
GANDHI: THE BEAST WITHIN. UNA PERSPECTIVA ANTROPOLÓGICA DE LA FIGURA SIMBÓLICA DE GANDHI DESDE EL CÓMIC

VÍCTOR VÉLEZ GARCÍA

Universidad de Huelva
victorluis.velez@gmail.comRecibido: 24-11-2020
Aceptado: 19-02-2021**RESUMEN**

El presente artículo analiza la imagen simbólica de Gandhi partiendo de la publicación del *comic-book* titulado *Gandhi. The Beast Within*¹. El universo del cómic de superhéroes tradicional norteamericano y el indio ofrecen estereotipos de personajes relativos a una identidad o ideología que genera un espacio de identificación cultural desde los actores en posesión del poder. Los personajes se sustentan en la proyección de una imagen sobredimensionada que suele responder a rasgos humanos que se mitifican. Destaca Hulk, el personaje de la editorial Marvel Comics, que es utilizado como referente para el cómic donde Gandhi es parodiado y caricaturizado. El uso de Hulk como personaje de referencia, y los estereotipos y rasgos característicos durante la narración de la historia son elementos que hemos puesto en contexto para analizar el simbolismo de la figura de Gandhi, más allá de su identificación social e histórica con la no-violencia.

PALABRAS CLAVE: Gandhi; simbolismo; cómic; superhéroes; antropología; poder**ABSTRACT** *Gandhi: the Beast Within*. An Anthropological Perspective of the Comic Book View of the Symbolic Figure of Gandhi

The present article analyses the symbolic images of Gandhi from the Comic-book titled *Gandhi: the Beast Within*. The traditional north American and Indian superheroes comics universe offers stereotypes of characters that respond to an identity or ideology generating a cultural identification space from the actors who hold the power. The characters are based on the projection of an oversized image which respond to human traits which are mythologized. Hulk, the Marvel Comics Publishers character, stands out and it is used as a referee for the publication of the comic where Gandhi is parodied and caricaturized. The uses of Hulk, as a referee, and the stereotypes and traits long over the narrative are elements that we have taken to put in context in order to analyse the symbolism of the figure of Gandhi beyond the historical and social identification with non-violence.

KEYWORDS: Gandhi; symbolism; comic; superheroes; anthropology; power

¹ Traducción: *Gandhi: la bestia interior*

1. Introducción

Gandhi, padre de la nación india contemporánea e icono de la paz, está considerado una de las figuras más influyentes de la historia moderna. Como ocurre con los mitos, su simbolismo ha trascendido a la persona, creando al personaje histórico. Sobre él se han realizado muchos estudios y publicaciones de toda índole. En este trabajo analizamos, desde una aproximación al universo del cómic, cómo los elementos simbólicos con los que se configura el estereotipo iconográfico de la figura de Gandhi y su discurso de la no-violencia se han representado, principalmente, en *Gandhi: The Beast Within* (2016), un proyecto de *comic-book* de los autores Michalski y Rojo y editado de forma independiente por Alexander Lagos. Los autores han convertido a Gandhi en un personaje de ficción paródico donde han confluído sus aspectos simbólicos junto a los tradicionales rasgos simbólicos de los personajes del cómic de superhéroe norteamericano.

Cómic y viñeta siempre han estado imbricados con los discursos del poder, ya fuese como sátira ya como propaganda y exaltación de una determinada posición política o de una ideología. Esta publicación se enmarca dentro de la línea del cómic anglosajón, con el formato de superhéroe que iniciara Timely Publications (popularizara posteriormente como Marvel Comics) o la famosa DC Comics, editorial de Superman y Batman. El cómic se desarrolla gracias a la prensa como plataforma para la publicación de caricaturas y viñetas (Vilches, 2014: 8). En la India, la caricatura y el cómic cobran importancia en los años 60 y, aunque surge el formato de superhéroe, serán el universo hindú y su mitología los temas principales. Los inicios del cómic en la India son tan complejos como la propia estructura cultural del país, pero es la tradición hindú la que fue ocupando las diferentes publicaciones y líneas editoriales, siendo las editoriales que publican en inglés las más prestigiosas como herramienta de aprendizaje para las familias de clase media (McLain, 2009: 7). Los personajes quedarán en el imaginario popular como superhéroes o héroes (idealizados) donde confluyen tradición e identidad (McLain: 10).

La publicación de este *comic-book* nos presenta a Gandhi como un personaje ficcionado, convertido en una versión de Hulk (el personaje de Marvel Comics), que nos ofrece una combinación de los elementos simbólicos de la figura histórica mutada a superhéroe

sobredimensionado con los rasgos específicos y propios del cómic, el cual, desde la parodia y las artes gráficas, ha resignificado el estereotipo.

2. Simbolismo en la figura de Gandhi

La figura de Gandhi resulta controvertida desde su juventud en Sudáfrica por su papel en las reivindicaciones sobre la nación hindú y el posterior proceso de independencia de la India, así como por su cercanía a la sociedad británica. Gandhi es reconocido a nivel internacional como un icono de la paz y la no-violencia, promotor de la resistencia pacífica pero activa contra un *statu quo* impuesto por la colonia británica; un acto que supone en sí mismo un gesto de violencia y agresión contra un gobierno, contra lo que Thoreau (1848) llamaba “un gobierno inconveniente” para la nación. Es un acto de desobediencia civil que supone una trasgresión de la legislación y del gobierno de un territorio con el fin de conseguir lo correcto, siguiendo con los principios de Thoreau. Desde este posicionamiento pacifista pero de oposición al gobierno colonial, Gandhi llegó a ejercer un fuerte poder de liderazgo en su comunidad, sin herencias políticas, sólo fundamentado en sus capacidades personales, como define Ted Lewellen (1983: 100). Un poder legitimado que Stone (1988) denomina *preemptive power* o el poder que se ejerce como capacidad de influir, incidiendo en la autodeterminación de la comunidad hindú. Gandhi se define por el poder carismático, prevaleciendo su voluntad en un contexto de dominación anglosajona (Weber, 1978: 53). Así, Gandhi pretendió llevar su pensamiento a toda la nación y a la humanidad usando

su capacidad relacional de influir de forma asimétrica en las decisiones de otros actores sociales de modo que se favorezca la voluntad, los intereses y los valores del actor que tiene el poder (Castells, 2009: 32).

Gandhi abogaba por un enfrentamiento a través del diálogo o de la desobediencia: el *ahimsa* o la vía de la no-violencia hacia un proceso de subversión contra un estado de opresión. Gandhi entendía la no-violencia como premisa para la convivencia social. Esta convivencia, de no ser justa, debe ser combatida sin deseo de venganza, persiguiendo un estado de justicia social. La no-violencia “supone ante todo que uno es capaz de batirse. Pero al mismo tiempo, hay que conscientemente y deliberadamente reprimir todo deseo de venganza” (Legaz, 1988: 147).

Según Geertz (1973), la cultura es un sistema simbólico en el que los símbolos pueden ser empleados para intentar reconstruir las estructuras de significado de las culturas. La cultura no es otra cosa que una interpretación de la realidad y, en este sentido, Leslie White comentó: “In short, without symbolic communication in some form, we would have no culture” (1940: 235), una afirmación que considera esta capacidad simbólica como el rasgo que nos diferencia del resto de especies:

All human behavior originates in the use of symbols. It was the symbol which transformed our anthropoid ancestors into men and made them human. All civilizations have been generated, and are perpetuated, only by the use of symbols. It is the symbol which transforms an infant of homo sapiens into a human being (229).

La cultura se sustenta sobre la estructuración de la realidad en base a símbolos que son aceptados por una comunidad y la perpetúan. Gandhi pertenece a un contexto cultural en el que se define como personaje histórico. La imagen de Gandhi como icono se sustenta en los elementos simbólicos que le acompañaron en su etapa de madurez y manifiestan los rasgos distintivos del personaje al que identificamos. Dichos elementos son las gafas, el khadi, su figura escuálida, y el bastón.

Al igual que en el caso de John Lennon o Harry Potter, son características las gafas que proveía la seguridad social británica, de estructura simple y redondeada y que evocan la humildad del personaje. Así ocurre en Gandhi: su identificación con esas gafas le dotan de un rasgo humilde acorde con la figura pacifista y débil. Sin embargo, las gafas poseen también una simbología intelectual. Es un elemento asignado a personajes con una fuerte inteligencia o intelectualidad. Es también el caso de Piggy², el único niño que lleva gafas y es el único que sabe crear y usar cosas (por ejemplo, sus gafas para hacer fuego), además de expresar sensatez mientras los otros niños se van volviendo cada vez más salvajes. El Gandhi imaginado y asociado a las gafas se identifica con un personaje intelectual cuyas ideas parecen legitimarse por sí mismas, algo que se intensifica si recordamos que Gandhi suele representarse semidesnudo. La fuerza iconográfica de los símbolos adquiere mayor potencia si aparecen con menos elementos que los rodeen. Como complemento a la vestimenta, las gafas suponen el elemento de magnificación del aspecto intelectual de Gandhi.

² Personaje de la novela *El señor de las moscas* (William Golding, 1954)

Otro de los referentes iconográficos que identifican la figura de Gandhi es su bastón de bambú. Este cayado es un elemento usado no para mantenerse erguido, sino como un elemento de apoyo simbólico. Este poder simbólico del bastón o de un cetro suele ser común en la mayoría de culturas (Hermann, 2013: 79-106) y conecta al gobernante o líder con el poder divino, pudiendo tener estos objetos una función pastoral (Brisset, 2012). No es, por tanto, difícil identificar el bastón de Gandhi con su mensaje de no-violencia, acercándole visualmente al líder místico y legítimo que buscaba la consecución de los fines por encima de la propia existencia. Este discurso no iba sólo orientado a la población de la India, también se dirigió en esos términos a la nación británica, al gobierno de Hitler y a la comunidad judía en Alemania: “According to Mr. Fischer³, Gandhi’s view was that the German Jews ought to commit collective suicide, which ‘would have aroused the world and the people of Germany to Hitler’s violence’.”. (Orwell, 1949: 89). Gandhi se dirigió a Hitler en varias ocasiones instándole a evitar el enfrentamiento armado, pero nunca se refiere al genocidio u otros actos condenables. En la primera carta que envía Gandhi a Hitler en julio de 1939, interceptada por la autoridad británica, le pide que haga un acto de valor al no usar la vía armada y evitar así la guerra, poniendo su experiencia en la “Marcha de la sal” como ejemplo de éxito. No alude a la política antisemita o a los proyectos imperialistas del III Reich, sino a la estrategia que Hitler estaba dispuesto a usar, y siempre desde un tono de disculpa por lo inoportuno de su intención al dirigirse a él, tal y como se menciona en la carta⁴. Tras el comienzo de las hostilidades de la Segunda Guerra Mundial, Gandhi invita a los Aliados a entregar sus casas y tierras a Hitler como única vía de resistencia, pero sin entregar sus voluntades. Este discurso de no-violencia conlleva de forma explícita el sacrificio de dicha comunidad hacia el martirio ya que llama a la no-acción frente al enemigo, suponiendo esto la destrucción de la propia comunidad si es preciso.

La imagen escuálida es otro de los iconos del Gandhi revolucionario. La idealización del Gandhi líder y héroe de una revolución independentista contra el Imperio británico se aleja de la figura de un joven acomodado. La vejez y el cuerpo escuálido favorecen, en cambio, la identificación popular de una nación en su mayoría humilde. Se muestra así a

³ Louis Fischer fue periodista y autor de obras biográficas como *Gandhi y Stalin* (1947) y *The Life of Mahatma Gandhi* (1950)

⁴ Primera carta de Gandhi a A. Hitler, Museo Mani Bhavan Gandhi, Mumbai (India)

un individuo aún más humanizado, débil e indefenso, más cercano a las clases populares y empobrecidas, lejos, a su vez, de los entresijos de la diplomacia o la revolución armada. En este sentido, la debilidad física y manifiesta son rasgos esenciales de la figura ficcionada del personaje, sobre todo de cara a una gesta como la de liberar a una nación entera, de un modo casi mesiánico.

3. El cómic

3.1. Superhéroes e identidad simbólica

El cómic, como producción cultural, surge a finales del siglo XIX con la caricatura como elemento satírico. Su desarrollo posterior con el formato de viñetas a lo largo del siglo XX viene impulsado por el ambiente bélico de las dos grandes guerras que asolaron Europa y al mundo. El ambiente desolador, la depresión y la desconfianza en el ser humano propiciaron la popularización de viñetas donde se magnifican las virtudes del ser humano y se crearon prototipos de personajes capaces de resolver problemas en una realidad en ruinas. Superman, en 1938, aparece por primera vez a las puertas de la Segunda Guerra Mundial, en pleno ambiente prebélico y con una sociedad desmoralizada. Es el Superhombre que ha llegado a la Tierra para resolver los problemas y ayudar al más débil. De hecho, el lema con el que se publica Superman es el “defensor de los débiles”. La edad del superhéroe había comenzado. A Superman le sigue casi inmediatamente Capitán América, guerrero poderoso que viene a luchar contra el mal encarnado rápidamente en la Alemania nazi de Hitler. De hecho, el primer número de Capitán América tiene en su portada al superhéroe enfrentado a Adolf Hitler, a quien ataca sin piedad.

Siguiendo a Del Rosario (2016), los cómics recrean realidades imaginadas y representan valores e ideas a través de personajes estereotipados. Estos personajes poseen un fuerte simbolismo que se manifiesta en diferentes objetos o elementos que proyectan su poder y su conexión con el mundo trascendental y arcaico de los dioses mitológicos. Según Schramm, citado en Del Rosario (2016: 57), los personajes son portadores de objetos maravillosos, símbolos clásicos de poder como las varitas mágicas, espadas, dientes o garras, y son poseedores de virtudes como la serenidad o la fuerza. Albero Poveda (2006: 219 y 224-225) comenta, al respecto de las novelas de fantasía, que los objetos mágicos que porta un personaje se sobredimensionan para otorgarle cierto poder. Dentro de este

grupo podríamos incluir las armas, varitas, los emblemas, máscaras y uniformes. Brisset Martín (2012) relaciona los uniformes, cetros, insignias, armas, etc. con una materialización del poder en su expresión simbólica y lo enlaza con la faceta teocrática o la designación de poder por derecho divino. El cetro o bastón de mando, generalmente de metales preciados, proviene, nos dice Brisset, “del tradicional bastón usado popularmente por los ancianos para apoyarse al andar [...] los cetros pasaron a ser símbolo de autoridad”. Estos objetos, a modo de reliquias, eran los contenedores simbólicos del poder otorgado y aceptado. Así pues, superhéroes como Superman poseen una capa, Lobezno saca de sus manos unas garras retráctiles de *adamantium* irrompibles, Capitán América no se separa de su escudo, Spiderman usa telarañas, etc. Todos y cada uno de ellos con su respectivo uniforme o disfraz con su emblema (la S, la araña, la A, etc.), y en mayor o menor medida responden a principios éticos y morales que afectan a sus aventuras y decisiones, caracterizando a los personajes como iconos identitarios de la sociedad postmoderna que los crea (Lucerga, 2004). Marín (2001) ahonda en la conexión mesiánica y divina de los superhéroes modernos. Superman, por ejemplo, es un niño abandonado para ser salvado de la hecatombe de su planeta, asemejando su historia a la del Moisés bíblico. Además, posee una fuerza descomunal y lucha siempre en virtud de unos principios morales, tal y como sucede con los Sansón en la Biblia o Hércules en la mitología greco-latina. Pero, al igual que ocurre con Aquiles, también tiene un talón o punto débil, que en su caso es la criptonita. El superhéroe, según estos autores, es una metamorfosis evocadora de las mitologías, sus dioses/as y sus rasgos identitarios. Al igual que aquellos, los superhéroes vienen a servir de referente, de explicación de una realidad a través de ficciones con las que se identifique la comunidad lectora como si fuesen un *alter ego*.

Será en los casos de Wonder Woman y Thor en los que el simbolismo se cambia directamente por el vínculo dinástico divino, ya que ella es descendiente de Zeus y las Amazonas, y él es un dios que procede directamente de la mitología germánica. El Motorista Fantasma, por su parte, representa la deidad venida de los infiernos, dando un giro de tuerca a la bondad del superhéroe pues se trata de un ser maligno cuya misión es condenar a los pecadores. Por tanto, se trata de un demonio cuya conducta moral le lleva a restaurar la pulcritud del alma del villano de turno.

Sigue reflexionando Del Rosario sobre los rasgos de la personalidad del estereotipo de superhéroe. Menciona algo fundamental a la hora de dotar a la leyenda de la parte de credibilidad o realismo que necesita una comunidad para poder verse identificada o, al menos, acceder a la moralidad y enseñanza del discurso narrado. En el caso de los superhéroes, se alivia toda esa sobredimensión del personaje, que provocaría cierto rechazo u horror, introduciendo rasgos humanizantes (Del Rosario: 58). El superhéroe debe tener un lado humano, cercano al ciudadano/a medio. Hay dos formas de hacerlo. Por un lado, tenemos al personaje que, siendo una persona normal y corriente, por alguna razón adquiere poderes. Por otro, y quizás sean éstos los más cercanos al simbolismo teocrático, están los superhéroes que ya nacen con rasgos divinos, como Superman. En estos casos, al no tratarse en estado de “calma” de una persona corriente, el superhéroe debe inventar un recurso artificial por el que su perpetuo estado de superioridad pase desapercibido. Superman debe convertirse en Clarke Kent, un individuo más que corriente que visibiliza su debilidad como hombre indeciso y torpe y sobredimensiona el *alter ego* humano que polariza su personaje. Superman no puede expresar su humanidad siendo un hombre corriente, ya que las personas corrientes suelen afrontar problemas cotidianos y situaciones difíciles. Clark Kent debe polarizarse como persona extremadamente frágil, aunque para ello simplemente use unas gafas. En este caso, las gafas no dotan al personaje de intelectualidad, sino de fragilidad, tomando el significado moderno de personajes alejados del estereotipo de fuerza y agresividad.

En cualquier caso, una de las principales misiones de un superhéroe en la tierra es restablecer el orden frente a la degradación o la opresión por parte de un malvado. La mafia, un villano, un monstruo, un extraterrestre, son la manifestación del mal y el caos. La pureza o el orden sólo pueden ser restablecidos con la destrucción de dicha manifestación. Es la victoria del bien sobre el mal de la tradición maniqueísta.

3.2. Hulk. Transmutación simbólica de la ira

Otro tipo de superhéroe es el que surge de la transformación o metamorfosis. A diferencia de Superman, Capitán América, X-Men, Daredevil, hay personajes cuya magnificación y conversión en algo supernatural proviene de un cambio que surge desde lo humano y trasciende hacia un estadio teocrático. En estos casos, es la fuerza el elemento simbólico

principal en la transmutación. Como ejemplo tenemos al personaje de Hulk. Bruce Banner es un doctor que tras un experimento con rayos gamma sufre un proceso de mutación genética por el cual es incapaz de controlar su rabia e ira en momentos de tensión hacia su persona. La transmutación consiste en la transformación física que supone un doble cambio: volumen y color. Es rasgo característico de este personaje volverse verde y cuadruplicar su volumen corporal, multiplicando su capacidad de fuerza bruta. Al mismo tiempo, su carácter se vuelve primitivo y sus acciones no siguen una pauta ética ni moral como ocurre con los anteriores superhéroes. “*Hulk, machaca*” es la frase de este personaje que sintetiza nuestra tesis. De hecho, el adjetivo que acompaña al personaje en las publicaciones, a modo de epíteto de los mitos clásicos, es “increíble” (El increíble Hulk). Se trata de un epíteto que dista mucho de la etiqueta de “protector de los débiles” de Superman. Todo el poder simbólico de este personaje se centra en la rudeza de sus acciones y una violencia desmesurada para defenderse de las agresiones externas. La transmutación del Dr. Banner se equipara a la que sufre el Dr. Jekyll de Stevenson, con idéntico escenario: científico que experimenta con un elemento que provoca la alteración genética. La diferencia aquí radica en que Hulk (el *alter ego* del Dr. Banner transformado) surge para defenderse mientras que Mr. Hyde es un villano pendeñero que representa la cara oculta del ser humano, la parte oscura del alma. Hulk es la magnificación de la fuerza tras el fracaso y la limitación humana de Bruce Banner ante a una agresión. Podríamos decir que Hulk es la vía que Bruce encuentra para enfrentarse a un problema, al igual que Zeus se transmutaba en cualquier cosa para descubrir engaños o provocarlos.

En este caso, el personaje no muestra poderes por derecho divino ni los hereda. Combina la hechicería medieval y la perversión de los dioses mitológicos; cambia de estado natural para conseguir un fin. Bruce Banner adquiere lo que Aristóteles denominaba la potencia o la capacidad inherente de convertirse en otra cosa. Podemos decir que Hulk es la forma sin límites, sin corsé moral, de la agresividad humana frente al agravio. Recordamos aquí la escena de Don Quijote cuando embiste a los molinos de viento creyendo arremeter contra un enemigo haciendo caso omiso de las advertencias de Sancho (la cordura o la sensatez en ese momento). Don Quijote ataca con toda su fuerza e ira, en un estado de enajenación transitoria. Hulk es el paso de Bruce a ese estado de enajenación donde brotan la ira y la violencia humana en todo su esplendor. Pero esta transformación a superhéroe requiere del cambio en su cadena genética, no viene dado por ningún rasgo teocrático ni se apoya en objetos simbólicos. Hulk desnuda al Dr. Banner, le desposee de todo elemento

moral o social, salvo por el pantalón rasgado que le deja semidesnudo. Sin embargo, queda expuesta toda su fuerza, todo su poder en un sobredimensionado cuerpo musculado y una expresión de odio permanente. Del Rosario incide en el colosalismo de los superhéroes como parte de la herencia de la estética de la Europa fascista y soviética. En este sentido, Hulk viene a suponer un cambio drástico en la línea de identidad que evoca el superhéroe. No hay virtud, sólo brutalidad desmedida. No hay poderes magnánimos, sólo la capacidad de “machacar” al enemigo sin posibilidad de rendición. Hulk está más cercano a la cólera de los dioses mitológicos: Zeus aniquilando a sus oponentes, a los amantes de Hera, a los humanos hostiles a las deidades. Hulk es Ares ordenando la guerra como única vía de comunicación de un conflicto. La historia gira siempre en torno a un suceso que pone a Bruce Banner muy tenso y así, de forma descontrolada, surge la bestia que lleva dentro. Mientras dura su estado de cólera dura la transmutación y por tanto los poderes sobrehumanos.

Sin embargo, Hulk es un superhéroe, sin duda. No suele luchar sin una excusa de autodefensa ante la injusticia sobre su persona. Es decir, su integridad moral no se ve damnificada por la regresión primitiva de su capacidad cognitiva y comunicativa. La sobredimensión de su fuerza es mitológica y este rasgo es uno de los elementos esenciales de otros superhéroes como Superman. Eso sí, carece de objetos o elementos añadidos que sustenten o expresen su poder. Hulk lucha con sus manos desnudas. Sin embargo, el uniforme o disfraz, en este caso, no es la presencia de un vestuario folclórico, sino la ausencia del mismo y la aparición en su lugar de un cambio en el color de su piel, que se vuelve completamente verde. El color verde se asocia a la naturaleza, a la frescura, lo salvaje y primigenio, pero también a la esperanza. Podemos afirmar que el “traje de poder” de Hulk es el color de su piel donde se aglutina lo salvaje con la esperanza. Sin embargo, no es el color con el que se identifica la ira, que es el amarillo.

La identificación, por tanto, del público con Hulk no pasa por sus rasgos teocráticos. La identidad que propone el discurso de Hulk es la de la inocencia del niño/a que se enfada cuando algo agrede su estado de tranquilidad, su juego o la posesión de un objeto. Hulk saca su ira contra el agresor sin medias tintas. Hulk es el niño/a frustrado que somos, sin más argumentos ni diálogos, con la esperanza de resolver el conflicto y volver a un estado de calma, humano e intelectual.

3.3. El cómic en la India. Tradición, hinduismo y superhéroes

El cómic es un género en auge en la India. Pero los orígenes de la viñeta en la India se relacionan con la sátira, con la exageración de elementos tradicionales y humanos:

In comedy nothing fits. Everything is too tight or too loose, too small or too large, not only clothes but language, gestures and emotions as well. Comic characters are misfits. Brahmins are described in one comic monologue rushing along ‘with their dhotis slipping down’ –*Saradatilaka* 117-, and a foppish merchant, trying to make a grand impression in a brothel, has to keep coming loose –*Samayamartrka* 7.17. In comedy everything must come loose and slip down, literally and metaphorically (Siegel, 1987: 29).

En este sentido, la sátira de lo emocional y las relaciones humanas viene de una larga tradición. Siegel recupera una escena del siglo XVII:

The *vidusaka* in the *Nagananda* of Harsa putting on a female garment that he is carrying to protect him from the bees that are swarming around him, is mistaken for a woman by a drunkard. “There is my beloved *Navamalika*! She’s covering her face and walking away because she’s angry with me for being tardy to our tryst. I’ll calm her down with hugs and kisses”. [...] When the clown repulses his advances, the drunkard, still deluded, falls at his feet in obeisance. The scene is a burlesque of love. *Navamalika* enters and laughs at both the fool and the fooled. (p. 30).

El tono burlesco de la sátira india tiene reconocibles conexiones con la comedia griega de autores como Plauto. Esta relación no es casual, ya que el intercambio cultural entre el Valle del Indo y la cuenca Mediterránea fue fluido y continuo durante siglos pasados, destacando las profundas similitudes entre obras como la *Ilíada* y el *Mahabharata* (Wulff, 2008). Al igual que en la tradición clásica griega, el humor y la comedia van de la mano a menudo de la sátira mitológica, siendo los dioses el foco predilecto de la jocosidad, con la incongruencia como elemento que propicia la parodia.

The iconography of Ganesha expresses comic incongruity. The elephant head on the human body, the broken tusk, and, above all, the spectacle of the chubby god riding his vehicle, the tiny mouse or rat, are laughable. But, according to a traditional legend, no being except the incautious moon dared to laugh at him [...] the elephant-headed deity, offended by the lunar laughter, cursed the moon and declared that anyone who looked upon it would be jinxed. [...] The legend explains the ritualized custom that those who, even by accident, see the moon on that day must then provoke friends and neighbours to make fun of them, to laugh of them [...]. (Siegel, o.c., 33-34).

Por otra parte, la comedia ha usado tanto en la India como en Europa la figura literaria de la hipérbole. La exageración de un acto, un personaje o sus elementos personales y

emocionales predisponen a la comicidad de la escena en base a la idea del exceso o la sobredimensión del elemento hiperbolizado.

Hyperbole, a figure of speech indicating any exaggeration, can be used seriously for emphasis, to convey vehemence, with an understanding that the extravagance of statement is not to be taken literally. It is often employed comically in Sanskrit literature, perhaps in all literature, to create a texture of ludicrous excess. The comic mood can arise when the poet, pretending to aim at eliciting one of the standard aesthetic sentiments, overshoots the mark with verbal enthusiasm. Dandin (XVIII century) cites an example: "Not taking into account the predestined vastness of your breasts, the god of creation truly made the sky all-too small" (*Kavyadarsa* 1.91). (Spiegel o.c.: 39).

Al igual que en el cómic norteamericano de superhéroe, la exageración y la sobredimensión del personaje o sus cualidades son comunes. En el discurso narrativo de las diferentes tradiciones, la exageración sirve para dotar al discurso de sátira o comicidad, pero en el plano mitológico sirve para elevar al personaje ficcionado, al dios o diosa, en cuya leyenda se manifiesta la superioridad de éstos frente a la humanidad. Ganesha no muere cuando su cabeza es cercenada y sigue viviendo gracias al injerto de la cabeza de un elefante, supeditado a los deseos de la diosa. Esto es algo inconcebible en el plano real pero sí en el plano místico y legendario. Superman no podría levantar un vehículo o volar salvo que se sitúe el discurso en el plano místico de lo teocrático y divinizado. De igual modo, la exageración de ocultar su identidad con unas simples gafas ofrece este elemento de hipérbole cómica a un personaje cuya existencia, seria y solemne, viene dada por la lucha contra el mal en la tierra, un rasgo ligado indefectiblemente al plano mesiánico de la tradición judeo-cristiana.

Esta tradición⁵ en la India ha sido la base sobre la que se ha desarrollado el género caricaturesco, al igual que en Europa. Sin embargo, la aparición del cómic como historia narrada con viñetas y textos es posterior incluso a la norteamericana. Será en la década de los años 60 del siglo XX cuando comience a circular por la India una colección de historias tradicionales hindúes cuyo formato es el cómic. El creador, Anant Pai, publicó en 1967 una serie de historietas llamadas *Amar Chitra Katha*, la mayoría de ellas basadas en epopeyas, leyendas y en la tradición oral de la mitología hindú o de la historia de la India con títulos como "*Heroes from the Mahabharata*", "*The Sons of Shiva*", "*Vishnu*

⁵ Hablamos de la tradición de la cultura hindú y no de las otras realidades culturales que se han desarrollado en el Valle del Indo, como la musulmana.

to the Rescue”, que han compartido publicación con otros como “*Brave Women of India*” o “*Tales of Revolutionaries*”, donde los personajes, aunque históricos, se elevaban a la categoría de héroes y leyendas de un pasado glorioso. Uno de los números se dedica a Mohandas Gandhi, con el subtítulo de “padre de la nación”, lo que nos retrotrae a un personaje poco común, legendario y elevado a una categoría mística: padre simbólico, progenitor de la identidad de un pueblo convertido en nación. La portada de esa publicación nos conduce visualmente al Gandhi icónico de la madurez, con el *khadi*, las gafas, el bastón, la bandera de la India con la rueca sobreimpresa, y varios personajes históricos rodeando a Gandhi, que ocupa la parte central.

La misión principal de estas publicaciones ha sido, desde su origen, familiarizar a los jóvenes hindúes (niños y niñas) con su herencia cultural de una forma pedagógica, al igual que se ha hecho en Europa con las ediciones de la Biblia adaptadas para la infancia. El cómic facilita la difusión y acercamiento al público dado el carácter de ficción y heroicidad del discurso narrativo que lo aleja del hermetismo de los textos originales sagrados, en muchos casos inaccesible.

La popularidad de los discursos culturales y la expresión de los mismos a través del género del cómic tienen su campo más importante en la cultura y tradición hindú en el contexto de la India. Algo poco sorprendente si observamos que la práctica mayoría del cine indio comercial de Bollywood comparte ese mismo marco. A esto se suma, como dice el propio Pai, el que se esté hablando de una mitología viva dentro de la enorme comunidad hindú, mayoritaria en la India. El debate actual se centra en la apertura de esta “monocultura” de las historias mitológicas/legendarias a otros temas más íntimos o a géneros más orientados a un público más actual (el auge del universo zombi es una de las principales apuestas de las nuevas tendencias del cómic para adultos).

Tras la Convención Internacional del Cómic en la India⁶, Jatin Varma, fundador del evento en este país, afirma que “el desarrollo de un superhéroe como el de la tradición norteamericana tiene serias dificultades en la India debido a la naturaleza estricta de la

⁶ Comic Con, celebrada en Nueva Delhi en 2011.

realidad india”⁷, a pesar de que ya se han popularizado personajes como Super Kudi y Pavitr Prabhakar, cuyo perfil es más afín a superhéroes norteamericanos como Spiderman y Super Girl. Los superhéroes que poco a poco van ocupando lugares destacados en el panorama del cómic indio proceden de antecedentes como Phantom o Bahadur⁸, personajes humanos con habilidades mejoradas al alcance de muy pocas personas y cuya rectitud moral es el elemento esencial de sus aventuras. Por otro lado, los superhéroes más divinizados son, precisamente, aquellos que ya poseen algún vínculo con la deidad. Al igual que sucede con Wonder Woman o Thor, Nagraj⁹ es un personaje que, creado en los años 80 del siglo XX, desciende de dioses y supedita la voluntad de las serpientes como rasgo propio de poder sobrenatural.

La cuestión de la naturaleza del superhéroe dentro del contexto de la realidad sociocultural de la India pone el foco en personajes como Phantom o Bahadur, que ya hemos mencionado. Ambos se popularizaron en la década de los 50. Sin embargo, aunque su puesta en escena se acercaba a los superhéroes norteamericanos, su naturaleza se ceñía a la de un personaje humano con ciertas habilidades mejoradas, a modo de soldado de élite, cercano a la figura del Capitán América o Batman. Phantom es un superhéroe que comenzó su andadura en 1936, recogiendo la tradición iniciada por Tarzán o The Shadow y creando el precedente para Superman o Batman. El personaje se popularizó en la India a raíz de su publicación a través de Indrajal Comics. Superhéroe enmascarado, sin ningún poder sobrehumano pero difícil de matar, era fácil de adaptar a la sociedad india. Bahadur, por su parte, es un personaje creado en la década de 1970 por Aabid Surti. Este personaje expresa la capacidad de cualquier ciudadano indio de desarrollar su virtud y luchar contra el mal. Bahadur es un personaje que basa su poder en las fuerzas de seguridad y la ciudadanía. Pero la popularidad del Bahadur radica en la cristalización en un único personaje de los rasgos característicos de los cómics coetáneos: Tarzán, Phantom, Flash Gordon y Mandrake. Así, el lector indio podía ver identificado en un personaje indio los

⁷ Entrevista concedida a Umika Pidaparthi para CNN España: publicado en línea en <http://www.cnnspanol.cnn.com/2012/05/07/el-comic-en-la-india-un-territorio-de-fantasia-multicultural/amp/>.

⁸ Traducción del hindi: *Hombre valiente*.

⁹ Nagraj es el dios serpiente, que posee poderes divinos y las serpientes son su elemento/objeto de poder. Tiene su probable origen en las serpientes mitológicas *Ichchhadhari Nag* y el personaje legendario y venenoso *Vishmanushya*.

rasgos simbólicos que expresaban los personajes extranjeros, al adaptarse las historias a una realidad más cercana y creíble.

Esta dificultad para desarrollar personajes y una ficción fuera de la cosmogonía hindú en el cómic tiene un claro exponente en la novela gráfica¹⁰ *Priya Shakti*. Se trata de la historia ficcionada de un hecho real. La trama se basa en la violación y asesinato de la joven Jyoti Singh Pandey por parte de un grupo de hombres en un autobús en Nueva Delhi en 2012. *Priya Shakti* es en realidad un proyecto que, a través del cómic, muestra historias reales relacionadas con la agresión sexual a mujeres en la India. El discurso narrativo de este cómic presenta a una protagonista, Priya (personaje que se basa en Jyoti), como “una heroína, una mujer valiente, que hace frente a los acosadores de mujeres y se enfrenta a ellos y al resto de una sociedad que justifica con frecuencia las agresiones sexuales a mujeres.” (Peralta Ferreyra, 2016: 78). Priya es poseída por el espíritu de Parvati, que acude en primera estancia a su marido, Shiva, quien, iracundo, ordena la destrucción de la humanidad. Parvati se sirve de la posesión del cuerpo de Priya y comienza una misión de difusión de su mensaje de justicia social, denunciando a su vez la desigualdad de género.

El cómic en la India tiene un fuerte sustrato mitológico, tanto en la ficción como en la realidad cultural y religiosa de la sociedad hindú. Tanto es así, que, aunque el personaje de Priya se presenta como protagonista de un hecho tan vigente hoy día en la sociedad mundial, no posee por sí misma ningún rasgo especial. No es hasta que Parvati la posee que pasa a ser dotada de poderes sobrehumanos que la elevan a la categoría de superheroína. En este caso, es su conexión directa con la divinidad lo que hace posible la transformación de una joven en un personaje integrado por poderes y elementos del superhéroe de cómic. Priya, o más bien Parvati, busca la justicia y la redención del crimen. Esta rectitud moral y el deseo de orden ante la injusticia no viene de la mano del personaje en sí, sino de la acción de una deidad a través del personaje humano. Y no son cualesquiera los dioses elegidos.

4. *Gandhi: The Beast Within.*

¹⁰ La novela gráfica es un formato dentro del género del cómic. El rasgo esencial es la unicidad de la trama y el discurso de la historia, más profunda que el cómic tradicional.

Todo lo mencionado hasta ahora confluye en la publicación del cómic, de colaboración hispano-estadounidense, *Gandhi. The Beast Within*. El cómic parte sin ambages de una idea caricaturesca de la figura de Gandhi. El personaje propuesto por Rojo y Michalski no pretende recoger la figura icónica y legendaria del líder social, sino más bien, como dicen los propios autores, “contar una historia de tono burlesco y exagerado”, buscando así la comicidad y la parodia que mencionábamos al principio. Los autores han buscado los rasgos tanto del personaje icónico como de los estereotipos de superhéroe, centrándose, como veremos, en algunos aspectos muy relevantes para crear, como ellos mismos expresan en una entrevista a *Scroll*: “a hilarious narrative in the style of Mel Brooks’ and Robert Anton Wilson’s satire” (Ghosh, 2017).

Llama la atención desde un primer momento la portada. Si Superman lucía su superfuerza levantando un coche en 1938, Gandhi aparece transmutándose en un ser desproporcionado con respecto al personaje real, adquiriendo la apariencia de un nuevo ser hipertrofiado en su fuerza bruta. La primera impresión que ofrece esta ilustración es la de un personaje de fantasía. La identificación del subtítulo, a modo de epíteto, con dicha ilustración nos acerca de inmediato a la configuración de un Gandhi metamorfoseado e identificado con el personaje de Hulk. ¿Por qué una transformación paulatina en un ser sobredimensionado hasta casi caricaturizarlo?¹¹ ¿Por qué el Gandhi de su última etapa?

La iconografía de un líder pacifista que sienta las bases de la desobediencia civil moderna fundamentada en la no-violencia se estructura de forma simétrica a la de un superhéroe de cómic. Debe simplificarse su personalidad, enfocada a la virtud de la lucha contra el mal y eliminando cualquier vestigio de controversia. Debe polarizarse la naturaleza de su identidad, mostrando su faceta humana y débil para servir de contrapeso al exceso de la faceta sobrehumana. También debe poseer poderes y elementos que lo sustenten.

Esta imagen icónica de Gandhi en el imaginario colectivo (y que aparece en el *merchandising* actual, en los eslóganes, en las cabeceras de noticias, etc.) es la que se

¹¹ La portada muestra a Gandhi en la pose normal y humana que podemos encontrar en cualquier imagen de archivo, y detrás de esta figura una sucesión de imágenes superpuestas en las que se entiende que va poco a poco transformándose en un ser mucho más grande y musculado a la vez que iracundo.

elige para la portada del cómic, pero inmediatamente se produce una superposición de imágenes, cada una con menor nitidez que la anterior, lo que Eisner llama “la estética del arte secuencial” (2002: 2), pero generando una transformación gradual en una sola viñeta, “exigiendo del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales”(Eisner: 4). La identificación del título *Gandhi* con el personaje en primer plano y, por otra parte, la del subtítulo *The Beast Within* con el personaje sobredimensionado que ocupa el último lugar de la transición de la imagen, genera una composición que transmite “una solidaridad plástica entre el dibujo y la iconicidad de la palabra” (Peñalba, 2014: 695). La figura de Gandhi y toda su simbología se ve destruida (el personaje, además, rompe el bastón) por la transmutación hacia una versión del personaje Hulk de Marvel Comics. Se rompe la simbología del personaje humilde y pacifista dando paso al *alter ego*, cuyo aspecto colosal recoge físicamente aspectos de la “estética de la Europa fascista y el realismo soviético” (Del Rosario: 58). Hulk es un personaje que ya hemos analizado como símbolo de la materialización de la ira. Sin embargo, Gandhi mantiene las gafas y el *khadi*. Sólo es destruido el elemento de sostén y sabiduría, el cetro, lo cual nos lleva una vez más a la irracionalidad del monstruo, a la ira subversiva del ser humano. Para autores como Manuel Barrero (2012), la viñeta tiene una narración autónoma si percibimos su dinámica interna. En este caso, la narrativa interna de la viñeta enfrenta al Gandhi histórico con un Gandhi *hulkanizado*¹² que se desposee de los símbolos que identifican al primero. La transmutación en Hulk evoca la simbología primitiva y violenta del personaje de Marvel. Gandhi aparece transformado en un *alter ego* que simbólicamente supone el lado opuesto del discurso identitario del personaje histórico. La viñeta contrapone la no-violencia de Gandhi frente a la ira y la violencia que yacía de forma implícita en el conflicto de independencia de la India. La intención burlesca de los autores del cómic se basa en la comicidad que supone ver algo tan exagerado e hiperbólico como al icono de la paz y la no-violencia convertido en un monstruo destructivo que aparece cuando es molestado. En este sentido, debemos decir que los autores han incluido dentro de la historia elementos tan exagerados y cómicos como robots nazis o un dinosaurio como mascota.

En esta exageración que sobredimensiona y parodia la no-violencia de Gandhi no se ha recurrido a un vínculo divino con alguna deidad hindú (Shiva, por ejemplo), sino que se ha usado un superhéroe de cómic norteamericano, porque Hulk es la voz del

¹² Convertido en Hulk.

subconsciente del ser humano, la violencia contenida y manifestada como proyección de explosión violenta. Tampoco se ha recurrido, por parte de los autores, a hacer de Gandhi un personaje identificado con superhéroes de intachable ética como Superman o Capitán América. Hulk rompiendo el bastón manifiesta una violencia bruta sin principios morales más allá de la autodefensa ante una agresión. Gandhi se transmuta cuando es agredido y reacciona destruyendo todo lo que le rodea en ese momento. El cómic narra al principio, mientras está inmóvil en el hospital, cómo al enterarse de la muerte de su compañera (en un accidente por deflagración que les afectó a los dos) se enfada y se transforma en el gigante e inmediatamente mata a los dos médicos que mantenían dicha conversación. Hulk es un ser destructivo. Al igual que Shiva mandó destruir a la humanidad tras la violación de Priya, Gandhi *hulkanizado* destruye a quienes se ven inmersos en el elemento disruptivo que provoca la enajenación del personaje. Los autores del cómic no han parodiado la personalidad Mohandas Gandhi, han caricaturizado la tensión de un conflicto, poniendo de manifiesto que la no-violencia supone más una estrategia de negociación con los británicos que un rasgo de la personalidad. Hari Pada Roychoudhury, en su obra *The Dark Side of Gandhi*, afirma que Gandhi supo ver en la crisis de la Gran Depresión una oportunidad para su estrategia de la no-violencia como la vía más efectiva frente a la potencia británica:

India was ravaged by the impact of the Great Depression, bringing mass unemployment. The call of War had created fear of uncertainty among the people but Gandhi thought it the opportune moment to call for Quit India Movement in the name of non-violence movement [...]. and make name and fame by the ethics of non-violence (2019: 64)

George Orwell, en este sentido, también se cuestiona la estrategia de Gandhi como improbable en países donde se criminalizaba la desobediencia civil o la situación socio-política no era favorable:

It is difficult to see how Gandhi's methods could be applied in a country where opponents of the regime disappear in the middle of the night and are never heard of again. Without free press and the right of assembly, it is impossible not merely to appeal to outside opinion, but to bring a mass movement into being, or even to make your intentions to your adversaries (Orwell, 1949: 4).

Este oportunismo de Gandhi se apoya en la relación británico-india del Raj y en el interés del gobierno conservador de Churchill en dejar que prosperase la idea de un

enfrentamiento no-violento en todas las colonias, para instaurar un clima de subversión de los conflictos coloniales. A pesar de esto, Orwell ahonda en la situación surgida del sacrificio de una nación con el único fin de una transmisión de poderes tras la independencia de dicha nación, lo cual se manifiesta en la desavenencia intercultural entre hindúes y musulmanes y la consiguiente guerra civil de 1949, muy lejos de los presupuestos no-violentos del líder social. Surge aquí la controversia sobre la figura negociadora de Gandhi hacia los británicos frente al verdadero sentimiento de odio latente en la India. Según Orwell resulta significativo que, tras el magnicidio de Gandhi, en la nación india se levanten en armas unos contra otros.

It is curious that when he was assassinated, many of his warmest admirers exclaimed sorrowfully that he had lived enough to see his life work in ruins, because India was engaged in a civil war which had always been foreseen as one byproduct of the transfer of power (Orwell, 1949: 88).

Precisamente, es en el contexto de la Segunda Guerra Mundial donde se enmarca la historia. Los autores vuelven a recurrir a la tradición norteamericana del legendario Capitán América¹³ cuando deciden insertar a Gandhi en medio del conflicto y colocan a Adolf Hitler en el punto de mira, convirtiéndolo en un villano, que, aunque ridiculizado, será el archienemigo de Hitler. Por tanto, la figura malvada de Hitler también sufrirá la exageración de su caracterización. Se le infantiliza portando muñecos de Disney con los que necesita dormir y mostrando una actitud poco madura para el cargo que ocupa.

Centrándonos en la historia, Gandhi es un enfermero durante la guerra de los bóeres en Sudáfrica. Allí asiste al accidente de una nave alienígena que sirve como recurso narrativo para explicar la adquisición de los poderes de Gandhi. En este caso, los autores recurren al tópico de la procedencia extraterrestre (recordemos a Superman, que proviene del planeta Krypton), pero llevando este recurso a cierto espacio paródico: igual de creíble resulta que Superman llegue en nave desde Krypton siendo bebé que unos extraterrestres puedan ser el origen de los poderes de Gandhi.

Pero este hilo narrativo se ve intercalado con *flashbacks* que intermitentemente van ofreciéndonos la “historieta” actual del cómic y saltos a los orígenes del Gandhi

¹³ Las primeras aventuras de Capitán América se desarrollan luchando contra Hitler como villano y como origen del mal en el mundo.

hulkanizado. Esta introducción nos revela ese lado humanizado del personaje. Clarke Kent era una persona torpe y descuidada, y Gandhi se nos presenta mujeriego y trivial pero siempre ataviado con el *khadi* y las gafas para mantener la tensión del personaje icónico. La narración sigue apoyada en las aventuras de superhéroes norteamericanos. Gandhi es apresado, en el presente narrativo, por soldados de los EE.UU. para que, a modo de arma letal, se enfrente al mal: Hitler.

Gandhi siempre es presentado en este cómic como un personaje que rechaza en todo momento la transmutación, avisando constantemente de la destrucción que causa. Sin embargo, Churchill, Stalin y Roosevelt aparecen en escena para obligarle a sacar la bestia que lleva dentro. Quizá sean estas viñetas, con un Gandhi encadenado a una bomba y a punto de ser lanzado desde un avión, la parte más simbólica de la narrativa del cómic en esta primera parte. Los tres líderes del bando aliado en la guerra tienen al líder de la no-violencia en una situación de tensión. Gandhi responde: “All of you are insane! Your governments all agreed to leave me alone!”. Y continúa: “I have held up my end of the bargain by living a life of peace and harmony in order to keep this curse contained within me!” (*Gandhi: The Beast Within*, 2016: 21). Este texto nos acerca de forma manifiesta a la figura, ficcionada, de un Gandhi contenido que apela al trato de no-violencia negociado previamente con los gobiernos. Acto seguido, Gandhi vuelve a responder a los tres personajes que apelan a la salvación de millones de vidas si elimina a Hitler, usando un discurso que suena bastante similar a lo que mencionaba Orwell: “Save lives? You fat buffoon! The blood of millions will be in your hands!” (21). Aquí, el lenguaje del cómic es usado de forma cínica, pues es el discurso contrario a los principios que defendía Gandhi a propósito del sacrificio del *ahimsa*. Es el uso de este mensaje en contraposición con el original, desde la ficción de esta obra, el que nos plantea esa dualidad del Gandhi humano e intelectual que toma ventaja de la situación mundial para difundir su mensaje de no-violencia, mensaje que esconde una violencia implícita en la muerte de millones de personas en aras de un fin último, materializado en el Gandhi *hulkanizado*.

A partir de aquí el cómic entra en una espiral de violencia y de lenguaje zafio, cuya intención es la de entretener al lector con una ficción que introduce robots nazis y un dinosaurio de mascota. Sin embargo, cabe destacar que, a diferencia del Hulk de la Marvel, este Hulk posee una capacidad de verbalización más compleja, sustentada en el

elemento simbólico de las gafas, aunque el mensaje sigue resumiendo el famoso “Hulk machaca” del personaje Marvel.

En otro momento de la historia del cómic, y volviendo al Gandhi de 1900, el personaje reflexiona sobre la necesidad de contener al monstruo: “For a man to avoid pain and conflict he would have to... dedicate his entire existence to a life of peace and harmony...” (54). La reflexión del personaje de ficción nos conduce de nuevo a la reflexión de Orwell sobre la necesidad de una estrategia de paz para evitar un trágico enfrentamiento. El personaje del cómic reflexiona sobre la necesidad de paz y armonía para reprimir el odio destructivo, no para alcanzar la *satyagraha* o la verdad, como sustenta el personaje histórico.

Más adelante, la historia nos lleva a una secuencia onírica en la que Gandhi flota por el universo mientras reflexiona sobre sus miedos, y concluye que debe abrazar al monstruo que lleva dentro como parte de una misión que le ha sido encomendada por los dioses. El discurso narrativo, el lenguaje de este cómic, cambia drásticamente en esta secuencia. El diálogo de Gandhi con el fantasma de sus miedos se hace más profundo que el lenguaje soez dominante en la historieta. Este cambio de tono denota el estado del personaje y transmite al lector un estado de meditación fuera de contexto en esta historia paródica e hiperbólica. El protagonista concede varias viñetas en las que hace una breve revisión sobre el miedo como elemento esencial en el proceso de autoconocimiento. Gandhi abandona por un momento el personaje ficcionado por uno más cercano al histórico, manteniendo su discurso sobre la religión y el *dharma* hindú o la consecución de una misión en esta vida.

The gods have chosen to burden me with this terrible curse for a reason. Keeping the monster within has taught me a discipline no other man has ever known. I know now I must embrace the monster, because through him I have learned the meaning of inner peace! (100).

5. Consideraciones finales

En este artículo, partiendo de una aproximación a los orígenes del cómic europeo y anglosajón, hemos identificado los elementos simbólicos que caracterizan a los superhéroes y los convierten en iconos de referencia cultural. Asimismo, la publicación independiente del *comic-book* en 2016, *Gandhi. The Beast Within*, nos ha servido para

analizar específicamente el personaje ficcionado y paródico de Gandhi, protagonista del cómic. Hemos puesto en contexto los elementos simbólicos del personaje histórico con los elementos satíricos que se han utilizado en esta novela gráfica. Este tratamiento paródico y exagerado, desde la visión de los autores del cómic, nos ha servido, finalmente, para reflexionar sobre la figura de Gandhi y la imagen que de él se ha proyectado a nivel mundial, así como el personaje detrás del discurso de no-violencia.

6. OBRAS CITADAS

- ALBERO POVEDA, JAUME (2006). “Una tierra encantada: magia y significado en la ficción de J.R.R. Tolkien”. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, Nº 15: 215-232.
- BARRERO, MANUEL (2012). “De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta”, en: A. M. Peppino Barale (ed.). *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*. México: Universidad Autónoma Metropolitana: 29-60.
- BRISSET MARTÍN, DEMETRIO (2012). “Los símbolos de poder”. *Gazeta de Antropología*, Nº 28, < <http://www.gazeta-antropologia.es/?p=108> > consultado el 12 de noviembre de 2020.
- CASTELLS, MANUEL (2009). *Comunicación y poder*. Madrid, Alianza.
- DEL ROSARIO, LUISA (2016). “El cómic y el poder: una perspectiva antropológica”. *Boletín Millares Carlo*, Nº 32: 52-65.
- ECO, UMBERTO (1964). *Apocalípticos e integrados*. Trad. Andrés Boglar. Barcelona, Lumen, 1977.
- EISNER, WILLIAM ERWIN (1985). *El cómic y el arte secuencial*. USA, Norma Editorial, 2002.
- GEERTZ, CLIFFORD (1973). *La interpretación de las culturas*. Trad. Alberto L. Bixio. Barcelona, Gedisa, 1990.
- GHOSH, DEVARSI (2017). “Meet Mahatma Gandhi, the Hulk-like superhero who fought Hitler, robots and dinosaurs”, *Scroll*, 24 de julio < [Http://www.scroll.in](http://www.scroll.in) > consultado el 15 de noviembre de 2020.
- HERMANN LEJARAZU, MANUEL A. (2007). “Símbolos de poder: Un análisis comparativo entre la iconografía del clásico Maya y los códices mixtecos”. *Estudios de cultura maya*, 30: 79-106, diciembre < <http://dialnet.unirioja.es> > consultado el 11 de febrero de 2021.
- LEWELLEN, TED (1983). *Introducción a la antropología política*. Trad. M^a José Aubet Semmler. Barcelona, Bellaterra, 1994.

- LEGAZ, LUIS (1988). *Todos los hombres son hermanos*. Salamanca, Sociedad de Educación Atenas. Edición original Kipalani, M. K. R. (1953): *All Men are Brothers*. UNESCO.
- LUCERGA PÉREZ, MARÍA JOSÉ (2004). “Del uniforme del Capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan: ascenso y caída del superhéroe como principio de construcción identitaria. *Tonos: Revista electrónica de estudios filológicos*, N° 8, diciembre < <http://um.es/tonosdigital> > consultado el 13 de noviembre de 2020.
- MARÍN TRECHERA, RAFAEL (2001). *Los cómics Marvel*. La Factoria.
- MCLAIN, KARLINE (2009). *India's Immortal Comic Books: Gods, Kings and Other Heroes*. Indiana University Press.
- MICHALSKI, JASON y ROJO, ANTONIO (2016). *Gandhi. The Beast Within*. Alexander Lagos (ed.).
- ORWELL, GEORGE (1949). “Reflections on Gandhi”. *Partisan Review*, N° 16, Vol. 1: 85-92.
- PADA ROYCHOUDHURY, HARI (2019). *The Dark Side of Gandhi*. India, Notion Press.
- PEÑALBA GARCÍA, MERCEDES (2014). “La temporalidad en el cómic”. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, N° 23: 687-713.
- PERALTA FERREYRA, ILDA (2016). “Priya Shakti. Un cómic que ayuda al cambio cultural con perspectiva de género”. *Aularia. Revista Digital de Educomunicación*, N° 10, Vol. 2: 77-82 < <http://aularia.org> >
- SIEGEL, LEE (1987). *Laughing Matters: Comics Tradition in India*. New Delhi, Motilal Banarsidass Publishers.
- THOREAU, HENRY DAVID (1848). *Desobediencia Civil*, Trad. Sebastian Pilovsky. México D.F., Tumbona Ediciones, 2012.
- VILCHES FUENTES, GERARDO (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid, Ediciones Nowtilus.
- WEBER, MAX (1978). *Economy and Society: An Outline of Interpretative Sociology*. University of California Press.
- WHITE, LESLIE A. (1949). *The Science of Culture: A Study of Man and Civilization*. New York: Farrar, Strauss and Giroux.
- WULFF ALONSO, FERNANDO (2008). *Grecia en la India*. Madrid, Ediciones AKAL.

VÍCTOR VÉLEZ GARCÍA es Licenciado en Humanidades con Máster en Patrimonio Histórico y Cultural por la Universidad de Huelva. Actualmente es miembro del grupo de investigación Mundialización e Identidad (HUM-556) siendo su principal interés de investigación la identidad y el poder.