

Fabián A. Torres Macías. (Enero/Abril, 2024). El fenómeno religioso en los universos de ficción: el mito kriptoniano. *Folia Histórica del Nordeste*, N° 49, pp. 231-247. DOI: <https://doi.org/10.30972/fhn.49497399>

La revista se publica bajo licencia Creative Commons, del tipo Atribución No Comercial. Al ser una revista de acceso abierto, la reproducción, copia, lectura o impresión de los trabajos no tiene costo alguno ni requiere proceso de identificación previa. La publicación por parte de terceros será autorizada por *Folia Histórica del Nordeste* toda vez que se la reconozca debidamente y en forma explícita como lugar de publicación del original.

Folia Histórica del Nordeste solicita sin excepción a los autores una declaración de originalidad de sus trabajos, esperando de este modo su adhesión a normas básicas de ética del trabajo intelectual.

Asimismo, los autores ceden a *Folia Histórica del Nordeste* los derechos de publicidad de sus trabajos, toda vez que hayan sido admitidos como parte de alguno de sus números. Ello no obstante, retienen los derechos de propiedad intelectual y responsabilidad ética así como la posibilidad de dar difusión propia por los medios que consideren. Declara asimismo que no comprende costos a los autores, relativos al envío de sus artículos o a su procesamiento y edición.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



Contacto:

foliahistorica@gmail.com

<https://iighi.conicet.gov.ar/publicaciones-periodicas/revista-fohia-historica-del-nordeste>

<https://revistas.unne.edu.ar/index.php/fhn>

EL FENÓMENO RELIGIOSO EN LOS UNIVERSOS DE FICCIÓN: EL MITO KRIPTONIANO

The religious phenomenon in fictional universes: the Kryptonian myth

Fabián Augusto Torres Macías*

<https://orcid.org/0000-0002-4998-6881>

Resumen

Todas las sociedades tienen mitos, sin importar la época ni el lugar. Esas mismas sociedades han creado y desarrollado universos de ficción, los cuales son prolíficos en la creación de mitologías y religiones —estructuradas o no—. En esos universos ficticios, los cómics, un medio poco abordado en los estudios —y en los congresos— sobre religión, también dedican espacio a las creencias religiosas y las prácticas devocionales de muchos de sus personajes. Dentro de los cómics, es común remitirse al género de los superhéroes, ya que es uno de los más famosos y, dentro de este último, es prácticamente inevitable referirse en algún momento a Supermán.

Han pasado más de ochenta años desde 1938, cuando Supermán fue creado; eso ha sido suficiente para que exista toda una mitología acerca del personaje, se conozcan sus creencias y se conozca la cuestión religiosa de su planeta de origen. Mediante una revisión de fuentes impresas y audiovisuales, en este trabajo se busca abordar las creencias, prácticas y devociones de ese universo con el fin de descubrir y comprender que los mundos ficticios pueden ser el medio de entrada de nuevos mitos.

<religión> <mitología> <superhéroes> <Supermán>

Abstract

Regardless of time and space, all societies have myths. Societies have created, and developed fictional universes, which are prolific in the creation of mythologies and religions —structured or not. In these universes of fiction, comics, a media that is little addressed in studies on religion —and conferences—, also dedicate a space to the religious beliefs and devotional practices of many of their characters. Within the comics, it is common to refer to the superhero genre, since it is one of the most famous and, in the latter, it is practically inevitable to refer to Superman at any given point.

More than eighty years have passed since 1938, when Superman was first created. Enough time has passed for there to be a whole mythology about the character; his beliefs and the religious issue of his planet of origin are known. Through a review of printed and audiovisual sources, this paper seeks to address the beliefs, practices and devotions of that universe in order to discover and understand that fictional worlds can be the means of entry of new myths.

<religión> <mythology> <superhéroes> <Superman>

Recibido: 18/04/2023 // Aceptado: 14/02/2024

* Licenciado en Historia, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
fabian.torresm.78@gmail.com

Introducción

Los seres humanos construimos espacios y hasta a los personajes de ficción les asignamos un lugar.

Montserrat Ramírez

Al estudiar temas relacionados con el fenómeno religioso y con la cultura popular, siempre se presentan dificultades para transmitir los hallazgos y las ideas del estudioso a sus interlocutores, independientemente de si estos últimos pertenecen o no a la esfera académica¹; particularmente complicado es hacerlo cuando se quiere combinar ambas perspectivas en un mismo trabajo. Encontrar un hilo conductor es tan difícil como lograr captar el interés de quienes leen o escuchan, sin mencionar la habilidad proverbial que el académico tiene para volver aburrido cualquier tema que aborda.

Ante este problema, y con la consideración de que este comienzo es tan bueno como cualquier otro, en este trabajo se abordarán los elementos básicos del mundo de origen de Superman, el primer superhéroe, tales como las creencias, las prácticas y las devociones. La idea es mostrar y comprender que los mundos ficticios pueden ser el medio de entrada de nuevos mitos. Y, ya que el punto de vista que se tomará será la perspectiva del mito, las anclas teóricas serán los trabajos de Eliade (1972, 1981, 1998) para el tema propiamente del mito y los trabajos de Morrison (2012) y Waid (2010), enfocados directamente en el tema de los superhéroes en general y Superman en particular. Las fuentes primarias usadas corresponden a materiales impresos, digitales y audiovisuales en los que se hable tanto del personaje como de su mundo de origen en su universo ficticio: cómics (impresos o digitales), series y películas animadas, y series y películas con actores (las llamadas *live action*).

Mito

Difícilmente habrá dos definiciones igualmente aceptables de *mito*. Mircea Eliade lo advirtió claramente hace más de 50 años, cuando dijo que “sería difícil encontrar una definición de mito que fuera aceptada por todos los eruditos y que al mismo tiempo fuera accesible a los no especialistas. (...) El mito es una realidad cultural extremadamente compleja, que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias” (Eliade, 1998, 6)². El propio Eliade da una definición que bien puede aplicarse en este caso, en el sentido de que es “la verdad del hecho traducido en palabras” (Martínez, R., comunicación personal, 2005), se cuenta un suceso ocurrido

¹ Esfera que suele ser delgada, transparente y frágil. *Burbuja* la llaman algunos.

² Los comités editoriales de diversas publicaciones suelen solicitar la presentación de las citas y referencias bibliográficas según el manual elaborado por la American Psychological Association, mejor conocido como esquema o formato APA. Dicho esquema de citas presenta deficiencias más que notables (Rojas, 2013), además de que es inadecuado para trabajos de corte histórico, dificulta la lectura, es horrendo e inhumano. La séptima edición de este manual —cuarta en español— es un poco menos hostil para su lectura; sin embargo, no escapa de esta situación. En todo momento se buscó cumplir este lineamiento editorial sin comprometer la fluidez del texto.

en un *primer momento*; cuenta las hazañas de seres sobrenaturales que han dado lugar a la realidad o al cosmos y revelan la sacralidad o *sobrenaturalidad*; la irrupción de *lo sagrado* (Eliade, 1998, p. 6).

Independientemente de la definición que se utilice, es muy importante recordar que el mito se considera historia sagrada, *ergo, verdadera*; se refiere a realidades (Eliade, 1998, 6); es “una ‘historia verdadera’ (...) una historia de inapreciable valor, porque es sagrada, ejemplar y significativa” (Eliade, 1998, p. 4). Por lo tanto, y contrario a lo que comúnmente se piensa, *mito* no equivale a *falsedad* ni a *mentira*³. Todas las sociedades tienen mitos, sin importar la época ni el lugar. El mito da vida, razón, sentido y significado, además de que no es dogma ni teología, por lo que puede conocerse más de una versión de un mito determinado. Cada pueblo busca formas de definirse, de explicarse sus orígenes y de entender cómo su realidad ha llegado a la existencia.

Cada *corpus* mitológico se ha desarrollado de distintas formas, según el lugar y la época; por ejemplo, en México y en algunas regiones de lo que hoy es América Latina se dio —no de forma pacífica, pero eso es otro tema— el encuentro y fusión de culturas durante varios siglos. Por su parte, en Estados Unidos esto no ocurrió; sus mitos se desarrollaron de otro modo y no necesariamente con un trasfondo religioso, sino que cobraron fuerza en la figura de los superhéroes. A finales del siglo XIX y principios del siglo XX se puede documentar una serie de figuras cuya presencia ayuda a explicar el posterior proceso superheroico: la figura del vaquero o *cowboy* (técnicamente de origen mexicano), figuras del folklore como Paul Bunyan, personajes literarios como Edmundo Dantés o Rocambole, y otros más de tipo heroico, como Buck Rogers o el Zorro —de quien Joe Shuster y Jerry Siegel, creadores de Superman, eran admiradores acérrimos—. Dicho de otro modo: los mitos estadounidenses no comenzaron con los superhéroes, pero éstos representan su quintaescencia (Morrison, 2012).

Este tema no es nuevo y cuenta con una bibliografía abundante⁴. Los superhéroes no son un reemplazo de la religión, sino la versión de los mitos que se ha creado en Estados Unidos. En este caso, la fuente de nuevas mitologías son las aventuras narradas

³ La aclaración no es gratuita: la distinción de *mythos* y *logos* que se ha dado desde —y por culpa de— Jenófanes ha hecho que incluso entre los investigadores del fenómeno religioso se use el término *mito* en un sentido despectivo (Eliade, 1998), siendo que era común que todo especialista en religiones, sin importar su campo, tenía claro este concepto. Por ejemplo, el trabajo de Rodríguez y Gutiérrez (2023) habla de “una serie de explicaciones que *desmitifican* algunas ideas comúnmente difundidas sobre la religión en las escuelas” (p. 4. Cursivas propias).

⁴ Para no ir tan lejos, vengan a vuelapluma algunas obras: Westermeier (1977) y Weiser (2019), con la descripción de la imagen del vaquero; Morrison (2012), quien muestra a los superhéroes en clave mitológica; el clásico de Bloom (2009) sobre el entramado religioso estadounidense; la tesis de López y Rosas (1997), la cual habla específicamente sobre Superman y su carácter mitológico, la tesis de Quintana (2014) sobre las más recientes representaciones audiovisuales del personaje, y el ya clásico ensayo de Eco (1984) sobre el carácter mitológico del personaje. Este artículo casi no presenta referencias especializadas para no cargar el texto: los datos citados son conocidos y fáciles de documentar para quienes estén familiarizados con estos temas. Para quienes no lo estén, un acopio de citas y referencias resulta perfectamente inútil.

en los cómics, la radio, la televisión, el cine e internet. En este artículo se hablará del primero de estos héroes y el que dio origen a todo el género: Supermán⁵.

Otro problema que suele darse al abordar este tema es la inevitable serie de lugares comunes presente cuando se mencionan en una misma conversación las palabras *Supermán* y *mitología*: “Supermán es una alegoría divina”, “Supermán es un dios”, “Supermán es Jesucristo”, “Kal-El significa *vasija de Dios*” (Russo, 2018), etcétera. Es comprensible: hablar de Supermán es aludir a uno de los personajes mitológicos y ficticios —la distinción no es menor, no son sinónimos y uno no implica el otro— más famosos del planeta y gran parte de sus representaciones lo muestra en clave sobrenatural o incluso divina. Hay quienes aseguran que la *S* de Supermán es el símbolo más reconocible en el mundo, sólo superado por la cruz cristiana (Olivares, 2016, p. 266). Cierto o no —y muy probablemente en algún momento lo fue—, es un hecho que pocos símbolos son tan conocidos como éste (figura 1).

Figura 1. Símbolos que incluyen representaciones del cristianismo, el islam, el comunismo, la religión germánica, la masonería, las culturas mexica y olmeca, la mitología sumeria, Star Wars... y Supermán, entre muchos otros. Cada persona reconocerá unos u otros, pero a lo sumo, habrá cinco o seis símbolos que serán reconocidos por todos... y la *S* es uno de ellos.



Fuente: elaboración propia.

⁵ En la actualidad mucha gente escribe y pronuncia *Superman* y *Krypton*, sin tilde. En habla hispana, gracias a la caricatura “Los Superamigos”, a los cómics publicados por Editorial Novaro y a otros medios, se conocieron los nombres castellanizados *Supermán* y *Kriptón*, por lo que así se escribirán en este artículo.

El Superhombre

“Por más de 60 años, Superman ha sido de todo: de estrella de los cómics a estrella de las caricaturas y de las películas” (Singer y Burns, 2006).

Casi todo aficionado a los superhéroes puede repetir sin mayores problemas que Superman fue creado por dos jóvenes estadounidenses, Joseph —Joe— Shuster y Jerome —Jerry— Siegel⁶, hijos de familias judías presentes en Estados Unidos en una época nada amigable para el inmigrante en el continente americano (los inicios del siglo XX, la época de la crisis económica conocida como la Gran Depresión, por supuesto); que la primera aparición del héroe fue en *Action Comics* #1 en 1938 y que tuvo su primer número en solitario en 1939 (figura 2).

Figura 2. Izquierda: Joseph Shuster (de pie) y Jerome Siegel; centro: portada de *Action Comics* núm. 1 (1938); derecha: portada de *Superman* núm. 1 (1939)

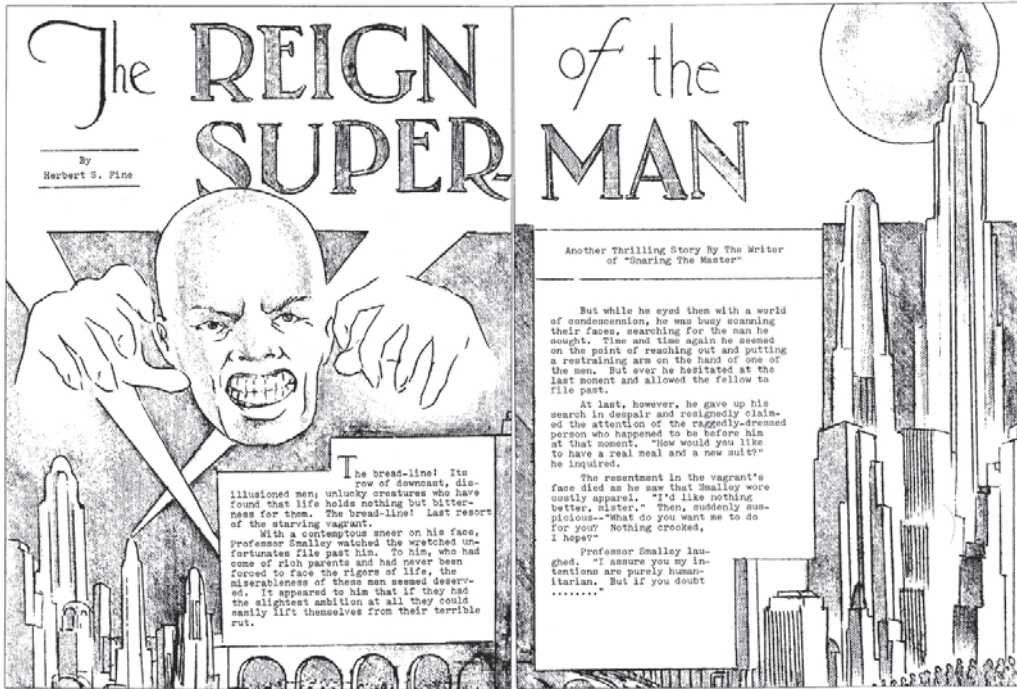


Sin embargo, y aunque se trate de un dato bien conocido, pocos mencionan que la primerísima aparición de Superman se escribió en una historia previa, de 1933, llamada *The reign of the Super-Man*, escrita por Siegel con el seudónimo de Herbert S. Fine —el apellido de su madre— y dibujada por Shuster. En ella, en efecto, hay un Superman, pero no porque el personaje se llame así, sino porque dentro de la historia se referían a él como *el Superhombre*: alguien con poderes no propiamente físicos, sino mentales, y era un villano. En este relato ya se presentan poderes telepáticos, historias de otros mundos, planes de dominación mundial, monstruos y la moraleja de elegir siempre el camino del bien⁷.

⁶ Cuando se les nombra, comúnmente se menciona primero a Siegel, ya que fue el escritor de las historias en las que trabajaron juntos; sin embargo, la labor de ambos fue fundamental para el desarrollo del personaje.

⁷ Al momento de escribir este artículo, la primera y quizá única traducción al español que se conoce de esta historia se encuentra en Olivares (2016).

Figura 3. Primeras páginas de “The reign of the Super-Man”, publicado originalmente en 1933 en Science Fiction, la revista de Shuster y Siegel.



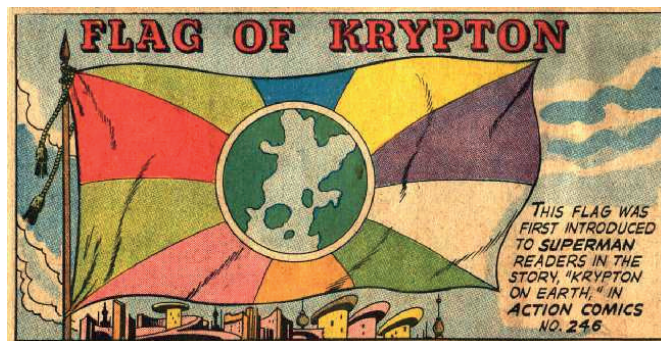
Fuente: superman.nu

El personaje cobró fama rápidamente y en los siguientes años hubo cada vez más medios en los que apareció: tiras de periódicos, diversos títulos de cómics⁸ y seriales radiofónicos; de ahí pasó a los dibujos animados, al cine, a las series de televisión y puso su nombre y su cara a una gama enorme de productos. Como en el caso de otras figuras de cualquier sociedad o época, *el mito de Superman* no apareció inmediatamente ni se ha conservado de forma inalterada, sino que tiene su historia, es decir, se ha modificado, reinterpretado, transformado y enriquecido. También éste es un tema sobre el cual hay una abundante bibliografía y, por esta ocasión, no corresponde al tema que se quiere abordar. Entonces, en lugar de enfocarse propiamente en este mito, la mira de este artículo está en su mundo de origen: el planeta Kriptón.

⁸ Algunos de los cuales eran protagonizados por su mejor amigo (*Superman's Pal, Jimmy Olsen*) y su interés amoroso (*Superman's Girlfriend, Lois Lane*).

El mundo de Kriptón

Figura 4. Bandera de Kriptón.



Fuente: Binder *et al.* (1958).

Estos elementos míticos se han tomado su tiempo para desarrollarse; el mito de Kal-El ha evolucionado a lo largo de más 80 años y en ese desarrollo han intervenido muchas personas y medios, por lo que lo que aquí se explica es una versión *condensada*. En un principio no se sabía mucho —mejor dicho, no se sabía nada— del planeta de origen: la primera página de *Action Comics* #1 habla de “un lejano planeta (que) estaba a punto de morir” y en el cual “los miembros de su raza cobraban una fuerza titánica” (Siegel y Shuster, 1938). El nombre como tal del planeta se conoció en 1939, primero, en las tiras publicadas en periódicos y, después, en el número 1 de *Supermán*, cuando se habló de “el planeta condenado Krypton” (Siegel y Shuster, 1939)⁹.

En su origen, Kriptón era un planeta de mayor tamaño que la Tierra y sus habitantes eran seres humanos con grandes capacidades, ya que “Krypton (era) un planeta tan lejano y avanzado en la evolución que albergó una civilización de superhombres que representaba a la especie humana en la cumbre de la perfección” (Hernando, 2013). Con el paso de los años, se hicieron representaciones muy diversas sobre su aspecto, su superficie, su flora y fauna¹⁰, y, gracias al interés de científicos y admiradores, se ha establecido la localización del planeta ficticio¹¹ y se han hecho comparaciones entre este planeta y el nuestro, y entre nuestro sol y el suyo, el sol rojo Rao¹².

⁹ Shuster y Siegel eligieron este nombre en alusión al elemento químico *kriptón* o *criptón* (Kr), pero dentro de la historia, se debe al encuentro de dos seres humanos en el planeta, aún desierto, llamados Kryp y Tonn, quienes no pudieron abandonarlo y al final lo poblaron (*Supermán* 238, 1971, citado en Bayona, s/f).

¹⁰ Por ejemplo, los vistos en *Superman* (Donner, 1978); la serie de cómics *The World of Krypton*, (Bridwell *et al.*, 1979) y la película *Man of Steel*, de 2013, entre otras fuentes.

¹¹ Según Neil Degrasse Tyson, astrofísico *friki*, la estrella Rao es parte de la Constelación del Cuervo y es una estrella roja enana (LHS 2520); tiene una ascensión recta de 12 h, 10 m, 05.60 segundos y una declinación de 15° 04' 15".66. (American Museum of Natural History, 2012). Rao era cinco veces más grande que nuestro sol —creo que no habrá problema en decir *nuestro*, aunque por criterio editorial los artículos deban escribirse en tercera persona— pero con 40% de su densidad, al morir tenía 13 mil millones de años, en comparación con los 4 500 millones de años con los que cuenta el sol (Flashback FilMaking, 2018). Tyson fue representado dándole esta información a *Supermán* en *Action Comics* núm. 14, publicado en 2012.

¹² Kriptón tenía una edad de 8 700 millones de años, estaba a una distancia aproximada de 27.1 años luz de

Sobre su población también se sabe bastante: se concentra principalmente en ciudadelas, como Kriptonópolis, Argo o su capital, Kándor. Aunque con los años ha habido cambios en las descripciones de su estructura social, una constante es que se trata de una sociedad eminentemente científica y tecnológica. La ciencia y el desarrollo tecnológico son de gran importancia para asegurar su supervivencia y en algunas versiones es al mismo tiempo la causa de su destrucción. Su sociedad se compone por *casas* o familias. En algunas versiones cada familia tiene un emblema propio; por ejemplo, la S de Superman, que en un principio sólo era una inicial para el héroe, a partir de los años setenta pasó a representar a la familia El.

Figura 5. La S como emblema de la casa El. Izquierda: Jor-El (Donner, 1978); derecha: Val-El (Goyer et al., 2018-2019).

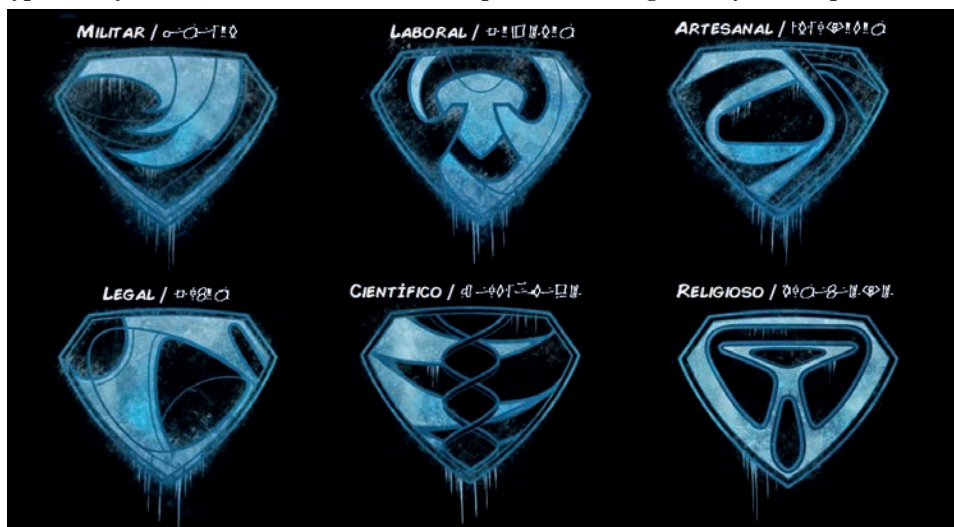


Estas casas o familias se agrupan en gremios, los cuales pueden variar según la época y la versión, pero en términos generales se agrupan en los siguientes: militar, laboral, artesanal, legal, científico (al cual ha pertenecido tradicionalmente la casa El) y religioso (figura 5). Hasta hace unos años, la historia de Kriptón era la historia de las élites: intrigas palaciegas, pugnas por el poder o historias genealógicas. Sólo en versiones más recientes se mencionan las clases más bajas en la estructura social¹³: la gente que no pertenece a ninguna *casa* y, por ende, a ningún gremio; hace trabajos de limpieza, servidumbre, recolección o se une a redes de contrabando y al mercado negro.

la Tierra, tenía cuatro lunas y una población de 1 400 millones de habitantes al momento del nacimiento de Kal-El (Flashback FilMaking, 2018).

¹³ Una de las versiones que más recientemente se ocupó de las clases bajas kriptonianas fue la serie *Krypton* (Goyer et al., 2018-2019), en la que esta gente es conocida como los *sin rango* (*rankless*).

Figura 6. Ejemplos de escudos de gremios. Éstos corresponden a la versión presentada en la serie Krypton (Goyer et al., 2018-2019). Otros medios presentan otros gremios y otras representaciones.



Finalmente, la destrucción del planeta. Shuster y Siegel no abundaron en sus causas. De eso se han encargado otros medios y autores a lo largo de los años. Las versiones van desde una inestabilidad orbital, que el núcleo del planeta se vuelve inestable, que el sol Rao se convirtió en supernova y destruyó todo planeta cercano, guerras continuas, el agotamiento de recursos naturales o la participación directa de villanos como Brainiac y Klax-Ar.

Sobre la religión kriptoniana

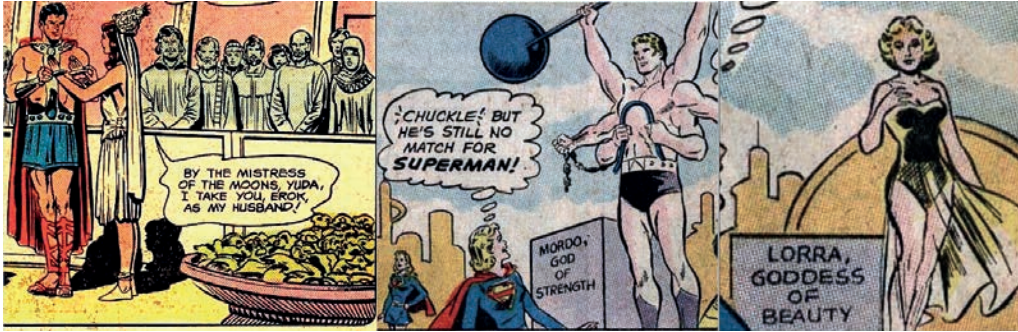
No es casualidad que se haya mencionado el gremio religioso al final, ya que en este artículo también se busca abordar algo de la religión kriptoniana¹⁴. Contrario a lo que pudiera pensarse, dado el gran interés en la ciencia ya explicado, en su idiosincrasia la religión es primordial¹⁵. El panteón kriptoniano está compuesto por 14 dioses mayores, 203 semidioses y más de 1 000 titanes. En algunas versiones de este universo, los dioses son entidades existentes; es decir, se ven, se palpan y se pueden golpear. No todos han aparecido ni han sido mencionados; aunque así fuera, esto no es una teogonía, no es necesario nombrarlos a todos; sin embargo, algunos de los conocidos y sus atributos son los siguientes: Yla-Uth (sol), Kor-Op (tierra), Kara (belleza), Trolius (cielo), Telle (no especificado), Aethyr (de la zona fantasma), Voch (constructor), Flamebird y

¹⁴ Este es el momento preciso para mencionar que este trabajo comenzó como una ponencia presentada en 2019, la cual trataba específicamente el tema de la religión en el planeta Kriptón.

¹⁵ Esto viene a cuento principalmente por algunas teorías sociológicas y antropológicas, y aquella vieja idea de que, entre mayor sea el progreso científico, menor peso tendrá la religión. Idea que al final resultó errónea y de la que se busca dar marcha atrás.

Nightwing. Entre los dioses principales se conocen los siguientes: Yuda (matrimonio)¹⁶, Lorra (belleza) y Mordo (fuerza) (figura 7).

Figura 7. Los dioses Yuda, Mordo y Lorra. Fuente: Bridwell *et al.* (1981).



Una de las diosas más destacadas de este panteón es Cythona, la diosa del hielo. Según el mito, quiso gobernar el universo y para ello buscaba procrear descendientes suficientemente fuertes y tomar el poder. Al final fue derrotada y exiliada; en algunas versiones, terminó en un lugar indeterminado en el límite de la existencia; en otras, fue encerrada en el centro del sol rojo de Kriptón. Es la segunda en importancia en el panteón kriptoniano y en número de fieles y seguidores, a los cuales se les conoce como *citonitas*.

Retomando la idea del sol rojo, de todos los dioses destaca uno, el primero de todos, el dios principal: Rao, el dios del sol rojo. Jefe de todos y, llegado el momento, centro de culto de su propia religión: la religión ortodoxa de Rao, mejor conocida como *raoísmo*. Según la mitología kriptoniana, Rao fue uno de los primeros seres en existir; en un momento en el que resintió su soledad —que es un modo amable de decir que estaba aburrido— decidió crear el universo y, en algún momento creó Kriptón, su obra máxima. Luego de eso, creó a muchos de los otros dioses, por lo que es conocido como *Padre Rao*. Es omnisciente, omnipotente y eterno. Es venerado por todos en Kriptón, mientras que el resto de los dioses es venerado por casas específicas, aspectos que hacen evocar elementos de religiones antiguas, como la egipcia y la hebrea (Rohde, 1958 y Russo, 2018).

Su enemiga y oponente en el panteón divino fue Cythonna¹⁷. Brevemente, el mito consta de esta forma: Cythonna en algún momento buscó ser pareja de Rao y procrear la descendencia necesaria para gobernar. Rao se negó y esa negativa dio paso a lo que se conoce como la *Guerra del Hielo y el Fuego*, que tuvo como resultado la muerte de muchos dioses menores y la derrota y exilio de Cythonna (figura 8).

¹⁶ En algunas versiones el matrimonio no tenía connotación religiosa; por ejemplo, en la historia del complejo Matrincorp, publicada en 1971: por medio de computadoras, los kriptonianos sabían el grado de compatibilidad entre dos personas (Bayona, s/f).

¹⁷ Puede leerse el relato completo en Simonson *et al.* (1999).

Figura 8. La Guerra del Hielo y el Fuego. Cythonna contra Rao.



Fuente: Simmonson et al. (1999).

En este punto las interpretaciones llegan a ser distintas: las versiones oficiales (es decir, las del clero raoísta) alegan que Cythonna, conocida por su crueldad, tenía la intención de gobernar Kriptón y el universo, y que para eso necesitaba la descendencia que procrearía con Rao, quien no podía permitirlo y por eso se desató la guerra. Por su parte, los citonitas, seguidores de la diosa, aseguran que ella buscaba la liberación de todos los seres de la tiranía de Rao, quien en realidad era un dictador que gobernaba con puño de hierro. Queda en el lector la decisión de por quién tomar partido en esta historia.

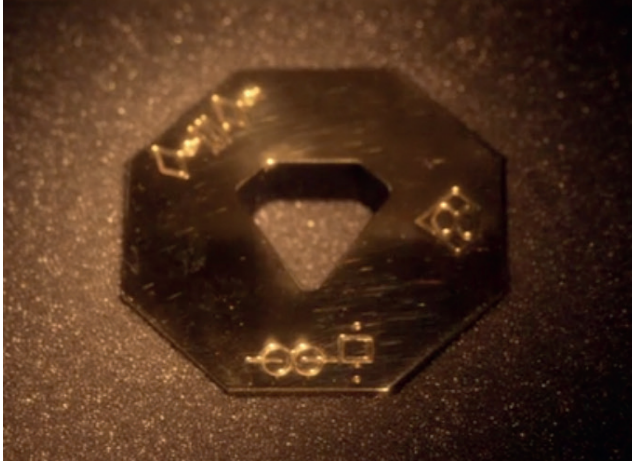
Rao era en un principio una mera representación del sol rojo y posteriormente su culto se volvió casi monólatra. El raoísmo comenzó como un culto secreto y una religión misteriosa, cuyas enseñanzas estaban contenidas en *El libro de Rao* (figura 9). Con el paso del tiempo, se volvió religión mayoritaria, al grado de que hubo intentos de volverla religión única, como el que lideró el sacerdote Jaf-El (de la casa El, antepasados de Superman), quien descartó a todos los demás dioses, a los que llamaba “ídolos sin vida”, en aras de mantener a Rao como un único dios¹⁸. Esta trama recuerda la historia del faraón Amenofis IV, quien se cambió el nombre por el de Akhenatón y en cuyo reinado se instauró el culto único al dios Atón —el disco solar—, con lo cual quedaban descontinuados los cultos al resto de los dioses; sin embargo, *muerto el faraón, se acabó la rabia*: después de su muerte se regresó a los cultos previos (Rodhe, 1958). Como colofón, Jaf-El tuvo la visión de la destrucción de Kriptón mil años antes de que ocurriera y profetizó que la salvación estaba en hallar un sol amarillo, al que llamaba Ariu, en alusión a nuestro sol (Bridwell *et al.*, 1981).

¹⁸ En *Moisés y la religión monoteísta*, Freud se apoyó en esta historia para concluir que el pueblo judío tomó de los egipcios la idea de adorar a un solo dios, pero no hay pruebas históricas de que así fuera.

DOSSIER

Torres Macías. El fenómeno religioso en los universos de ficción: el mito kriptoniano.

Figura 9. El libro de Rao. En algunas versiones no es un libro como tal, sino una pieza de metal cuya información sólo podía obtenerse mediante aparatos tecnológicos kriptonianos.



Fuente: Gough *et al.* (2001-2011).

El clero raoísta no se mezclaba con la gente, salvo en ocasiones especiales como los ritos de paso: nacimientos, matrimonios o defunciones. Aseguraba estar por encima de la ley sin necesidad de dar explicaciones, lo cual es común en muchas sociedades en las que los clérigos han acumulado cierto poder; incluso en algunas versiones, el líder supremo del culto también era el jefe de Estado, por encima de los miembros del gremio legal. Quienes quisieran entrar al culto debían portar máscaras, capuchas o cofias (Goyer *et al.*, 2018 y Russo, 2018).

Figura 10. La voz de Rao, líder religioso y jefe de Estado en Kriptón.



Fuente: Goyer *et al.* (2018-2019).

Sobre los ritos de paso, una de las celebraciones religiosas más importantes de la sociedad kriptoniana era el Ciclo Nova, que se trataba de una gran fiesta de varios días, que conmemoraba el nacimiento y renacimiento de Rao y de todos sus fieles. En esos días el gremio religioso tenía el poder de absolver cualquier pecado o delito a cualquier individuo que así lo solicitara, incluso quienes estuvieran presos podían ser liberados. Algo muy similar a las indulgencias plenarias del catolicismo (Goyer *et al.*, 2018-2019).

De sus creencias sobre el más allá no se conoce mucho. En general, los devotos de los diferentes dioses aseguran que, al momento de la muerte, los individuos estarán en la presencia de su respectiva deidad y se conocen algunas costumbres fúnebres, como procesiones y la cremación de cuerpos en piras funerarias (Ordway *et al.*, 1993 y Gough *et al.*, 2001-2011).

La mitología kriptoniana incluye el uso de algunas formas de escritura que se han usado a lo largo de la historia de Supermán. El primero que se desarrolló fue creado por Nelson Bridwell y Al Turniansky, y se usó en los cómics desde la década de los años cincuenta. Otros ejemplos son el que se incorporó a los cómics del personaje de 1986 —época en la que John Byrne reformuló toda la mitología *supermánica*— al año 2000. A partir de ese año se usó, en los cómics y en versiones audiovisuales como las de *Smallville* y *Krypton*, una fuente tipográfica creada por George Brewer, la cual no es un lenguaje en sí mismo, sino una transliteración: a cada símbolo corresponde una letra del alfabeto latino. En 2013, la lingüista Christine Schreyer se encargó de crear el lenguaje kriptoniano para la película *Man of Steel* (Snyder, 2013). Lo anterior, sin dejar de lado las contribuciones de Val-Zho¹⁹ en la recopilación, comprensión y difusión de estas formas de escritura.

Figura 11. Glifos kriptonianos creados por Christine Schreyer para *Man of Steel*



Fuente: Doyle (s/f).

¹⁹ Seudónimo de Doyle (s/f), lingüista.

Una buena oportunidad de mostrar algunos ejemplos es con una plegaria alusiva a Rao dicha en la serie *Supergirl* (Berlanti y Woehler, 2015-2021), escrita en español y en algunos de los sistemas kriptonianos conocidos.

Figura 12. Izquierda: plegaria escrita en español; centro: plegaria escrita en los caracteres kriptoneses²⁰ de Bridwell y Turiansky; derecha: plegaria escrita en los caracteres de Brewer²¹.

Si bien caminamos solos,
nuestra alma nos une bajo
los alborozados rayos de
Rao.

4K 7K<J 2D5KJDSL
LJL. JL<T7D DSD
JL JL< 7D>L JL
D>7L7L>D>L 7L>L JL<
L>

☞- □-☞ ☞!☞-☞!☞!☞!☞
☞!☞!☞!☞ ☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!

Nunca estamos perdidos,
nunca tenemos miedo, ya
que no nos encogemos bajo
el Sol de la Integridad.

DLJL> <T7D>L
L<7K>L. JLJL>
7<J<SL T>K<L. >D
>L JL JL <JL>L<SL
7D>L <J 4L> JL >D
7 7 7 7 7 7 7 7

☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
T☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!
☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!☞!

Conclusión

Campbell (1991) dijo alguna vez que “Cuando una historia está en tu mente, puedes ver su aplicación a algo que ocurre en tu propia vida. Te da una perspectiva sobre lo que te está pasando” (p. 17); sin embargo, él lo limita a las literaturas grecolatina y bíblica, sin las cuales “hemos perdido realmente algo importante porque no tenemos una literatura comparable que la reemplace” (p. 17). Y ahí su error: los mitos no son algo antiguo ni son producto terminado, son parte de la historia y la cultura. Aunque suene como un lugar común o una frase hecha, los mitos están en un constante proceso de evolución. Su estudio va más allá del trabajo del anticuario, quien se enfoca sólo en civilizaciones antiguas y lejanas, o el de turista académico, quien visita templos o centros ceremoniales. Abarca también el estudio del *aquí* y el *ahora*, y ya no sólo la religión los recopila o los aprovecha.

Grant Morrison lo dijo muy bien: vivimos en las historias que nos contamos. En una cultura en la que se pondera lo laico, lo científico, lo racional y que carece “de un liderazgo espiritual convincente, las historietas de superhéroes hablan fuerte y claro a nuestros mayores miedos, a nuestros anhelos más profundos y a nuestras más altas aspiraciones” (Morrison, 2012). Los mitos hablan aun en lo secular: una persona puede no creer en la existencia de seres sobrenaturales o poderes superiores, pero no es necesario creer. Los universos mitológicos provenientes del universo superheróico cultivan un sentido de lo cósmico que las religiones existentes —antiguas y contemporáneas— han intentado o intentan cultivar.

²⁰ El gentilicio de los nacidos en Kriptón es *kriptoniano*. A lo referente al lenguaje se le llama *kriptonés*.
²¹ Doyle (s/f) ha hecho un estudio sobre la cultura kriptoniana y una recopilación de las fuentes tipográficas mencionadas, además de que creó su propia versión de la escritura proveniente de Kriptón.

En el caso concreto de Supermán, hasta “la élite de los más aislados intelectuales ha recibido una exposición suficiente a la cultura popular como para conocer al Hombre de Acero y lo que representa” (Waid, 2010, p. 21). Al igual que los mitos antiguos, los mitos actuales se pueden analizar matar, prohibir o pueden ser objeto de burla, pero no importa: regresan, se reinventan y crecen. El mito kriptoniano, como el ciclo superheróico en general, sigue estas pautas. Nunca se pierde de vista que Supermán es un extraterrestre; sin embargo, la mitología sobre su mundo de origen se expandió gradualmente: pasó de ser “un lejano planeta (que) estaba a punto de morir” y lleno de *superseres* a ser un universo propio, con características astronómicas y geográficas, y con sociedades complejas que a veces son idílicas y a veces son tan humanas como cualquier sociedad antigua o contemporánea, y su interacción con nuestro mundo crece o decrece en cada época. Kriptón es a veces un mundo al cual aspirar y otras tantas, uno del cual hay que huir. Como sea, está presente y, después de alimentarse de los mitos ya existentes en el mundo, alimenta otros tantos con cada evolución del héroe.

Referencias bibliográficas

- American Museum of Natural History. (14 de noviembre de 2012). *Neil deGrasse Tyson on Finding Krypton* (archivo de video). Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=uZYLN_Ouu5U&ab_channel=AmericanMuseumofNaturalHistory>.
- Bayona, M. (s/f). *El mundo de Krypton*. Superman. Recuperado de: <http://superman.marianobayona.com/kryptonpaginasdeltema.htm>
- Berlanti, G. & Woehler, J. (Productores ejecutivos). (2015-2021). *Supergirl* (Serie de televisión). Warner Bros.
- Binder, O., Boring, W., Kaye, S. & Weisinger, M. (1958). *Action Comics 1*(246). Nueva York: DC Comics.
- Bloom, H. (2009). *La religión Americana*. Madrid: Taurus.
- Bridwell, N., Krupperberg, P., Chayking, H., Anderson, M., Chiaramonte, F., Oda, B. & Roy, A. (1979). *World of Krypton*. Nueva York: DC Cómics.
- Bridwell, N., Swan, C., Chiaramonte, F., Buckler, R., Andru, R., Giordano, D., Gafford, C., Oda, B., DeGuzman, A. y Schwatz, J. (1981). *Krypton Chronicles, 1*(3). Nueva York: DC Cómics.
- Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores.
- Donner, R. (Director). (1978). *Superman The Movie* (Película). Dovemead Film Export A.G. International Film Productions.
- Doyle, D. (s/f). Kryptonian.info. The languages of Krypton. Recuperado de: <http://kryptonian.info>
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. (7ª ed.). Lumen.
- Eliade, M. (1972). *Tratado de historia de las religiones*. Ciudad de México: Ediciones Era.
- Eliade, M. (1981). *Lo sagrado y lo profano*, (4a ed). Barcelona: Guadarrama.
- Eliade, M. (1998). *Mito y realidad*. Barcelona: Labor.

- Fine, H. (1933). *The reign of the Super-Man*. Superman.nu. Recuperado de: <http://superman.nu/seventy/reign/>
- Flashback Fil Making. (24 de abril de 2018). *Planet Krypton 'Man of Steel' Special Features (+Subtitles)* (Archivo de Video). Youtube. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=64yro7Ibk68&ab_channel=FlashbackFilmMaking
- Gough, A., Millar, M., Davola, J., Robbins, B., Tollin, M. & Scanlan, T. (2001-2011). *Smallville* (Serie de television). Warner Bros.
- Goyer, D., Welsh, C., Anderson, J., Van Horne, K., Donnelly, C., Grigsby, H., Kindler, D., McCarthy, C., Egan, D. (Productores ejecutivos). (2018-2019). *Krypton* (Serie de televisión). Warner Bros.
- Hernando, D. (2013). *Supermán: la creación de un superhéroe*. Reykjavik: NoTanMalo. Libro electrónico.
- Kryptonian culture and society. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20190321072719/http://kryptonculture.tumblr.com/>
- López, S. & Rosas, S. (1997). El mito de Supermán (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México). Recuperado de: <http://132.248.9.195/ppt2002/0255452/Index.html>
- Morrison, G. (2012). *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*. Ciudad de México: Turner publicaciones S. L. (Edición para Kindle).
- Olivares, J. (2016). *Lo que quizá no sabías de... Superman*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Ordway, J., Grummett, T., Hazlewood, D. & Whitmore, G. (1993). *¿El regreso de Superman? ¿Regresa de la muerte?* Ciudad de México: Grupo Editorial Vid.
- Quintana Morales, S. F. (2014). *Supermán por siempre: la contextualización de las historias clásicas* (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). Recuperado de: https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5875/QUINTANA_MORALES_STHEFANY_SUPERMAN_SIEMPRE.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Rodríguez, C. & Gutiérrez, C. (2023). *La religión en las escuelas públicas*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara-CALAS Center. Recuperado de: <http://calas.lat/es/publicaciones/conocimientos-indisciplinados/la-religi%C3%B3n-en-las-escuelas-p%C3%BAblicas?fbclid=IwAR3coJnuZO9M1DV0JNVBFGDQe0Fr0A3rAyH8EoALsEOhb519RD9Nznn9qU>.
- Rohde, T. (1958). *El cisma de Amarna* (Tesis de maestría no publicada). Universidad Nacional Autónoma de México
- Rojas, R. (2013). *Notas sobre investigación y redacción*. Ciudad de México: Plaza y Valdez.
- Russo, E. (2018). *The Teachings of Rao. The spiritual avatar of the Red Sun*. Illuminated Publications (Edición para Kindle).
- Siegel, J. & Shuster, J. (1938). *Action Comics 1*. Nueva York: National Allied Publications.
- Siegel, J. & Shuster, J. (1939). *Superman 1*. Nueva York: National Allied Publications.
- Simonson, W., Hildebrandt, G. & Hildebrandt, T. (1999). *Superman: The Last God of Krypton*. Nueva York: DC Cómics.
- Singer, B. & Burns, K. (Productores ejecutivos). (2006). *Look, Up in the sky! The amazing story of Superman* (Documental). Prometheus Entertainment y Bad Hat Harry.

- Snyder, Z. (Director). (2013). *Man of Steel* (Película). Warner Bros.
- Waid, M. (2010). “La auténtica verdad sobre Supermán (y sobre todos nosotros)”. En T. Morris y M. Morris (eds.), *Los superhéroes y la filosofía*, (pp. 21-32). (2ª ed.). Barcelona: Brackie Books.
- Weiser, K. (2019). *The American cowboy*. Legends of America. Recuperado de: <https://www.legendsofamerica.com/we-americancowboy/>
- Westermeier, C. (1977). “The cowboy / His pristine image”. *South Dakota History*, 8(1). ISSN: 0361-8676.

