

ALAN MOORE

**Dilemas jurídicos, políticos y morales
a partir de la novela gráfica y el cine**

COLECCIÓN
CINE, DERECHO Y SOCIEDAD

DIRECCIÓN – COORDINACIÓN EDITOR-IN-CHIEF

JUAN ANTONIO GÓMEZ GARCÍA (Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED)

COMITÉ ACADÉMICO ASESOR – ACADEMIC ADVISORY BOARD

EDUARDO TORRES-DULCE LIFANTE (Fiscal, Abogado y Crítico cinematográfico)

BENJAMÍN RIVAYA GARCÍA (Universidad de Oviedo)

JOSÉ LUIS MUÑOZ DE BAENA SIMÓN (Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED)

JUAN CARLOS UTRERA GARCÍA (Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED)

RAÚL CÉSAR CANCIO FERNÁNDEZ (Tribunal Supremo de España)

EMILIO GONZÁLEZ ROMERO (Abogado y Escritor)

JOSÉ RAMÓN NARVÁEZ HERNÁNDEZ (Red Iberoamericana de Cine y Derecho, Universidad Nacional Autónoma de México)

EDDY CHÁVEZ HUANCA (Red Iberoamericana de Cine y Derecho, Pontificia Universidad Católica del Perú)

ALAN FELIPE SALAZAR MÚJICA (Universidad Andina del Cuzco, Perú)

MARTÍN AGUDELO RAMÍREZ (Universidad Autónoma Latinoamericana, Medellín, Colombia)

CÉSAR OLIVEROS AYA (Universidad Militar de Nueva Granada, Bogotá, Colombia)

HUMBERTO MANCILLA PLAZA (Director del Festival de Cine y Derechos Humanos *Pukañawí*, Bolivia)

MARTÍN AGUDELO RAMÍREZ

Prólogo de Juan Antonio Gómez García

ALAN MOORE

**Dilemas jurídicos, políticos y morales
a partir de la novela gráfica y el cine**


Sindéresis^{editorial}

1ª edición, 2021

© Martín Agudelo Ramírez¹

© 2021, editorial Sínderesis

Venancio Martín, 45 – 28038 Madrid, España

Rua Diogo Botelho, 1327 – 4169-004 Porto, Portugal

info@editorialsinderesis.com

www.editorialsinderesis.com

ISBN: 978-84-18206-78-8

Depósito legal: M-22345-2021

Produce: Óscar Alba Ramos

Portada: Francesc Grimalt Ramón.

francescgrimlord@gmail.com

Impreso en España / Printed in Spain

Reservado todos los derechos. De acuerdo con lo dispuesto en el código Penal, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes, sin la preceptiva autorización, reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte.

¹ Doctor en Derechos Humanos por la Universidad de Salamanca y en Filosofía por la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Miembro de la Red Iberoamericana de Cine y Derecho, de Art- Kine y de la Red ALEC. Guionista y realizador audiovisual. Correo: martinagramirez@gmail.com.

**Agradecimientos a Juan Antonio Gómez García,
Andrés Díaz del Castillo y Jorge Arias Arboleda,
queridos amigos, por su apoyo en el proceso
de lectura previa de la obra y su
acompañamiento en la divulgación.**

ÍNDICE

PRÓLOGO 11

CAPÍTULO 1

SUPERHÉROES Y VILLANOS AL BANQUILLO 13

CAPÍTULO 2

LOS MUNDOS DE WATCHMEN 19

2.1. *Watchmen* 19

2.2. ¿Qué sentido tienen los vigilantes? 20

2.3. Un mundo de broma..... 21

2.4. Un mundo en blanco y negro..... 24

2.5. Un mundo diseñado por un relojero..... 29

2.6. Un mundo sin principios morales..... 34

2.7. Un mundo humano, demasiado humano 37

2.8. Conclusión..... 42

CAPÍTULO 3

SOBRE LA LOCURA Y LAS TRAMPAS DE LA LEY 43

3.1. Más vale sonreír en un mundo dominado por la maldad 43

3.2. Locura y ley..... 51

3.3. El juicio a la ley 54

3.4. El Joker y Batman: dos caras de la misma moneda 56

3.5. Conclusión..... 60

CAPÍTULO 4

V DE VENDETTA. UNA RUPTURA CON LA JUSTICIA 61

4.1. Hambre y sed de justicia 61

4.2. “*Remember, remember the fifth of november*” 62

4.3. ¿Quién es V? 64

4.4. El Estado y la venganza 68

4.5. Ataque frontal a una ramera 69

4.6. ¿Qué cabe esperar? 77

4.7. Epílogo. Tríptico de una dama extraviada..... 79

BIBLIOGRAFÍA..... 85

ILUSTRACIONES 88

PRÓLOGO

La cultura popular viene siendo objeto de atención académica y científica desde hace más de un siglo, en el seno de disciplinas como la Filosofía, la Antropología, la Psicología y la Sociología, hasta el punto de que ya ha llegado a constituir un espacio de reflexión absolutamente consolidado. La llamada *alta academia* ha dejado de etiquetar a la rica y variada fenomenología de la cultura popular bajo el peyorativo término de *subcultura* (y, por lo tanto, como algo carente de la dignidad suficiente para ser considerado como un objeto de estudio *serio*), y nadie pone en duda hoy su relevante papel, en este sentido, en la Filosofía y en las Ciencias sociales.

Más recientes (y menos numerosos) son los estudios sobre la cultura popular post-moderna desde las perspectivas propias de estos saberes. Los estudios sobre géneros como el cómic, la novela gráfica y, en general, los medios de entretenimiento de masas, tienen un origen explícito y específico a finales del siglo pasado y, en consecuencia, constituyen un ámbito todavía *in fieri*, tanto en sus procesos metodológicos particulares, como en los temas de estudio que aún están por abordarse.

No es cuestión de entrar aquí a profundizar en qué deba entenderse por *cultura popular*, pero sí resulta significativo de esta construcción conceptual el hecho de que simboliza y representa una determinada cosmovisión sobre la vida de las personas y de las sociedades que no

puede ser obviada a la hora de comprender adecuadamente el imaginario sobre el que se sustenta una buena parte de las creencias, ideas, acciones y conductas de eso que ha venido a llamarse *el pueblo llano*. Éste ha tenido siempre, en función de cada época histórica, una imperiosa necesidad de relatos que operen como claves hermenéuticas para comprender la complejidad cultural y social del mundo en que se desenvuelve su existencia cotidiana, y que les sirvan para construir, asimismo, su peculiar modo de ser y estar en la vida. En la contemporaneidad post-moderna actual, un elemento fundamental del acervo cultural popular es, sin duda, el cómic y (a propósito del caso concreto de la obra de Alan Moore, que es la que se trata en el libro que ahora se nos ofrece) su transposición a ese medio de tan enorme capacidad y potencia social y cultural, como es el cinematógrafo. En este contexto cobra singular relevancia el libro que aquí se presenta, en tanto que viene a representar un ejemplo señero de este tipo de estudios, abriendo, así, espacios de reflexión en este novedoso ámbito científico-académico, especialmente en relación con la reflexión antropológica, ético-moral, política y, sobre todo, jurídica, donde este tipo de estudios tienen un desarrollo bastante más prematuro que en el resto.

He aquí la pertinencia y la oportunidad de este magnífico trabajo que nos presenta el magistrado, cineasta y profesor colombiano Martín Agudelo Ramírez. La polifacética personalidad de Martín es el caldo de cultivo ideal para ejecutar una obra como la que aquí se presenta, capaz de conjugar un fino análisis

filosófico, político y jurídico, con una vivaz sensibilidad artística, sintetizando brillantemente ambos aspectos, el científico y el estético, en un resultado final en verdad original y sugestivo. A ello hay que añadir que el autor se ha atrevido con una de las figuras más relevantes y sugestivas del cómic y de la novela gráfica de las últimas décadas, como Alan Moore. Como muy bien expone Martín Agudelo a lo largo de este trabajo, Alan Moore descuella singularmente en este panorama, ya que su obra contribuyó de manera decisiva al proceso de maduración del género de la ilustración impresa, con unos perfiles temáticos y artísticos particularmente importantes. El nihilismo de sus historias y la complejidad de sus personajes, de patentes resonancias nietzscheanas, y la exquisitez estética con las que están representados, constituyeron un punto de inflexión en el mundo de la historieta y de la novela gráfica. Cuestiones como la moral, la ley, el poder, el bien, el mal, etc..., son tematizadas por Moore con una profundidad y riqueza de matices, como pocas veces se había realizado hasta entonces en estos medios, problematizándolas y desdibujando sus contornos con gran inteligencia y amplitud de miras. Ello lo hace muy interesante para un acercamiento a su obra desde una hermenéutica simbólica que, como lo demuestra Martín, puede resultar muy productiva para la Filosofía ética, política y jurídica, la Antropología y las Ciencias sociales en general.

He aquí, pues, la justificación más importante del presente libro. Exquisitamente escrito, con una prosa elegante y precisa, interpreta con rigor y agudeza la

obra mooreana, poniendo de manifiesto toda la fecundidad temática que ésta posee para una aproximación fundada a la luz de estos saberes. Estamos, pues, ante un libro audaz y brillante, que busca incitar al lector a la reflexión crítica, a propósito de los productos culturales que le rodean y que, en gran medida, le configuran como persona y como ciudadano en el actual contexto post-moderno, como son el cómic, la novela gráfica y el cine que sobre éstos se está realizando, y de la mano de uno de sus autores más connotados y prestigiosos; de ahí que sea un auténtico placer y privilegio poder darlo al público en el seno de nuestra Colección “Cine, Derecho y Sociedad” en la editorial Sindéresis.

Juan Antonio Gómez García
Madrid, enero de 2021

CAPÍTULO 1

SUPERHÉROES Y VILLANOS AL BANQUILLO

En la tercera década del siglo pasado, los superhéroes aparecieron en escena en las historietas ilustradas. El mundo del cómic, en el año 1938, acogió a Superman, pionero por excelencia de un grupo de seres considerados como modélicos en lo moral, referentes de un nuevo orden necesitado de justicia y al que debía aspirarse para superar el vigente. A partir de ese momento se fue definiendo el perfil propio de distintos tipos de superhéroes, pero también el de sus archirrivalles o villanos, seres viles dispuestos a cometer distintas bajezas y que amenazaban la búsqueda de ideales o valores nobles que hicieran de los seres humanos mejores personas.

El cine, por su parte, llevó esas historietas a la pantalla con películas como *Batman* (1943), en el caso de superhéroes; aunque décadas atrás con *Bat* (1926) se había dado vida a un personaje siniestro, arquetipo de un villano al que tendría que enfrentarse el superhéroe. Se da inicio a una visión tradicional en la que los superhéroes representan “imágenes grandiosas, ficticias, pero muy vividas de lo heroico” y que sirven “de inspiración” y “como aspiración”. (Loeb & Morris, 2013, p. 34).

Los prototipos de la templanza estoica, predicados por los antiguos en relación con sus héroes, dominaron buena parte del siglo XX en la construcción de los personajes de superhéroes. Se trata de una visión clásica configurada a partir de un manifiesto código binario de moralidad, muy vecino al código de la Antigüedad realizado por los griegos para relatar las hazañas heroicas.

No obstante, con el paso del tiempo, en la segunda mitad del siglo XX, ante el desinterés manifiesto del gran público juvenil, y dada la posibilidad de dirigirse con más fuerza a gente más adulta, el modelo clásico sufrió una fractura importante. Poco a poco, los matices y zonas grises pasaron a ser una constante al interior de DC Comics y Marvel; nuevas historias se fueron desarrollando; entraron en escena nuevos protagonistas, como lo revelan los populares antihéroes y vigilantes, personajes con caracteres fuertes y que desde entonces vienen cautivando nuevos seguidores.

Alan Moore es uno de los escritores más destacados de esa tendencia revisionista del cómic de superhéroes. El escritor inglés desdibujó la versión tradicional norteamericana; sabía que la revisión implicaba superar el modelo binario dominante y atender a un público más maduro, con historias potentes y más oscuras que otras que habían sido concebidas como historietas dirigidas a un público básicamente juvenil.



Ilustración 1. Los watchmen: de izquierda a derecha: Espectro de Seda, Manhattan, El Comediante, Ozymandias y Rorschach.

Novelas gráficas, al fin cómics, aparecieron como textos organizados bajo estructuras más complejas, dieron cuenta de personajes con una personalidad profunda. En el caso de Moore, su obra permitió conocer una visión alternativa que enrostraba la debilidad de unos seres que, pese a estar dotados de superpoderes, no se constituyen en modelos de seres virtuosos (Loftis, 2009, pp. 63-78).

La obra de Moore, en la década de los ochenta del siglo pasado, provoca unos procesos deconstructivos en los que aparecen vigilantes y villanos que, o desplazan en importancia a los superhéroes clásicos, o ponen en jaque el ideal que estos habían representado. Los vigilantes de *Watchmen*, el enmascarado de *V for Vendetta* y el Joker en *The Killing Joke* así lo revelan.

A partir de la mente brillante Moore, el superhéroe presenta numerosos problemas psicológicos y se encuentra desgarrado por la ausencia de esperanza. Un sombrío mundo se hace visible, corroído por la decadencia moral. No se cree en los superhéroes como individuos íntegros dotados de poderes especiales; las sociedades se van quedando sin estos seres probos y honestos, ahora dominados por el miedo a la locura.

Los personajes de Moore no cumplen con los caracteres propios de los superhéroes clásicos, al menos los que habían sido mostrados preferentemente en el mundo de DC Comics, ya que estos “persiguen la justicia, defienden a los que están sin defensa, ayudan a los que no se

pueden valer por sí mismos y derrotan el mal con la fuerza del bien” (Loeb & Morris, 2013, p. 34).

En las historias de Moore cobran fuerza unos vigilantes que acuden a la violencia para servir al bien. *Watchmen*, por ejemplo, es una obra revisionista sobre esta nueva perspectiva de reconfiguración de los cómics, en la que el bueno moral ya no importa; el libro responde a los requerimientos de un público exigente, que reclamaba nuevas ficciones sobre unos personajes que comparten las miserias y límites de la condición humana; la obra, de forma inteligente, se abre ante un nuevo mundo demasiado complejo y acechado por el sinsentido (Skoble, 2013, p. 73). El vigilante de *V for Vendetta*, igualmente, ofrece una perspectiva distinta; el Estado y sus agentes no son de fiar; por cierto, un justiciero, apelando a la violencia, se constituye en el referente para que los gobernados puedan luchar por un mundo más libre.

En caso del superhéroe, hay un tratamiento especial de Moore, como se enseña con Batman, en *The Killing Joke*. En la visión clásica dada al enmascarado de Ciudad Gótica, por regla, se encuentra a un superhéroe que pone cuidado excesivo “en no matar a sus adversarios y ha preferido entregar a los delincuentes a la policía, aunque algo tocados, con vida.” (Skoble, 2013, p. 65). Pese a que se hace uso de una fuerza parapolicial, el superhéroe sólo puede ofrecer una labor complementaria a un Estado que no tiene el poder suficiente para combatir la criminalidad. En Moore hay un cuestiona-

miento frontal; en *The Killing Joke*, el villano tiene toda la fuerza suficiente para replantear el quehacer del superhéroe y, a su vez, el Batman diseñado por el escritor inglés está dispuesto a torturar.

Dilemas vinculados con la moral, la justicia, la política y el derecho pueden ser considerados a partir de los cómics de Moore; sombras y luces emergen en un mundo en ebullición como lo enseña una obra densa, magistral para encarar numerosos problemas en los que se encuentran los seres humanos, como son los referentes a sus pulsiones hacia la muerte y su condena al abismo en el que tantas veces se arrastran, aunque no lo quieran:

Contra el telón de fondo de algunas afirmaciones nihilistas y sombrías sobre el sentido del universo y de la vida, Alan Moore parece estar realizando una jugada clásica del existencialismo: arrojar la responsabilidad del sentido y la justicia sobre todos nosotros y mostrarnos qué puede ocurrir si abdicamos de tal responsabilidad y la cedemos bien a unos pocos, bien a cualquier persona que usurparía nuestro derecho (el de todos los demás a decir cómo se nos protege y se nos garantiza la seguridad) (Skoble, pp. 74-75).

Las obras *Watchmen*, *The Killing Joke* y *V for Vendetta*, se llevaron al cine a pesar del desacuerdo de Moore. El escritor resistió con fuerza frente a una narrativa de imagen que sentía distorsionada y que no lograba captar la esencia de su creación. Para Moore, el cine de superhéroes