de cómics individuales sean tan familiares en todo el mundo. Sin embargo, relativamente pocos aficionados modernos los conocen de primera mano por sus apariciones en los cómics. Para Reynolds⁹, esta creación del género del cómic se revela como un símbolo proliferante cuyas dimensiones a lo largo de sesenta años de historia del cómic se han ido actualizando para satisfacer las demandas y expectativas del público popular. En su contenido se detalla los orígenes de Superman, las siete "leyes" o "códigos de gobierno" que son el núcleo de la mitología de los superhéroes. También, los ejemplos más influyentes y paradigmáticos de superhéroes están representados en el estudio: X-Men, el Regreso del Caballero Oscuro y Watchmen. Analiza la importancia del superhéroe en el mundo moderno, y revela cómo los cómics mitifican el papel del héroe y la naturaleza del consenso, la autoridad y la elección moral.

La imagen del superhéroe que lucha contra el crimen se ha convertido desde entonces en parte de la cultura estadounidense, y no solo. Aunque la representación de los superhéroes como luchadores contra el delito es un tema común en los cómics, su representación en los temas relacionados con el crimen y sus protagonistas varía. Por ejemplo, el Castigador¹⁰ suele ser representado como un justiciero en busca de venganza, dejando un rastro sangriento a su paso. Otros héroes, como Superman, Batman y Spiderman, sin embargo, tienen una objeción moral a quitar una vida, independientemente de la gravedad de la situación.

Desde la publicación de las primeras historias de superhéroes, que comenzaron con Superman, las historias de superhéroes han impregnado casi todas las facetas de la cultura popular. El primer cómic de Superman se publicó en 1938 con Action Comics #1, y la primera aparición de Batman fue en Detective Comics #27 en 1939. El género de los superhéroes dio un gran paso en 1978, cuando Christopher Reeve asumió el papel de Superman en la película homónima. La película fue un éxito comercial y de crítica, y sentó las bases para otras películas de superhéroes¹¹.

El término "superhéroe" parece, a primera vista, genérico. Es decir, "superhéroe" puede ser una palabra o término utilizado para referirse a cualquier cruzado con capa, máscara o traje que luche contra el crimen, ya sea con superpoderes, inhumano, semidiós, o genio multimillonario filántropo. Sin embargo, los aspectos legales de los superhéroes son mucho más matizados a la luz del hecho de que el término está cubierto por un derecho de marca que poseen conjuntamente Marvel y DC y la posibilidad de una declaración de genericidad, que permitiría utilizar libremente el término superhéroe.

⁹ Reynolds, Richard (1994) *Super Heroes: A Modern Mythology* (Studies in Popular Culture).

¹⁰ El Castigador Comics Forum 1988-1992. El original Punisher Marvel Comics aparece por primera vez en *The Amazing Spiderman* # 129 1974.

¹¹ Además de aparecer en la televisión, el cine y la radio, los superhéroes también lo han sido en novelas, juegos de ordenador y juguetes.

SUPERHÉROES DC ¹²

Las dos leyendas de los cómics, Superman y Batman, se han adaptado con éxito a los paisajes culturales y sociales estadounidenses a través del tiempo y ambos personajes se han transformado para mantener su relevancia como 'barómetros culturales'.

Un tema convincente que define a ambos personajes se refiere a sus enemigos. Al principio, al ser creados como vengadores sociales de la era de la depresión, luchan contra el criminal común: ladrones de tiendas, golpeadores de esposas e incluso políticos. Estos enemigos a menudo coloridos proporcionaron acción y aventura al mismo tiempo que crearon una narrativa binaria del bien y el mal. Pero esta narrativa cambia mucho a lo largo del tiempo, constituyendo probablemente la transformación más importante en las historias de estos dos héroes: la evolución de sus enemigos. En algún momento, la dualidad del bien puro y el mal deja de ser suficientemente buena. Deja de explicar lo que está mal en el mundo. Superman lucha contra los jugadores de apuesta que toman el control de los partidos de fútbol y "declara la guerra a los conductores imprudentes". Se ocupa de ellos utilizando el código moral de toda una sociedad: disfruta al humillarlos, golpearlos y, a veces, incluso matarlos.

Los enemigos de Batman son, sin duda, los más emocionantes. Primero que nada, consigue uno en el mundo real: es acusado de promover la homosexualidad por el psicólogo F. Werthan, en su libro, por el que los estadounidenses cambiaron el código de regulación de la industria del cómic. Más tarde, a principios de los sesenta, el personaje se entrega al escritor y editor J. Schwartz y las historias se enriquecen con un enfoque en las habilidades de detective de Batman¹³.

Estos primeros superhéroes fueron *campeones* violentos para un pueblo endurecido que exigía actuar de esa manera. Las versiones originales de Superman y Batman no se ajustaban a las reglas de no matar o mutilar. En estos tiempos iniciales pueden verse, especialmente en Superman, como una especie de adolescencia debido a su desprecio por cualquier punto de vista que no sea el suyo: más un matón que un héroe. Refleja el estado de millones de estadounidenses, hombres adultos sin trabajo llenos de desesperanza y actúa como una luminaria en una época especialmente deprimente

Con la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, la naturaleza de los criminales y héroes cambió radicalmente: tanto Batman como Superman tuvieron que apoyar mandatos gubernamentales, convirtiéndose en guardianes de los valores convencionales que se establecieron con la prosperidad y el sentido de unidad social que vino tras la victoria sobre los ejércitos del Eje. Lo que les sucedió a estos héroes en los años sesenta reflejó una dura división en el pueblo estadounidense: mientras que Superman se contamina con la paranoia y la moralidad que caracterizaron a los conservadores en la era de la posguerra, teniendo pesadillas de estar expuestos a la kriptonita roja; Batman pasa por unos años de narrativa *detectivesca*, preparándose para

¹² Detective Comics, Inc.

¹³ En Detective Comics # 332 (1964) Batman pelea contra Joker por primera vez bajo el nuevo régimen creativo: el Joker crea un polvo potente que hace que cualquiera con quien entre en contacto se ría incontrolablemente. Después de encontrar la droga, Batman investiga posibles curas y descubre que un simple antihistamínico detendrá la risa incontenible.

el florecimiento de movimientos de liberación sexual y contra la guerra que se popularizarían entre los jóvenes pocos años después. El Caballero Oscuro ahora se estaba enfocando más en sus habilidades de detective y ya no estaba luchando contra alienígenas o seres mágicos como lo había hecho en años anteriores...

Batman hace el principio rector de su vida lo que juró sobre las tumbas de sus padres después de sus muertes prematuras a manos de un asaltante: salvar las vidas de la gente de Gotham, principalmente luchando contra el flagelo del crimen. Esto es ampliamente consecuencialista en su ética, y se esfuerza por hacer todo el bien que pueda, tanto como el luchador contra el crimen disfrazado Batman como el filántropo Bruce Wayne. Al mismo tiempo, rompe muchas reglas morales de sentido común en las garantías procesales: practica la violencia, a menudo hasta el punto de infligir tortura, y generalmente ignora la ley cuando es inconveniente, todo lo cual iría en contra de la ética deontológica que se centra en el bien y el mal de las acciones en lugar de sus consecuencias. Sin embargo, ninguna de estas acciones es la causa de su angustia moral o su inconsistencia, porque Batman las justifica todas por la forma en que lo ayudan a realizar su misión. Para él, el fin justifica los medios en tales casos, lo que puede ser desagradable para algunos, pero no es moralmente inconsistente dentro de la mentalidad consecuencialista de Batman. Si cree que golpear a un informante reacio hasta dejarlo sin sentido lo ayudará a salvar una vida inocente, entonces lo hará y lo hace.

V. ANÁLISIS.

Aunque los cómics, en términos generales¹⁴, no han recibido el grado de atención por parte de los investigadores que otras formas de comunicación han disfrutado, hay varios estudios académicos que examinan los cómics por su relevancia para la justicia penal¹⁵.

Estos analizaron la representación del crimen y la justicia en los cómics examinando el mito de los superhéroes en torno a Batman y Superman. Enmarcaron su debate en tres contextos: la estructura de la sociedad del héroe (es decir, la Metrópolis de Superman y la Ciudad de Gotham City), las formas de crimen y los criminales a los que se enfrentan los héroes, y los propios superhéroes.

Los autores también consideraron a la luz del marco de investigación criminológica que incluye la representación de la ley, la violación de la ley y las reacciones a la

¹⁴ VVAA (2007-2014) Del Tebeo al Manga Una historia de los cómics 10 vol. Panini Comics

¹⁵ Adkinson, C. D. (2008). The Amazing Spider-Man and the evolution of the comics code: A case study in cultural criminology. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*; Belk, R. W. (1987), Material values in the comics: A content analysis of comic books featuring themes of wealth. *Journal of Consumer Research*; Bradford W. Reyns and Billy Henson (2010) Superhero justice. The depiction of crime and justice in modern-age comic books and graphic novels. *Sociology of Crime, Law and Deviance*, Volume 14; Phillips, N. D., & Strobl, S. (2006) Cultural criminology and kryptonite: Apocalyptic and retributive constructions of crime and justice in comic books. *Crime Media Culture y Vollum*, S., & Adkinson, C. D. (2003) The portrayal of crime and justice in the comic book superhero mythos. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*.

violación de la ley. Se argumenta que Superman y Batman representan dos caras de la misma moneda en lo que respecta a su representación o interpretación de la ley. Por ejemplo, aunque sus perspectivas en la lucha contra el crimen son algo diferentes, ambos describen la ley como algo que debe ser obedecido, siendo el mensaje de Superman que la ley debe ser respetada y el de Batman es que la ley debe ser temida. Los autores también concluyen que el mito general de los superhéroes se orienta hacia un punto de vista conservador en términos de la administración de la justicia penal y se centra en el mantenimiento del *statu quo*. Stoddart¹⁶, guiado por una perspectiva de criminología cultural, examinó cómics utilizando el análisis del discurso para comprender mejor la representación de las drogas, los consumidores de drogas y el tráfico de drogas. El autor extrajo tres conclusiones en cuanto a la representación de las drogas en estos cómics: en primer lugar, que el consumo de drogas se presentaba como una actividad negativa; en segundo lugar, que las referencias a las drogas se centraban normalmente en las drogas duras (por ejemplo, la cocaína); y en tercer lugar, los consumidores de drogas se presentaban como algo distinto de los traficantes. El análisis de Stoddart también identificó modelos conservadores de delincuencia y justicia. Además narrativas de los cómics que trataban el tema de las drogas retrataban la justicia por mano propia como la norma, con aspectos del sistema de justicia penal (por ejemplo, la policía y la prisión) que sólo existen en un nivel periférico. Este modelo de justicia parapolicial se caracteriza porque el superhéroe actúa como la justicia oficial, y por la disposición de los superhéroes a utilizar la violencia, aunque son reacios a matar al delincuente.

Los autores informaron de que, en su muestra de cómics, las autoridades eran a menudo incapaces de combatir los problemas por sí solas, y a menudo eran retratadas como superadas por las armas o incompetentes. Esta es una posible explicación de por qué las soluciones extralegales de los superhéroes, que a menudo implican el uso de la fuerza o la violencia, son aceptables en el mundo del cómic de los superhéroes. Los cómics, pues, pueden proporcionar información valiosa sobre cómo se representan la delincuencia y la justicia en la cultura popular: "si se representa el crimen, debe ser como una actividad sórdida y desagradable".

En relación con los trabajos publicados que relacionan los cómics y la delincuencia el presente estudio trata de abordar estas cuestiones con la observación de una muestra de cómics, examinando múltiples temas relacionados con la justicia penal: el debido respeto a las garantías procesales, el control de la delincuencia, la victimización, la prevención del delito y la representación de los funcionarios de la justicia penal.

CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN

Se examinan en el presente estudio una serie de cómics¹⁷ en un esfuerzo por comprender mejor las formas de entender la forma en que el crimen y la justicia se

¹⁶ Stoddart, M. C. J. (2006). They say it'll kill me but they won't say when! Drug narratives in comic books. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 13.

¹⁷ Superman: El nuevo milenio 03 – Emperador Joker ECC 2018, Superman 1 Planeta de Agostini 2007, Superman Último hijo ECC 2014, Superman y la Legión de superhéroes ECC 2014, Superman: Brainiac ECC 2017, All-Star Batman y Robin el chico maravilla Norma Cómic 2020, Batman La muerte de la familia ECC 2018, Batman Silencio vol 1 ECC 2016, Batman Cara a cara ECC 2018, , Leyendas de

representan en este medio. Los cómics incluidos en este análisis fueron publicados por DC Comics, uno de los dos titanes de la industria del cómic¹⁸, extraídos de historias en las que Superman y Batman son protagonistas. Esto se realiza por dos razones: en primer lugar, estos son dos de los personajes más populares y prolíficos del mito del cómic; en segundo lugar, presentan una interesante dicotomía con respecto a sus respectivas filosofías y tácticas de lucha contra el crimen. De hecho, a nivel general se puede argumentar que representan los enfoques respecto de las debidas garantías procesales y del control del crimen respectivamente. Se hace especial hincapié en la identificación de la justicia penal, incluyendo el control de la delincuencia, la prevención de la delincuencia, el uso de la fuerza y la representación de los actores del sistema de justicia penal.

Para realizar el análisis más adecuado de los cómics de Batman y Superman, y a su vez sus representaciones de la justicia por separado, se utiliza una muestra que incluye algunas de las historias más populares creadas por los escritores y artistas favoritos de los fans en las últimas décadas (Frank Miller, Jeph Loeb, Jim Lee, Mark Millar y Michael Turner). Para facilitar el análisis, la muestra total de cómics se divide en tres subconjuntos: el primer subconjunto representa a Superman actuando solo, el segundo subconjunto representa a Batman actuando solo y el último subconjunto muestra a los personajes actuando juntos.

Para la recogida de datos se ha tenido en cuenta la información básica de identificación de los cómics, la información sobre el uso de la fuerza, la actividad delictiva y las interacciones policiales. Los datos se promediaron utilizando el número de páginas de cada cómic.

INFORMACIÓN SOBRE EL CÓMIC

La primera categoría contiene variables que describen información general sobre la muestra de cómics. Esta es la variable más importante en esta parte del análisis, ya que nos permite distinguir entre los personajes y sus acciones. La última variable de la categoría de información del cómic es el tema general que se obtiene a partir de una valoración global de todas las acciones de los personajes principales de ese cómic en particular. Por ejemplo, se considera que el reconocimiento de los derechos civiles se enmarca en el tema de las garantías procesales.

USO DE LA FUERZA

Es el total de actos agresivos llevados a cabo por el(los) personaje(s) principal(es). La variable de uso total de la fuerza incluye todos los actos en los que el/los protagonista(s) emplean la fuerza física. El uso justificado de la fuerza suele incluir actos de fuerza física que tienen por objeto salvar a una persona inocente o someter a un

Batman: Veneno 1 ECC 2007, Batman y Superman : El regreso del caballero oscuro parte 1 ECC 2017, Batman: El contraataque del caballero oscuro ECC 2018, Batman: El largo Halloween ECC 2019, Batman el corazón de silencio ECC 2019, Superman La caída de los dioses Norma 2005, Superman 29 Nueva Krypton Planeta 2009, Superman: Hijo Rojo otros mundos ECC 2013 y Superman / Batman Los mejores del mundo ECC 2016.

¹⁸ El otro es Marvel Comics

delincuente. El uso injustificado de la fuerza incluye aquellos actos físicos que se consideran irrazonables, como agredir a un delincuente una vez que ha sido sometido o causar un daño físico cuando no es necesario. El otro uso de la fuerza incluye, en la mayoría de los casos, actos que no implican a los delincuentes ni a las víctimas. El ejemplo más frecuente es una pelea entre dos protagonistas como Superman y Batman. Finalmente, la última variable de la categoría de uso de agresión es el uso de amenazas verbales hacia un criminal, a un policía o a otro superhéroe.

PREVENCIÓN DEL DELITO

Incluye unas variables diseñadas para captar cualquier acción llevada a cabo por los personajes principales con la intención de prevenir el crimen o proteger a las personas o los bienes. Bajo la variable total hay subcategorías, que incluyen la protección de inocentes, la protección de delincuentes, proteger la propiedad, y otros actos de prevención del crimen. Proteger a los inocentes es un recuento de todas las situaciones en las que el o los personajes principales evitan que una persona inocente sea dañada físicamente o victimizada. Del mismo modo, la protección a los delincuentes es un recuento de las situaciones en las que se protege a un delincuente de ser dañado físicamente o victimizado. La mayoría de las veces el daño es el resultado de sus propias acciones o de las acciones de otro delincuente. Como su nombre indica, la protección de la propiedad es una medida de los casos en los que el personaje(s) evita(n) que la propiedad sea dañada o destruida. Por último, la variable de otros actos de prevención del delito incluye cualquier otra acción en la que el/los personaje/s principal/es impidió/n o detuvo/n la actividad delictiva. Un ejemplo común es la interceptación de los delincuentes antes de que lleguen al objetivo del delito, como un banco.

INTERACCIÓN Y COMPORTAMIENTO DE LA POLICÍA

Esta categoría incluye numerosas variables que describen la interacción entre los personajes principales y la policía, así como la legalidad del comportamiento de la policía y de los personajes principales. Las dos primeras variables, seguir la ley y la violación de la ley, simbolizan acciones directamente opuestas de los personajes principales. Representan recuentos de acciones en las que el/los protagonista/s claramente infringieron la ley o tomaron la decisión consciente de no infringirla.

Del mismo modo, las variables - trabajar con la policía y trabajar contra la policía - también van de la mano y muestran dos acciones opuestas. Las acciones integradas en la variable de colaboración con la policía incluyen la notificación a la policía de un delito y/o entregar a los delincuentes a la policía. Sin embargo, las acciones integradas en la variable trabajar contra la policía incluyen actos como agredir directamente a un agente de policía u ocultar pruebas que podrían usarse para hacer un arresto. La variable de corrupción policial es un recuento de cada caso en el que se muestra a un agente de policía haciendo algo ilegal, como aceptar sobornos o utilizar una fuerza injustificada. La variable la policía aprueba las acciones del personaje es una medida dicotómica debido al número extremadamente bajo de incidentes en los que se muestra claramente que la policía aprueba o desaprueba las acciones del personaje principal. Finalmente, las dos últimas variables, actos de venganza y actos para avanzar en la investigación, pretenden representar los casos en los que los personajes principales actúan por la emoción y/o la

racionalidad. Los actos de venganza suelen considerarse negativamente, como un arrebatado de emoción incontrolada.

RESULTADOS Y TEMÁTICAS

Como se ha comentado anteriormente, los datos utilizados en el presente estudio se dividen en tres grupos distintos: datos relativos a Superman, datos relativos a Batman, y datos relativos a ambos personajes juntos. Al examinar la presencia de temas, está claro que hay una fuerte influencia de la justicia penal en toda la muestra de cómics. Tanto los personajes de Superman como los de Batman se presentan con frecuencia como luchadores contra el crimen y/o detectives.

Teniendo esto en cuenta, las acciones y referencias al control del crimen y a las debidas garantías procesales son comunes en toda la muestra. Sin embargo, el control del crimen es, con mucho, el tema más dominante. De los cómics en los que se aprecia un claro tema de justicia penal, el 86,9% muestra temas de control del crimen, mientras que sólo el 13,1% muestra temas claros sobre garantía procesal. Además, los personajes se muestran muy agresivos en sus acciones hacia los delincuentes y, a veces, incluso hacia las víctimas. Los personajes principales cometen una media de 7 acciones agresivas por cómic. La fuerza física se utilizó 986 veces, con un uso justificado de la fuerza 588 veces y 382 veces el uso injustificado de la fuerza.

Aunque el control de la delincuencia es el tema dominante, también hay numerosos otros temas encontrados en la muestra. Uno de los temas más comunes es la prevención del crimen. Tanto los personajes de Superman como los de Batman pasan mucho tiempo tratando de prevenir el crimen antes de que ocurra. En la mayoría de los casos, prevención del crimen es proteger a las víctimas potenciales (o a los inocentes).

Aunque ninguno de los personajes tiene autoridad real para hacer cumplir la ley, se les muestra trabajando directamente con la policía en 60 ocasiones. Por último, aunque tanto Superman como Batman son considerados héroes, como muchos superhéroes de los cómics son a veces retratados de una manera muy antihéroe. Aunque a menudo trabajan con la policía, se observó que trabajan contra la policía en 108 diferentes ocasiones. Además, a menudo infringen la ley. En toda la muestra, Superman y/o Batman infringieron la ley 343 veces.

ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES

Aunque tanto Superman como Batman son vistos como superhéroes que luchan por la justicia, lo hacen de formas claramente diferentes. En los cómics en que aparece Superman, la garantía procesal es el tema dominante. Sin embargo, el control del crimen es, con mucho, el tema dominante en todos los cómics en los que aparece Batman. Con los cómics que presentan a ambos personajes actuando juntos, hay más variación en el tema de justicia criminal retratado.

Al examinar las acciones agresivas emprendidas por cada personaje por separado y en conjunto, surgen varias pautas. En primer lugar, Batman comete actos agresivos con mucha más frecuencia, con una media de más del doble de acciones por página que Superman. Además, Batman también utiliza la fuerza física mucho más a menudo que Superman, especialmente el uso injustificado de la fuerza, que normalmente incluye la

agresión. Curiosamente, en los cómics en los que ambos personajes trabajando juntos, los índices de acciones agresivas están equilibrados. Batman es realmente complejo. A lo largo de sus ochenta años, se ha convertido en un personaje fascinante con una ética multifacética. Su lucha por reconciliar su código moral conflictivo, una tarea probablemente tan imposible como erradicar el crimen en Gotham City, es una razón más por la que se lo considera tan relacionado con millones de seguidores en todo el mundo. Es posible que sus extremos morales y psicológicos no lo califiquen como un modelo a seguir similar a Superman o Wonder Woman, pero la conciencia de sus propios conflictos, especialmente en lo que respecta a tratar de ser moral de varias maneras diferentes al mismo tiempo, es ciertamente digno de admiración.

Con la excepción del uso justificado de la fuerza, los índices de los cómics que presentan a los personajes juntos se sitúan entre los índices de los cómics de los cómics que presentan a los personajes por separado para casi todas las categorías de acciones agresivas. Esta conclusión puede implicar que los personajes se equilibran entre sí.

LA JUSTICIA DE LOS SUPERHÉROES

Cuando se examinan las acciones de prevención del crimen realizadas por ambos personajes por separado y en conjunto, los patrones no son tan consistentes como los de las acciones agresivas. Batman realiza casi el doble de actos de prevención del delito que Superman; sin embargo, se muestra que Superman protege a más inocentes o víctimas potenciales del crimen. Este fenómeno se debe probablemente al hecho de que Superman a menudo protege a grandes grupos de individuos a la vez, mientras que Batman suele proteger a un solo individuo a la vez. Cuando aparecen trabajando juntos, Superman y Batman suelen realizar un gran número de acciones de prevención del crimen. Además, se muestra que protegen a más inocentes cuando trabajan juntos que cuando trabajan solos. En ambos casos, los altos índices son muy probablemente debido al hecho de que Superman y Batman a menudo trabajan juntos durante eventos crítico, como atentados o intentos de asesinato en masa.

Al examinar la interacción de los personajes con la policía y sus comportamientos, surgen dos patrones claros. En primer lugar, Batman es mucho más propenso a interactuar con la policía. Los cómics que presentan a los personajes por separado muestran a Batman trabajando con la policía y realizando investigaciones mucho más a menudo que Superman. Esto es más probable porque Batman se ocupa de la delincuencia de la calle, mientras que Superman se ocupa más a menudo con amenazas internacionales o mundiales. En segundo lugar, Batman también no sólo trabaja más a menudo contra la policía, sino que también es más probable que actúe por venganza. Sin embargo, la distinción más clara entre los dos es la disposición de los personajes a infringir la ley. Aunque Superman sólo infringe la ley en nueve ocasiones, Batman lo hace 264 veces. Por último, al igual que en las otras categorías examinadas, cuando trabajan juntos Superman y Batman parecen que los índices de casi todas las categorías se sitúan entre los índices de cada uno de los personajes individuales.

LOS MODELOS

El modelo de control del crimen se caracteriza por: un énfasis en la prevención y la represión de la delincuencia; la eficacia en la investigación, la detención y persecución de los delincuentes; y la presunción de que el acusado es culpable.

Este modelo de justicia penal se ha comparado con una cadena de montaje en la que en la que cada componente del sistema de justicia penal trabaja en armonía hacia el objetivo final de controlar la delincuencia. Por el contrario, el modelo de garantía procesal se caracteriza por la imparcialidad de la ley y el énfasis en los derechos procesales de los participantes en la justicia penal. Según este modelo, sería más importante dejar en libertad a un culpable cuyos derechos han sido violados, que violar esos derechos para castigar a un delincuente. El modelo del debido garantía procesal se ha comparado con una carrera de obstáculos, en la que se hace más difícil llevar los casos hacia adelante de la justicia penal. Según este modelo, los abusos de poder o la violación de la ley en la búsqueda de la justicia son antitéticos a la verdadera justicia. Aunque las representaciones de ambos de estos modelos de justicia penal se identificaron en toda la muestra de este estudio, había muchos más ejemplos de control de la delincuencia que de garantías procesales.

Resulta interesante que la naturaleza polarizada de estos dos modelos se haya visto reflejada en dos superhéroes respectivos, siendo el control del crimen el más asociado con Batman, y la debida garantía procesal se asocia exclusivamente con Superman.

El vínculo entre estos héroes y sus respectivos modelos de justicia también es coherente con la personalidad de sus personajes. A Superman, después de todo, también se le conoce como " el Gran Boy Scout Azul", y Batman es conocido por su sombría imagen de "Caballero Oscuro" solitario.

La justicia por mano propia -autotutela- a través del uso de la fuerza es un tema frecuente en esta muestra de cómics. La incompetencia de la policía, especialmente en las historias de arcos argumentales de Batman, justifica en parte su necesidad de tomar el asunto en sus propias manos y justificar sus métodos extralegales de lucha contra el crimen. Muchas veces, la policía de Gotham en los cómics de Batman es representada como corrupta, y justifica al justiciero. Esto también puede explicar por qué Batman es representado tan frecuentemente actuando contra la policía y rompiendo la ley. De alguna forma, el ideal de justicia que se proyecta de las actuaciones de los superhéroes implica en cierto modo la deslegitimación del *ius puniendi* del Estado al presentarse como ineficaz a la hora de dotar de justicia a la sociedad. Comprobamos que, con el fin de proteger bienes jurídicos, la actuación superheroica socava profundamente en ocasiones las características más básicas de los Derechos Humanos, como su inviolabilidad o indivisibilidad.

VI. CONCLUSIONES

Este estudio es un intento de entender cómo el sistema de justicia penal y los actores del sistema son retratados en los cómics. Su alcance está claramente limitado a una muestra de historias de cómic, centrada exclusivamente en los cómics de la era moderna y en únicamente dos superhéroes. Aunque la observación se centra en los cómics

protagonizadas principalmente por estos superhéroes, estos dos son los más longevos y posiblemente los personajes de cómic más populares de la historia y del momento.

Si entender los medios de comunicación y la cultura, y por extensión los cómics, puede servir para entender la delincuencia y la justicia penal, como sugiere la criminología cultural¹⁹, entonces el análisis anterior nos ha acercado a ello: el modelo dominante de justicia penal que surgió de la exploración fue el de los controles del delito, frente a las debidas garantías procesales. De esta forma, se evidencia que el ejercicio de la autotutela es algo común en la práctica superheroica en la lucha contra la delincuencia, contraviniendo de este modo diferentes principios de justicia penal de un Estado de Derecho.

Para futuros trabajos, resultaría interesante analizar la pugna entre derechos subjetivos y los principios de justicia imperantes en diferentes historietas, así como las garantías procesales que aparecen en sistemas de justicia hipotéticos que se enfrentan al procesamiento judicial de los superhéroes.

¹⁹ Ferrell, J., & Sanders, C. R. (1995). *Cultural criminology*. Boston, MA: Northeastern University Press.

VII. BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS

- AAVV (1999). De Yellow Kid a Superman. Una visión social del cómic.
- Adkinson, C. D. (2008). The Amazing Spider-Man and the evolution of the comics code: A case study in cultural criminology. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*.
- Belk, R. W. (1987), Material values in the comics: A content analysis of comic books featuring themes of wealth. *Journal of Consumer Research*.
- Botero Bernal, A. (2005), La jerarquía entre principios generales del Derecho: la historicidad y la culturalidad del principio de justicia. *Revista de Derecho* n. 23, pp. 29-68.
- Bradford W. Reynolds and Billy Henson (2010) Superhero justice. The depiction of crime and justice in modern-age comic books and graphic novels. *Sociology of Crime, Law and Deviance*, Volume 14.
- Fernández Sarasola, I. (2018). Los superhéroes y el Derecho.
- Fernández Sarasola, I. (2019). El pueblo contra los cómics.
- Ferrell, J., & Sanders, C. R. (1995). *Cultural criminology*. Boston, MA: Northeastern University Press.
- Jung, Carl Gustav. *Símbolos de transformación* Trotta 2012.
- Phillips, N. D., & Strobl, S. (2006) Cultural criminology and kryptonite: Apocalyptic and retributive constructions of crime and justice in comic books. *Crime Media Culture*.
- Redondo Hermida, A. (2011). Una ética para la Justicia Penal. *Sociedad y Utopía, Revista de Ciencias Sociales*, n.º 37, pp. 69-80.
- Reynolds, Richard (1994). *Super Heroes: A Modern Mythology (Studies in Popular Culture)*.
- Stoddart, M. C. J. (2006). They say it'll kill me but they won't say when! Drug narratives in comic books. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 13.
- Vollum, S., & Adkinson, C. D. (2003). The portrayal of crime and justice in the comic book superhero mythos. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*.
- VVAA (2007-2014). *Del Tebeo al Manga Una historia de los cómics* 10 vol. Panini Comics.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the Innocent*.

OBRAS

- All-Star Batman y Robin el chico maravilla, Norma Cómic 2020.
- Batman Cara a cara ECC 2018.
- Batman el corazón de silencio ECC 2019.
- Batman La muerte de la familia ECC 2018.
- Batman Silencio vol. 1 ECC 2016.
- Batman y Superman: El regreso del caballero oscuro parte 1 ECC 2017.
- Batman: El contraataque del caballero oscuro ECC 2018.
- Batman: El largo Halloween ECC 2019.
- El Castigador Comics Forum 1988-1992.
- Emperador Joker ECC 2018.
- Leyendas de Batman: Veneno 1 ECC 2007
- Superman / Batman. Los mejores del mundo ECC 2016.
- Superman 1 Planeta de Agostini 200.
- Superman 29 Nueva Krypton Planeta 2009.
- Superman La caída de los dioses Norma 2005.
- Superman Último hijo ECC 2014.
- Superman y la Legión de superhéroes ECC 2014.
- Superman: Brainiac ECC 2017.
- Superman: El nuevo milenio 03.
- Superman: Hijo Rojo otros mundos ECC 2013.
- The Amazing Spider-Man N° 36 2001.
- The Amazing Spider-Man n° 583 2008.