

**Ilustrar el miedo, luchar con tinta:
la mitología moderna de lxs
superhéroes/heroínas**

Alumna: Lilia Suárez Díaz

Tutora: Dra. Carmen Marina Barreto Vargas

Facultad de Ciencias Políticas, Sociales y de la Comunicación

Grado en Antropología Social y Cultural

Curso Académico 2015/2016

ÍNDICE

- Resumen.....	3
- Palabras clave.....	3
- Introducción.....	4
- Marco teórico.....	6
- Objetivo e hipótesis.....	8
- Metodología.....	8
- El género superheróico: una mitología contemporánea.....	8
- Balas de tinta: edad dorada.....	11
- Contra la tinta, el fuego: edad de plata.....	17
- Por fin, el prestigio: edad de bronce.....	23
- El destape de lo superheróico : edad de hierro.....	25
- Supercuerpos: embodiment y discurso visual.....	28
- Conclusión.....	35
- Bibliografía.....	36
- Anexo.....	40

RESUMEN

Las sociedades tienen muchas maneras o vías de afrontar las crisis y los cambios sociales, de entre todas estas vías, nos centramos en las representaciones artísticas referentes a los comic. Entendemos que juegan un papel fundamental como escape social y como herramientas políticas de luchas y cambios. Estados Unidos construyó un modelo artístico particular para expresar una nueva mitología contemporánea: la mitología de lxs superhéroes y a las superheroínas. Es a través del comic y lxs superhéroes/heroínas donde podemos analizar la imagen dinámica y en constante evolución de la cultura estadounidense.

Nuestrxs protagonistas son superhéroes y superheroínas reconocidos globalmente. Llenan las salas de cine, el tiempo de ocio en los televisores de nuestras casas, y las horas de lectura de muchxs. Pero más allá de ser lxs eternxs castigadorxs del mal, común y fantástico, son creaciones que responden a unos ideales determinados y a un contexto muy concreto con objetivos diversos. Desde una perspectiva antropológica, analizamos cómo responden o quieren responder en cualquier momento a los problemas más cruciales de la existencia humana y en particular de la cultura estadounidense, llegando a crear en determinados aspectos incluso una contracultura.

PALABRAS CLAVE

Cómic, superhéroe /heroína, cuerpo, mitología, miedo, género, cambio social.

ABSTRACT

Societies have so many ways to face the social changes and crisis, among all this ways, we choose the comics artistic performance. We assume comics play a fundamental function as social fight and changes political tool. United States buys his onw artistic model in wich express a current new mithology: the superheroe/heroine mithology. Thus is across the superheroes and comics-books that we can study the evolving and dinamic american culture pic.

Our players are globally known superhéroes and superheroines. They fill cinema, our tvs at home, and the Reading free time for many people. But they are more than the

eternal common and fantastic evil fighters, they are human creations that respond a certain ideals and a sociocultural context with many objectives. From an anthropological view, we analyze how they respond or want do to the social and existencial problems of United Estates, coming to create also a contracultural view.

KEYWORDS

Comic-book, Super hero/heroine, body, mitology, fear, gender, social change.

INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado elabora un recorrido y análisis sobre el género de lxs superhéroes/heroínas estadounidense. Dicho recorrido está pensado para resaltar el valor de este género artístico en la cultura estadounidense, pues es una respuesta a los conflictos vividos en dicha sociedad y reflejo de sus cánones imperantes.

Considerando este género superheroico una mitología moderna de los estadounidenses, me planteo analizarla desde una perspectiva simbólica dentro del discurso antropológico. Para ello se articula el texto en capítulos donde se trata primero el por qué es procedente aplicar la denominación de mitología en este género. Seguidamente realizo un recorrido por el contexto sociocultural de los personajes superheroicos, y finalizamos con un análisis sobre el cuerpo, el embodiment. Usaremos el cuerpo aquí como la apariencia y compleción de los personajes, para hacer un análisis de la representación estereotipada y la sexualización de los géneros en estas mitología.

Se hará evidente durante el trascurso de la lectura que por motivos ideológicos, ya que me posiciono desde una corriente feminista, simbólica y con las bases del giro cultural postmoderno, mi esfuerzo por respetar en la medida de lo posible los géneros en la redacción, teniendo que sacrificar en muchos casos la condición más visual o estética por no emplear un uso masculino de las palabras como genérico.

El interés y la motivación del presente trabajo radican en la aportación de un análisis desde la perspectiva antropológica sobre este género de superhéroes y heroínas, pues se ha trabajado desde otras disciplinas con anterioridad pero no desde esta.

La elección del tema de estudio de este Trabajo de Fin de Grado, tiene que ver con mi interés personal por los personajes y las historias de las dos grandes editoriales DC y Marvel comics, las titánicas creadoras de la mitología en cuestión. Entendí además como una ventaja el poseer la perspectiva insider, por espectadora y lectora, sumada a mi condición de antropóloga, ambas entrelazadas de manera indisoluble a estas alturas. Además, como estudiante, es atractivo fijarse en lo poco convencional, en las prácticas y métodos no tan al uso de toda cultura. Por esto me fijé en las vías que tiene la sociedad para intentar afrontar las crisis, los problemas y sus fluctuaciones más allá de la mediación política y social de la realidad

Con esto en mente me planteé descomponer y retratar este mundo de fantasía- ficción, trabajo que, para mantener una coherencia discursiva, no trató exclusivamente los comics, sino que abarca tanto comics, series como películas, presentando una visión del universo DC y Marvel, las dos grandes editoriales que tienen la hegemonía de la mitología estadounidense, a pesar de existir otras que juegan en una liga inferior, como un fenómeno cultural.

Este fenómeno que es una herramienta reproductora de la cultura, nace de y lo conforma el arte, por lo que cuenta también con una faceta reivindicativa que desestructura los paradigmas sociales imperantes en muchos casos. Siendo de alguna manera un elemento de vanguardia con lo que considero claras capacidades de prognosis, manteniendo elementos contraculturales en su engranaje simbólico.

Los antecedentes a este trabajo son ciertamente diversos, pero más bien repetitivos en cuanto a la perspectiva desde la que trabajan el género superheroico. Este género ha atraído la atención de un buen número de profesionales de la psicología por el interés que ha tenido siempre el uso de la máscara y el antifaz como desinhibidor de la psique humana. Los superhéroes, especialmente los masculinos, desde la psicología y las ciencias políticas se han trabajado por el interés en estudiar figuras autárquicas que rozan la tiranía, pero que son consideradas representantes del bien para la sociedad. También por entender que en ellos se reflejan los distintos modelos de conducta ciudadana posibles. Desde el arte y desde los estudios de marketing y consumo se ha trabajado la estética de este género ya que representó a la cultura pop, y artistas como Andy Warhol

crearon sus propias versiones de personajes como el famoso Superman de Warhol. Incluso desde la moda se le prestó atención abriendo una exposición sobre superhéroes, moda y fantasía en Nueva York, en la que se expone la evolución acorde a su tiempo de los uniformes más populares.

Uno de los trabajos más reconocidos sobre el tema, sea el hecho por el filósofo y semiólogo Umberto Eco sobre la figura de Superman. Hasta llegar a una recopilación actual, del año 2011, en la que la Universidad de Málaga compila análisis desde perspectivas arquitectónicas, científicas, artística, filosófica y política de los superhéroes en la gran pantalla. Más allá de los breves espacios dedicados en los blogs de internet al tema, mi propósito es analizar el comic como un mecanismo que pone en funcionamiento las mitologías contemporáneas y además puede ser utilizado como cortafuego o control social.

Durante la realización del trabajo se me fueron abriendo nuevos campos desde los que trabajar la temática de lo superheroico, entendiendo que este es un punto más en una línea de trabajo, que puede ser usado para seguir desarrollando el cambio cultural y las respuestas sociales a lo largo del tiempo. Me planteo realizar un estudio centrado únicamente en comic y cine de superhéroe a través de la negritud (Césaire, 1930). Al igual que sería interesante analizar este mundo desde cada uno de sus formatos, cine, comic, videojuego, series y animación, pues los resultados comparados, igual que sus líneas de evolución crean un contraste relevante para entender a qué público se dirige cada formato. Viendo los tabúes que se rompen en unos pero se reproducen en otros. En definitiva, se puede prolongar esta investigación tanto centrándola en temáticas específicas como más amplias y comparativas.

MARCO TEÓRICO

Con arreglo a todas estas premisas, que hemos ido planteando, analizamos el universo superheroico en varios conceptos claves para el discurso antropológico, presentes en todo el análisis, que se convertirán en los bloques del mismo: la mitología, la representación del contexto en su línea temporal y los usos y desusos del cuerpo como clave definitoria del género superheroico. Claves todas en sintonía con nuestra cultura y realidad.

El análisis está entrelazado por una corriente feminista que bebe de autoras tan representativas como Ortner (1972) con su estudio de la relación entre lo masculino con la cultura y lo femenino con la naturaleza como base para un patriarcado universal. En Rubin (2011) de la que tomo la idea de una sociedad regida por la heteronormatividad y el patriarcado. Con Millet (2010) refuerzo la visión de una división binómica de los roles de género en cuanto a sumisión, poder y emprendeduría. Baso la idea principal de mi análisis del embodiment en el sentido que lo trabajan Butler (2001) y Preciado (2002), para explicar cómo los cuerpos son construidos culturalmente y de ellos se asume la sexualidad y el género.

Mi perspectiva más simbólica y culturalista en el análisis viene de la mano de Latour (1991), del que empleo las ideas del engaño de la modernidad que nunca tuvimos y la división institucionalizada de la naturaleza y la cultura. En Foucault (2001; 2012) me apoyo durante todo el recorrido por su noción de la biopolítica encarnada en los cuerpos de lxs superhéroes/heroínas y el cuerpo como representante de valores nacionales y aptitudes personales. Lipovetsky (2008) y su sociedad de la decepción resultan explicativos para el análisis de la evolución histórica de la mitología superheroica.

Dos claves de este trabajo de fin de grado giran en relación al producto visual superheroico y la importancia que tiene por ser fruto una sociedad ocularcentrista Levin (1993) y en función a la hiperealidad de Baudrillard (1978) Pues esta última es la herramienta visual que usa el género superheroico para conseguir su objetivo.

Para el desarrollo concreto del trabajo emplee dos de las diversas obras que encontré, por la proximidad de sus enfoques al de este trabajo. El primero “le damos un repaso a los Superhéroes” es una compilación de trabajos de la universidad de Málaga coordinado por Robles (2011), en el que la visión histórica, artística y arquitectónica del mundo cinematográfico de lo superheroico me permitió ampliar mi perspectiva. El segundo, *Supergilrs* de un estadounidense declarado fan del mundo del comic e historiador, que aportó el lado más crítico y cercano a mi perspectiva de la mujer en el comic, Madrid (2009), y lo enriqueció por aportar observaciones de lo femenino desde la vivencia masculina.

OBJETIVO E HIPÓTESIS

El objetivo del trabajo fue analizar la mitología de lxs superhéroes/heroínas como una respuesta cultural a los conflictos vividos por la sociedad estadounidense y sus cánones imperantes.

Como hipótesis planteo que los personajes de esta mitología superheroica encarnan y reproducen los cánones sociales, siendo salvadores y legitimadores de la sociedad del miedo estadounidense.

METODOLOGÍA

Para realizar este estudio desarrollé técnicas o métodos como el análisis de discurso, con crítica y reflexión acerca de la mitología de lxs superhéroes/heroínas estadounidenses, y el uso de la descripción densa (Geertz, 1973). Pasé por una primera fase de selección y recopilación así como lectura de la bibliografía necesaria. Para acabar con una segunda basada en la elaboración propia de un trabajo crítico y analítico.

Haciendo un repaso de la bibliografía ya elaborada y más concretamente de la que voy a emplear, me doy cuenta de que este es un mundo absolutamente masculinizado no sólo en lo referente a los espectadores/lectores/consumidores – aunque sea una tendencia en descenso- sino que también lo es en lo referente a su análisis. Es sabido que el grueso de las disciplinas académicas, científicas, sociales y humanísticas han sido androcéntricas durante muchas décadas de nuestra historia. Pero sorprende hacer una búsqueda bibliográfica de un tema tan actual y encontrar que son escasas las mujeres que analizaron o dedicaron algunas líneas al asunto, dentro del rango de búsqueda en el que me centraba.

EL GÉNERO SUPERHEROICO: UNA MITOLOGÍA CONTEMPORÁNEA

Estos personajes de los comics y las historietas, son un referente moral para sus aficionados, como lo han sido los personajes de los libros sagrados a lo largo de la historia y las mitologías. Tanto en la sociedad contemporánea como en la historia de la humanidad no parece tener sentido buscar una guía conductual y moral en las personas reales, porque estas son humanxs y tienen los límites dados por nuestra condición. Por

tanto la mitología de los superhéroes nos da una brújula moral y muchas veces conductual a niños y no tan niños, son aportándonos unos referentes eficaces en momentos de crisis e incertidumbre.

Tenemos entonces héroes y heroínas que se enfrentan no solo a los villanos y al caos de la ficción, sino a nuestro mismo contexto con nuestros mismos problemas y situaciones cotidianas, así que el héroe es un dios pero también un humano, es admirado y a la vez considerado por el resto de los mortales como un compañero de camino (Robles, 2011:13). Esto resulta una condición aplicable tanto al clásico Heracles como a nuestro moderno Superman. Y al igual que en la Odissea uno se fascina por como presentan a un héroe, Odisseo o Ulises, que no destaca por su capacidad física, sino por sus hazañas, por su idiosincrasia y manera personal, Batman continúa esta metáfora del humano que se hace así mismo héroe, destacando que lo que engancha al consumidor de esta mitología es el atractivo de sus virtudes y fortalezas como persona común, más allá de sus superpoderes (Berrocal, 2011), son inspiradores.

El análisis psicológico de los superhéroes nos enseña que en conjunto son un derroche de las virtudes humanas definidas por la psicología positiva, pero por separado están tan cargados de carencias o características negativas que pueden resultarnos hasta corrientes, dentro de toda su mitología y ficción sobrehumana, son personas con las que sentimos representados. A este atractivo tenemos que añadirle el hecho de que las primeras apariciones de los personajes fueran a través del comic, y de ahí pasaran a las televisiones y la pantalla, es decir, su medio de transmisión es siempre visual. Como occidentales vivimos en una sociedad ocularcentrista, donde prima el sentido de la vista sobre cualquier otro (Levin, 1993), por lo que el medio facilita la capacidad de esta mitología para plantar sus raíces en el inconsciente y consciente colectivo.

Estos personajes forman parte de una mitología moderna superheroica que si bien nace en Estados Unidos, se ha globalizado como otro producto más. Pero su condición de contemporánea no puede apagar la reminiscencia – declarada – de su inspiración en aquellos otros grandes héroes clásicos de Roma y Grecia. Si bien esta mitología no cumple con la idea de un relato mítico como aquel que alude y nos habla de lo más primigenio y originario del tiempo y la humanidad (Lévi-Strauss, 1964) sí que encontramos mitemas en su estructura. Es fácil considerar mitología a este género así

como míticxs sus personajes, por sus cualidades conductuales y escénicas, se les representa resaltando la épico, sus cualidades trágicas ya que todos acarrear un drama y trauma personal, así como moralizadoras y fantásticas (Ruiz del Olmo, 2011).

En algunos casos incluso dejamos de hablar de reminiscencia y de inspiración, pues se emplea directamente la cosmovisión de la mitología griega para crear al personaje femenino más famoso, Wonder Woman, y la mitología nórdica para crear al dios Thor. Lo que se traduce en relatos que nos hablan de superhéroes con superpoderes, de héroes humanos mortales, de dioses y semidioses relacionados entre sí para tejer toda esta mitología superheroica.

Además, como mitología es el universo de este género el que proporciona el engranaje de sus significaciones y elementos explicativos (Robles, 2011), cuenta tal y como plantea Lévi-Strauss con su propia eficacia simbólica. Se plasma y se reproduce con una estructura del relato mitológico constante y predecible, una estructura narrativa repetitiva. Crea entonces un universo simbólico y una línea mental, así como de acontecimientos, en claves propias que son comprensibles y predecibles, para quien lee el género, que no por ello tienen que ser coherentes.

Por tanto, aunque su germen se encuentre en una cultura tan distante, situada al otro lado del globo y en un tiempo ya pasado, la mitología supo cómo pervivir a través de estos nuevxs héroes y heroínas, creando un género propio, que si bien no es imperante, perdura y se extiende por todas las sociedades, conviviendo a su vez con tantas otras mitologías. Este devenir de las mitologías apostaría que es y será una constante a lo largo de la historia de la humanidad. Ya que si bien hay quien considera que hubo periodos de nuestra historia en las que el mito se abolió a través de la razón, enfrentándolos en una de las tan humanas luchas dicotómicas de opuestos, el valor de estos relatos mitológicos es un motor y alimento para la cultura, lo que refuerza la idea de una larga vida para esta mitología (Bronstein, 2012).

Al ser producto y productora de la cultura, este relato mitológico ha experimentado una evolución ligada a su contexto sociocultural, por lo que se adapta al tiempo, característica propia de la cultura, dándonos las claves explicativas de cada personaje y

su mundo particular. Todos nacen respondiendo a una necesidad social distinta, y con el pasar del tiempo se adaptan a las imperantes, nuevamente son adaptantes.

Para visualizar mejor el germen de las creaciones superheroicas planteamos en los siguientes capítulos un pequeño recorrido por las cuatro grandes edades del cómic, las cuales situaré en el contexto social propio. Cabe destacar que existe un debate no del todo resuelto sobre estas eras o edades, ya que es difícil decidir cuándo empieza o acaba una. Hay quien defiende la existencia de cinco, pero la opinión mayoritaria la divide en cuatro, tal como se expone en el reportaje “Superhéroes: una batalla interminable” (Kantor,2013), en el que participan los principales ilustradores y guionistas de DC y Marvel, como Stan Lee. Pero más específicamente detallado encontramos esta división en el famoso blog de cine, ciencia, geek y tv Batanga.

De los contextos sociales intentaré destacar lo que, considero, dio la personalidad y razón de ser a nuestros personajes, hilando los conflictos que los dominaban y las ebulliciones sociales que estaban destinados a responder. Así mismo, sigo la dinámica planteada para elegir solo ciertos personajes que considero serán representativos de las necesidades y cánones culturales.

BALAS DE TINTA: EDAD DORADA (1938- 1956)

Estados Unidos estaba aún sufriendo los coletazos de la Gran Depresión, la dinámica ciudadana estaba ligada a la pobreza y a la gran inseguridad consecuencia de la crisis, crisis que empató con la II Guerra Mundial. Como Kantor expone en su análisis de la historia americana en el siglo XX: era un panorama desolador en el que las gentes tenían ante sí un mundo sumido en un estado de guerra mundial, la de Corea, la guerra fría (...) la realidad impedía que se pudiera rendir culto a la razón. Era imposible desterrar al mal por decreto (1973:2). Así que había que ir más allá de lo tangible o real para tener un resquicio de estabilidad y esperanza ya que había que crear el arma definitiva, el superhéroe.

La Segunda Guerra Mundial tuvo repercusiones más allá de las esperadas para esta población, ya que fue sin duda alguna el detonador que estableció definitivamente la sociedad del miedo americana. Es ahora el sistema el que usa como pegamento nacional

y herramienta de dominación el miedo, como explica el profesor Lara se fabrican temores marcados que pueden provenir o no de los temores “tradicionales”, “comunes”, “naturales” los ya asimilados por los sujetos, para crear temores reformulados e incitantes que excitan a la acción en contra de ellos y de sus fuentes o que paralizan (2009:14). Así pues los estadounidenses ven en Hitler y los nazis el enemigo de una nación entera, de una forma de vida guiada por el sueño americano y de la propia democracia, enemigo que aunó las fuerzas y los lazos de los norteamericanos.

Junto a la sempiterna guerra fría en este contexto tenemos la llegada nada bien recibida de población inmigrante judía de la Alemania nazi al nuevo continente, los cuales pasarían a formar parte después de las élites directivas en muchos de los dominios políticos, económicos y, cómo no, del cine y cómic.

Todos estos acontecimientos sociales están entrelazados entre sí con el hilo del machismo, de una división de roles de género más presentes que nunca, con el hombre bélico y la mujer cuidadora/reproductora, visibilizado en la emergente propaganda televisiva. Tejiendo finalmente tanta violencia física está la aguja de la violencia simbólica propia del patriarcado heteronormativo (Rubin, 1989) y como no hay nada más material que el propio simbolismo, este traspasa las ideas y nos impregna las páginas de comics con un retrato fiel de la jerarquía ideológica y la hegemonía de valores estadounidenses, creando la reproducción más visual y táctil de la sociedad.

Los resultados de todos estos acontecimientos históricos, justifican que los primeros superhéroes nacieron para darle escape y respuesta a un periodo de miedo, de pobreza y de ciudadanxs maltratadxs. Necesitaban héroes/heroínas absolutxs, nacionalistas y sin ningún tipo de incertidumbre moral o trasfondo, y llegó a manos de las publicaciones *pulp*, con un formato de encuadernación rústica, barato y de consumo popular, principalmente de ficción. Este es el motivo por el que los superhéroes son considerados además los salvadores de la clase obrera, eran historietas extremadamente baratas que te presentaban a un superhéroe salvador del oprimido.

Como sucederá a lo largo de la mayoría de las etapas del comic, nuestros héroes son masculinos, son blancos y en su gran mayoría de clase baja. Esto responde al

predominio exclusivo androcéntrico de la profesión en particular y de la sociedad norteamericana en general.

De este panorama social, sale a través de los comics en 1938 el superhombre capaz de plantarle cara Hitler, el que lo llevó ante las Naciones Unidas, uno que no tenía que responder ante nadie ya que el bien es su objetivo y sus poderes desmesurados, Superman. No es coincidencia que Superman nazca en EEUU justamente a manos de un par de chicos judíos, Jerry Siegel y Joe Shuster, que vivían temerosos de los nazis, y uno de los cuales sufrió bulling durante su periodo escola, el mismo que desarrolló cierta obsesión por los cuerpos de los culturistas.

Ante la impotencia de un simple ciudadano a los conflictos de la sociedad, nace un superhéroe que en sus orígenes lucía con los atuendos de un culturista, figura que pienso fue elegida por representar en el imaginario de un joven intimidado al exponente más alto en la cadena de predación social: un hombre hipermusculado.

Superman encarna el devenir mitológico de este género ya que Prometeo y Superman ofrecen a los humanos la vida, armonía y desarrollo, uno con el fuego, el otro con su fuerza y su moral, asegurando protección y justicia (Ruiz del Olmo, 2011). Pero a su vez representa también la que se considera la mayor alegoría al inmigrante. En una época de inmigración hacia Estados Unidos, de países invadidos y destruidos por el imperio nazi, aparece un personaje que viene de otro planeta –también destruido por las derivas de su población pero en última instancia por la fuerza militar-, que adopta la lengua y costumbres de los norteamericanos. Uno de los aspectos más interesantes de este personaje es que crea un alter-ego no de superhéroe, sino de lo que él piensa que es un ser humano: un chico torpe, inseguro y tímido, con gafas, que pasa totalmente desapercibido, o es ninguneado por ser además pueblerino. Aquí los creadores rompieron una lanza a favor de lo que asumo fue su propio bando, siendo Clark Kent lo que la mayoría de los jóvenes corrientes e inseguros son y siendo Superman lo que todo joven quiere ser.

Como buena creación de una sociedad heteronormativa y patriarcal de finales de los años 30, Superman es un superhombre, que no se libra de la carga del rol de hombre. Su relación con las mujeres, centrándonos en su pareja más conocida Lois Lane, es la del eterno caballero de brillante armadura. Lois es una mujer destinada a meterse en todos

los líos posibles, pero no conseguir salir de ninguno, salvo en los brazos de Superman e incluso del torpe y tímido, pero hombre, Clark Kent. Ambos servirán como ejemplo del rol femenino y del superhéroe masculino durante las primeras décadas del cómic. Avanzando a medida que se desarrolla la sociedad, en la corta medida que la sociedad lo hace, llegando esta mitología a tener en ciertos momentos unos despuntes en pos de la igualdad muy adelantados a la época

De este mismo contexto, de ciudadanos pobres, de oprimidos, violencia y terror por los fascista nace el apoderado Capitán América, personaje que deja claro desde el minuto uno de su creación ser una respuesta directa a la lucha americana con Alemania. Este personaje trata a capa y espada de fortalecer y reivindicar la figura del soldado americano. Antes de ser superhéroe era un humano cualquiera, excluido del mundo militar por su cuerpo de talla pequeña y constitución débil, pero poseedor de todo el espíritu y carácter necesario para defender mil naciones. Desde que adquiere sus poderes en un experimento, se convierte ahora sí, en lo que siempre quiso ser, un soldado ejemplar, siendo su cuerpo el estereotipo que refleja su personalidad valiente. El valor y la predisposición sin musculatura ni altura no caben en un papel protagonista de nuestra mitología.

Su rol es principal es representar allá donde va los valores norteamericanos, ser un patriota y defensor de la democracia. Una democracia que era blanca y a la que trabajosamente accedió la mujer poco más de una década antes. Ambos personajes son una sobrecarga de optimismo en esta época donde primaba en EEUU la desmoralización. Héroes creados con el único fin de sacar las mentes de la clase media y baja de la guerra, la crisis y la violencia, queriendo mandar un mensaje de unión nacional y de poderío militar, ya que ¿quién es Hitler y sus soldados mortales ante los semidioses Superman, Capitán América?

Pero los nazis sí que tomaron medidas contra estos superhombres, atacando pública y verbalmente a sus creadores, amenazando los Aislacionistas a Marvel en alguna ocasión y creando propaganda antisemita hacia Superman y su circuncidado físicamente creador.

Apenas un par de años más tarde del nacimiento de Capitán América, teniendo su primera aparición en las historietas con el ataque a Pearl Harbor en 1941, aparece la primera gran superheroína que combatirá contra el nazismo, una semidiosa, Wonder Woman.

No se inspiran aquí, sino que usan el universo simbólico y literal de la mitología griega para dar vida a la primera supermujer, una amazona hija de un dios griego y de la reina de las amazonas. La más representativa del mundo del comic, que tiene su reminiscencia clásica en su inspiración en Atenea, diosa de la justicia, la guerra y la estrategia, a la que ciertamente veneran en su cultura amazona, aunque Wonder Woman tome el nombre de la diosa de la caza, Diana.

Esta superheroína, obra de un autor masculino, psicólogo y reconocido como feminista, iba a ser la representante del género femenino entre los grandes héroes, buscando en un principio poner a la mujer en igualdad de condiciones con el hombre. Para ello tuvieron que irse a la mitología, la magia y los dioses, cuando el mundo tenía como uno de sus grandes ídolos a Batman, un hombre rico que con su fuerza de voluntad y su capacidad intelectual privilegiada que se iguala a extraterrestres, mutantes y semidiosas.

Para que una mujer, dentro de las mentes de la sociedad de estas décadas, pudiera ser una heroína de algún tipo, tenía que desvincularse lo máximo posible de la realidad, no bastaba con sacarla del espacio como con Superman, había que sacarla de un mundo de mitos y dioses, algo que está más allá de la ficción. Casi te querían decir “ella lo puede todo, machacaría a cualquier hombre, porque no es una mujer”.

Pretende ser la representante del poder femenino, una ruptura con el entonces pretendido paradigmático rol de mujer sumisa, una semidiosa independiente, que nunca conoció – en todos los sentidos- varón, con una longevidad sin precedentes y adiestrada en combate con habilidades superiores. El propio autor crea este personaje ya que piensa que ni las mujeres quieren ser mujeres mientras el arquetipo de femineidad de la época carezca de fortaleza y poder. Así que desarrollan a una supermujer, que no sólo tiene poder, sino sigue lo más altos cánones de belleza y feminidad, siempre maquillada y armada para a lucha.

Hasta el momento todo en ella es fiero y poderoso, guiada por el honor y la lealtad... pero diseñada con una apariencia extra sexualizada, enfocada a gustarle al hombre, con un traje ridículamente poco práctico, y finalmente, como guinda del pastel, tenemos el “cómo se vence a Diana, Wonder Woman”.

Ella va armada, entre otras cosas, con un lazo mágico, este lazo hace que quien sea rodeado por él tenga que decir la verdad, forma que eligió el creador del personaje, William Moulton Marston (1873-1947), para hacer homenaje a su invento: el polígrafo, también conocido como detector de mentiras. Invento del cual él creó los primeros pasos y experimentos para conseguir su resultado final.

Figura 1: Wonder Woman



Sin importar lo fuerte que unx sea, el lazo es irrompible y deja en un estado de inmovilidad a su víctima. Este lazo Diana lo usa para sonsacar la verdad de los planes de sus enemigos, ya sean nazis, terroristas o alienígenas, atándolos en las posturas de lo más sugerentes. Pero cuando alguien lo usa contra ella o cualquier cuerda, específicamente, cuando alguien le rodeaba las muñecas y los tobillos por detrás con el lazo,

inmediatamente caía desplomada al suelo, en la postura más estereotipada de la sumisión.

Para una lectora como yo, al ver aquellos viejos comics, no podía pasarme desapercibido que el lazo que saca la verdad de los cuerpos de sus enemigos, con Diana saca la verdad que tendría que vivir como mujer en los años 40, la sumisión absoluta ante un hombre. Esta sumisión continua de una semidiosa a los hombres no se la debemos exclusivamente al inconsciente y los tentáculos del patriarcado jugando en él, sino a la postura defendida por el creador sobre el encantamiento amoroso femenino, donde la mujer cae en un estado ideal de sumisión en el que se desea a la autoridad.

Sus historietas, películas, series, y representaciones de todo tipo han cambiado mucho con el pasar de las décadas, al igual que la de todos los personajes, pues sus inicios

fueron muy criticados. En este personaje se representaba más caras del sadomasoquismo y de la sumisión femenina que del inicialmente pretendido poder e independencia de la mujer.

De cualquier manera, aunque fuera más una apariencia que una realidad “ilustrada”, Wonder Woman fue el precedente femenino en los comics, aunque ocurra que aun a día de hoy existen más superhombres que supermujeres. Es decir, existen más *man* que *woman* (Madrid, 2009), pues la gran mayoría de los personajes femeninos en sus alteregos incluyen la palabra *girl* o *she*, o simplemente no hacen mención al género. Lo que nos deja con una única Supermujer, la Mujer Maravilla o Wonder Woman, rodeada de superchicas dentro de un mundo de superhombres.

Con esta era y este personaje nacido de una época en la que ya se estaba fraguando el choque cultural que iba a suponer la década de los sesenta y setenta en el mundo, y más concretamente en Estados Unidos, pasamos a la siguiente edad.

CONTRA LA TINTA, EL FUEGO: EDAD DE PLATA (1956-1973)

Entramos aquí al periodo más irregular de la industria de los superhéroes de Estados Unidos. Decimos irregular porque pasa de estar perseguido, censurado, quemado en protestas masivas a nivel global, y casi llevado a la extinción durante los 40 y 50, como detalla el crítico de cómic y escritor Luis Felipe Alboreca durante las charlas de la Asociación Profesional de Ilustradores de Madrid (APIM) en el 2014, a conseguir luego resurgir de las cenizas, como un Fénix, una de las más emblemáticas heroínas de Marvel. Sirviendo así de respuesta, cortafuego y válvula de escape del bullicio ideológico que supuso estas décadas de rebelión social.

Aunque estos acontecimientos están históricamente datados en la edad anterior muchos de ellos, son una característica propia de esta era, ya que es aquí donde trascienden sus consecuencias. Entre tantos terrores cotidianos por las guerras, se extiende el miedo a la vulnerabilidad de las mentes y la preocupación por la violencia en las calles, la delincuencia juvenil, y todos los defectos propios de las sociedades, tal como plantea Sara Robles:

La edad de plata se ve marcada por la censura a consecuencia de las acusaciones del Dr. Frederick Wercham (...) en su libro *La seducción del inocente*, dicho autor acusa a Superman de darles a los niños fantasías y diversión sádica, al igual que Batman y Robin de inspirar pensamientos homosexuales, y a la Mujer Maravilla de estar muy lejos de todo lo que las niñas deben ser (2011: 94).

En semejante escenario favorable a la manipulación surge una figura de autoridad, una bata blanca que legitima un discurso que resultó destructivo para toda semilla de progreso, el doctor Frederick Werchman. Publica en el año 1952 un libro con el que convenció a una nación entera de la perversión que transmitían los cómic y lxs superhéroes/heroínas a lxs jóvenes. Coincidió con un momento de auge para las historietas de terror y de asesinatos, una temática e ilustración más oscura guiada por la intriga.

En esto vio Frederick el desencadenante de todo lo malo que ocurría en Estados Unidos, consiguiendo ir más lejos, al crear una dinámica de rechazo en la que se perseguían y se hacían quemas públicas de historietas de terror y de superhéroes/heroínas. Relacionó la violencia, la delincuencia y la pederastia en una misma línea con la homosexualidad y la emancipación femenina. Wonder Woman resulta ahora una ofensa y un absurdo por ser una mujer que intenta igualarse a los hombres. Esta era una idea inaceptable incluso en un universo de ficción en el que la protagonista descendía de los propios dioses. Las mujeres estábamos destinadas a ser el resultado del semen estropeado, más débil, de algún varón, tal como se pensaba tantos siglos atrás, en los libros, en la TV y en la vida social, porque así se nos construía en el imaginario social.

No tarda en surgir una institución que hace oficial de la censura en los cómics, nace la C.C.A (Autoridad del Código de Cómics), que somete a la más estricta de las censuras cada viñeta de cada cómic producido por Estados Unidos, interpretando como desviaciones de la conducta los rasgos más básicos de la sexualidad y comportamiento humano, llegando a un punto en el que el veto en lo referente a la homosexualidad no fue revisado hasta 1989. A día de hoy carecen de legitimidad y muchas de las grandes editoriales no revisan el productor para obtener el sello del C.C.A, pero en su momento causó una opresión de la expresión artística y de la crítica social sin precedentes.

Con estos antecedentes los personajes y las historias contadas en los cómics de la época eran tan banales como unx pueda esperar, haciendo que el público volviera a ser principalmente infantil. No es hasta los sesenta que se vive un punto de ruptura, de inflexión, dónde los superhéroes empiezan a ganar cierto nivel de profundidad y ambigüedad moral, para volverse más complejizados y oscuros, más fieles al panorama social adulto.

Al pensar en el vandalismo, en la discriminación y la segregación, se nos viene inmediatamente a la mente la respuesta del lado opuesto a estas tendencias. Surgen los X-Men en 1963, siendo un catalizador de los conflictos morales de la sociedad. Una patrulla de superhéroes en los que se entremezcla la pobreza, la exclusión social, el nacismo, la discriminación y la religión en personajes que parecen dar cuerpo y tratamiento a los miedos vividos a lo largo de nuestras décadas, así como a injusticias más intrínsecos de nuestra sociedad. En ellos se ve un constante enardecimiento de los valores sociales y la moral, fomentando siempre la cooperación y la familia, que aunque no se nombre en esos términos, es una reminiscencia siempre presente en sus páginas y capítulos, ya que el Profesor X, Charles Xavier, acoge en su mansión a todos aquellos que la sociedad discriminó por ser mutantes o a los que no conseguían adaptarse a ello. Se nos presenta esta mansión como una fortaleza de la unidad familiar que los entrelaza. El conflicto humano/mutante que trabaja y las maneras en que lo hace este universo de los X-Men sería extrapolable a cualquier conflicto social que pueda vivir un individuo y un colectivo en el mundo real.

Como consecuencia de la era atómica, conocidas las dimensiones desmesuradas de destrucción de la energía nuclear en dicho periodo, se extiende por el mundo el temor a lo radiactivo, a lo nuclear. Como reflejo de este temor y como mecanismo de normalización surge Hulk (Robles, 2011). Este personaje basado en Frankenstein, adquiere su poder gracias a una mutación genética heredada, que permite que al exponerse a un accidente nuclear, su cuerpo adquiriera unos superpoderes únicos que le desdoblan el ego, la personalidad, como doctor Jekyll y mister Hyde. Con esto se pretende dar al miedo a la energía nuclear una salida casi “positiva”, en un panorama donde sólo causó genocidio, deformidad y desolación, nace un personaje que toma de la energía nuclear el poder para hacer el bien, para defender al/la americanx corriente.

Por suerte para lxs espectadorxs y lectorxs hoy, esta década tuvo trascendencia más allá de los temores, y revitalizó el mundo de lxs superhéroes/heroínas, aparece el presidente Nixon con su discurso del 1968 declarando cómo van a invertir en el desarrollo del arte, lo que interpreto debió ser gasolina en los motores de los ilustradores y guionistas. Se crea ahora una dinámicas activista y se despierta el inicio de una suerte de consciencia partiendo de que las revueltas sociales como: el movimiento de los derechos civiles de los años sesenta y ochenta de la población negra y lxs panteras negras, el movimiento feminista de estas décadas que ya traían atrás años de lucha y opresión, el de los norteamericanos nativos, el de los latinos que se revolvían ante el maltrato físico y simbólico del blanco, así como el propio ecologismo eran más que protestas. Eran motores del cambio social y a este cambio debía sumarse el arte del *comic book*, llegando a ser los primeros en traernos a la mente a mujeres presidentas de EEUU, por ejemplo.

La sociedad vivía un cambio de paradigmas en el que el interés por la otredad era la tendencia, se formó todo un movimiento contracultural (Roszak,1984) de mano de lo que se denomina hoy la generación beat; la suma no solo de los escritores del cambio en de los 1950, sino de todxs aquellxs jóvenes y no tan jóvenes que se desprendían de las normas culturales y los viejos criterios conductuales de la sociedad de postguerra, para luchar por darle espacio a la sexualidad libre, por abolir todo signo y aparato de violencia física y simbólica, era una respuesta psicológica de rechazo a los años de opresión y sufrimiento. Las armas eran la música, las artes, los cuerpos y los colores de los mismos. Y de todos estos nuevos impulsos, del latir de la sociedad surgieron sus equivalentes en la mitología de lxs superheroínas/héroes.

Estos cambios se traducen en el comic creando al primer superhéroe negro con tiradas propias, un protagonista. Luck Cage, un superforzudo, con una piel prácticamente impenetrable, que viste al más puro estilo setentero. Se crea a Black Panther, un genio filantrópico y el mejor guerrero de su pueblo. Obviamente un superhéroe negro, de un país superdesarrollado, el más avanzado del mundo, que está en África. Aunque no está vinculado al movimiento de lxs panteras negras, se le quiere hacer un homenaje usando su nombre, y se hace un giro de tuerca cambiando la visión del mundo desarrollado, haciendo que sea un país africano el máximo exponente en desarrollo social, tecnológico y político.

Al igual que para la disciplina antropológica y la sociedad en general, occidente y la modernidad se descubren como una decepción (Lipovetsky, 2008) de la que se quería huir fijando la mirada en oriente, y se traduce a través de la incorporación de la figura del samurái en sus superhéroes y villanos, ahora se entremezclan ninjas, aliens, samuráis, criaturas del mar, humanos negros, blancos, indios, de cualquier género entre sí.

Nos encontramos ahora con las nuevas reinventiones de los personajes, aún suaves a mitad de la era, pero que fueron tomando dimensiones cada vez más serias, más oscuras y fieles al contexto social, anticipando lo que sería su esplendor en la próxima era. Se comienza a redefinir la imagen de los superhéroes y superheroínas a la par que se plantean ya estrategias posmodernas para deconstruir al superhéroe (Alonso; Cano, 2011).

Esto se refleja en cómo se pierde el miedo a tratar la muerte, a visibilizar el sexo, la prostitución, la indigencia, las víctimas del Estado en general, y la población discapacitada más particularmente. Como miembro de una minoría invisibilizada hasta el momento, nace Daredevil, un superhéroe ciego que con sus sentidos superdesarrollados se enfrenta a la corrupción con su cuerpo por la noche, y a través de la abogacía por los días, siendo además el abogado de los más necesitados, de los marginados y empobrecidos.

Pero como un fiel retrato de los cambios que la sociedad les hace a los personajes tenemos a Batman, que si bien nació en la edad de oro, a partir de aquí se consolida en un universo donde prima el miedo, la corrupción y la psicopatía. Batman tiene su reminiscencia mitológica en Sísifo (Ruiz del Olmo, 2011), nace para combatir a las mafias, el crimen y la violencia, y para este fin utiliza el miedo. Es un superhéroe de carácter sombrío y traumático que emplea miedo contra el miedo. Aunque al igual que Superman, ambos nacieron para combatir con los tiranos y el nazismo, resulta una paradoja en sí mismos pues se les puede considerar figuras fascistoideas, tal como explica Mansilla en el Antropólogo perplejo:

No responden ante nadie, salvo ante ellos mismos; no cuentan con el respaldo democrático de ninguna fuerza social o política y, aunque pueden contar con el favor

ciudadano, éste frecuentemente es perceptible solo a través de auténticos baños de masas; los valores y sistemas morales que dicen defender son propios e intransferibles, no han sido consensuados con nadie y son la consecuencia directa de su propio pasado personal, a veces traumático, y, para finalizar, está la cuestión de los uniformes, siempre vistosos, que los identifican (2015:2).

Además Batman es un ciudadano antisistema, él lucha por que se cumpla lo que considera lo mejor para su sociedad, donde suele entrar el enfrentarse al aparato político del Estado, tomar la justicia por su cuenta y no importarle las consecuencias si el objetivo final se cumple. Es casi un personaje psicótico, que vive en un mundo de sombras, representado en su traje negro inspirado en los murciélagos, que siento Batman habita una cueva, oscura, inaccesible, donde planea y conspira cómo alcanzar sus fines. Esta impresión de un mundo sombrío y decadente se transmite también en las escenas de cómics, series, películas y juegos, donde la mayoría de las veces la acción ocurre de noche, el propio Batman es un ser nocturno.

Podemos decir como resumen de esta era que, tras pasar por el mayor momento de crisis de la historia del comic, estos volvieron con fuerzas renovadas para adaptarse a una sociedad en cambio, una sociedad de rupturas de paradigmas que intentaron absorber y representar, aunque aún en esta era no alcanzara su máximo nivel de visibilización. Escribo que “intentaron” absorber estos nuevos cañones culturales, porque aún en la edad de plata, aunque se atrevían a meter nuevos personajes de las condiciones más diversas, los resultados terminaban siendo un producto estereotipado del negro, del indio y asiático.

Pero fue una era clave que inició el avance de los comics a un nivel de mayor reconocimiento en el mundo del arte, hasta que en la siguiente era al fin se consiguió levantar el prestigio cultural de los cómics (Alonso; Cano, 2011). Y los inicios, quizá aún tímidos, pero presentes, del lado más oscuro de la realidad son los que marcan el cambio de esta era a la siguiente, teniendo acontecimientos como la primera muerte trascendental, suponiendo un antes y un después en el que ahora, lxs grandes superhéroes/heroínas, ya no son absolutxs, ellxs fallan.

POR FÍN, EL PRESTIGIO: EDAD DE BRONCE (1973-1985)

Para tratar esta etapa de nuestra mitología moderna particular me permito empezar con una curiosidad: Edad de bronce, nombre de la etapa, coincide con el título de una famosa tirada de comics que versionó la Iliada y la Odisea de Homero en el año 1998, haciendo así alguna suerte de metamitología. En comparación a las anteriores, esta es la época de mayor visibilización de todo el universo superheroico, los cómics estaban pensados ya para un público ciertamente joven, pero consumido y dirigido al universitario, más que para el/la niñx u obrero que solo necesitaba poder ver una solución, una esperanza en un salvador de su país mediante historietas.

Se comienza a tratar en serio, en la sociedad y por ende en esta mitología, la identidad tanto del “yo” como de “el otro” y los sentimientos juegan un papel en primera plana, junto con las inseguridades y dudas de lxs protagonistas. Se valoran los sentidos, la sensualidad y se vuelve explícita la violencia.

Desde la posguerra se venía arrastrando la guerra fría en la consciencia y de lxs estadounidenses y no pasó desapercibida durante este periodo, a finales del cual comienza la perestroika. El ambiente que se estaba respirando en occidente era uno más cargado de esperanzas y positivismo, caían grandes dictaduras por todo el globo, el apartheid veía su fin y parecía que entrabamos en un periodo de mayor contacto entre culturas y países. Esta idea de conexión se ve fomentada a su vez por el desarrollo de la era tecnológica y electrónica, son los inicios de la fe en la tecnología como la salvadora y la solución de nuestros problemas, idea tan interiorizada a día de hoy. En respuesta a este giro tecnológico de la sociedad aparecen superhéroes que se valen de la tecnología para elevar su condición de humanos y luchar contra las injusticias. Los dos más famosos seguramente sean Ironman en el 1978 y Cyborg en el año 1980. El primero usa su coeficiente intelectual de superdotado y sus conocimientos de ingeniería y física para crear un exoesqueleto, una armadura con la que luchar contra el crimen. Al igual que para Donna Haraway el ciborg (1991), y en este caso Ironman, es un hijo del militarismo y del capitalismo, su cuerpo engarzado con la tecnología sirve a fines militares y defiende una sociedad al igual que todxs los superhéroes en las versiones más comerciales de Marvel y DC, con los ideales del neoliberalismo, nacido a la par que esta etapa. El caso de Cyborg es esa quimera cibernética y humana, representativa

de la retórica de Haraway sobre el ciborg, ya que este personaje negro es realmente no sólo un híbrido por la tecnología sino un híbrido teorizado.

Este fervor tecnológico y el uso cada vez más exaltado de esta se expande en ambas direcciones en la jerarquía del poder de las sociedades, saliendo el presidente Ronald Reagan en el 1983 con la “iniciativa de defensa estratégica”, un plan de defensa basado en el uso de la más puntera tecnología para proteger Estados Unidos de los ataques nucleares. Por supuesto estos nuevos superhéroes cibernéticos y tecnologizados luchaban no sólo con los terrores nucleares, también se enfrentaban a la mayor visibilización de las hambrunas que parecía querer preocupar a occidente en esta época, aparece una mayor atención al tercer mundo también en esta mitología, a la vez que Michael Jackson y las voces más famosas de EEUU se unen para cantar por África en el famoso tema “We are the world”.

En sintonía con el crecimiento de la industria relacionada con la mitología superheroica crece también la consciencia y el reconocimiento de la sociedad hacia este universo, llegando a entender que el mundo veía en estos personajes un referente que podía hacer un bien por la sociedad si se le permitía. El Departamento de Salud, Educación y Bienestar de Estados Unidos se acercó a Stan Lee en 1971 para pedirle que Spiderman le prestara atención al tema de las drogas, que reflejara las consecuencias de estas y el abuso de ellas. Por supuesto se cumplió con esta petición, siendo esto también un reflejo de cómo los mecanismos de censura de épocas pasadas perdían su función a ojos institucionales, pues no se le habría hecho mención ninguna a la droga o cualquier adicción, degradación y bajeza moral en el pasado. Desde este punto de vista podemos interpretar también que la ficción y el mito pasara a ser cada vez menos ficción en el sentido más humano.

Pero ya no solo contamos con el superhéroes y el método más moralista de actuar frente a cualquier situación, sino que se resalta exitosamente la figura del antihéroe, como Punisher, el castigador. A diferencia que el anterior, este no se preocupa por seguir ni conseguir la aprobación de la sociedad, sigue su propio camino empleando métodos no convencionales. Como para Maquiavelo, para estxs el fin justifica todos los medios y se rompe el que parecía un camino sagrado en la guía del buen superhéroe, donde se tiene la máxima de no matar. La muerte como uno de los tabúes culturales más presentes en

occidente aparece en las páginas de los cómics de manera explícita en algunos y más o menos sátira en casi todos.

Ahora los antihéroes, que siguen siendo personajes que obran en post de su propia justicia, no tienen el eterno tabú del asesinato que caracteriza tanto la idiosincrasia de Batman y Superman, y por tanto no se plantean la moralidad del camino, sino lo justo que este es para ellos mismos. El individualismo que tanta fuerza ganó en occidente durante el siglo XX y XXI se plasma más que nunca en nuestros antihéroes.

Nuestros personajes están llenos ya de las mismas dudas e inseguridades que nos acechan a todxs. Cometan errores, algunos fatales, y sufren por ellos, crecen y evolucionan a lo largo de las sagas y se les presenta en distintas versiones de sus universos, ampliando así también los límites comerciales. Esta mitología no es estanca, no tiene límites en su problemática ya que trata todo lo que vivimos, acompaña a la humanidad desde 1940 y no pasa de moda, porque crece con nosotros y nuestros devenires culturales.

EL DESTAPE DE LO SUPERHERÓICO: EDAD MODERNA (1985-ACTUALIDAD)

Esta época se populariza entre lxs seguidorxs como la edad oscura por el estilo imperante ahora, cumpliendo las necesidades de un público oficial y de manera premeditada adulto. Se crea un nuevo mercado de consumo o más bien una manera de consumir esta mitología, surgiendo las novelas gráficas, más caras al igual que los comics en general, según avanzabas las edades y entendidas ya como lectura de público adulto, alternativo y posmoderno.

Renace a mediados de 1980 el género del terror y son muchos los autores de comics que consiguen mezclar este género dentro del de fantasía y ciencia ficción propio hasta el momento. Ahora se complejizan las historias y las tramas de los comics, las relaciones entre los personajes ganan en capas e intensidad y las mecánicas de la narración son menos predecibles. Se extiende durante todos los noventa el multiculturalismo y se le presta más atención que nunca a las tribus urbanas como movimientos contraculturales o reivindicativos. Los autores, especialmente los que triunfaron en Marvel y DC son

hombres, impregnan de estilos y tribus urbanas más afines con lxs adolescentes y jóvenes a los personajes más popularizados en tv y cómic.

Consiguen romper aquella tendencia a estereotipar las minorías en sus representaciones o a las no tan minorías, como la población negra. El nivel alto de crítica social entre las páginas y en la TV se vuelve una constante imprescindible añadiendo además un carácter más comprometido con la sociedad global en los personajes. Parece que ya no es sólo Estados Unidos el único que cuenta cuando plantean crisis de nivel mundial en sus tramas. El nivel de conexión con la realidad se plasma con cada vez mayor acierto y frecuencia, incluso en algunas de sus prognosis más oscuras.

Al igual que en otros sectores del arte como el cine, la pintura y la música, cuando Estados Unidos vivió el atentado del 11-S también se puso de luto y tuvo repercusión en lxs superhéroes/superheroínas. Se quiso hacer homenaje publicando portadas en negro en alguna de las grandes sagas, como Spiderman. Cobraron importancia las personas de a pie en las tiradas de comics de los días posteriores que ayudaban de cualquier manera que podían a los familiares de las víctimas, haciendo héroes de a pie.

Ya en la actualidad, y desde hace apenas una década, estas mitológicas creaciones están encarnando la última de las tendencias e intentos de la sociedad por encaminar los errores del pasado. Impera la ley de lo políticamente correcto a nuestro alrededor y la visibilización de las desigualdades está a la orden del día. Una de las consecuencias de esta nueva tendencia es la renovación o readaptación de muchos de los personajes de esta mitología.

El cambio tiene como objetivo hacer que los personajes sean representativos de la población en general, no sólo de lxs blancxs y heterosexuales. Ciertamente ya desde la edad de bronce, y en la edad de plata en algunos aspectos, se vivió la incorporación de población de lo que se consideran “minorías”, empoderando a los personajes negros, a las mujeres y la clase baja. Pero la realidad de esto es que se hacía en lo que considero un segundo plano. No eran los personajes más famosos los que tenían estas características, esos siempre fueron hombres, blancos y heterosexuales: Superman, Profesor X, Spiderman, Flash, Lobezno, Thor, Capitán América, Batman, Aquaman, Ironman. Incluso dentro del cómic de Watchmen, que es uno de los más ácidos y

críticos con la sociedad, donde se presenta a una humanidad que es nociva para sí misma y para el planeta, sus salvadores son hombres blancos, mutados o no, pero hombres blancos en definitiva.

Comienza entonces una corriente de transformaciones, a la par que crece la visibilización de la homosexualidad en las sociedades, que el día Internacional del Orgullo LGBT llena nuestras secciones de noticia con colores, música y reivindicaciones, las grandes industria del cómic se adaptan como animal social haciendo que ahora en los cómics Linterna Verde sea homosexual. A la mayor visibilización de la lucha feminista, aunque no mayor alcance, la industria responde con que Thor ya no es un hombre, es una mujer humana que luchó contra el cáncer, y el tirón del cambio llega a todos los formatos para aparecer también a los cines. En la gran pantalla la Antorcha Humana es un joven negro, Nick Fury se reencarna en una de sus versiones más exitosas con Samuel L. Jackson. Siguen sin ser los personajes que encabezan la lista de los grandes superhéroes de Estados Unidos para una persona de a pie, pero para un/a seguidor/a del mundillo son personajes potentes, trascendentales y protagonistas de sus propios cómics.

Esta tendencia a ser representativos de una sociedad y cultura dinámica, en constante cambio y luchas internas, hace que nuestra mitología, manteniendo sus formas más clásicas, se adapte constantemente a la tendencia o incluso a la contracultura, pero por lo general en pos del progreso social. Estos cambios vividos en los personajes de cómics, personajes creados hace más de 1950 años en su gran mayoría, no son recibidos en una ovación absoluta lógicamente. Siempre está el debate de readaptar a los grandes superhéroes o simplemente crear otros nuevos. El discurso detrás de las grandes compañías que readaptan a los personajes es prominentemente económico, es algo innegable, pero es una consecuencia por una vez positiva del dinero, que se cree un universo que acoja a la realidad social con cada vez menos trabas y barreras.

Esta mitología superheroica encarnan nuestras metáforas es a día de hoy otra herramienta de lucha para la adaptación y la integración de las personas en la sociedad. Como brújulas morales y modelos eficaces que son, más allá del ocio y la diversión, tienen el poder de ir abriendo caminos, planteando nuevas posibilidades que se desprenden de los discursos hegemónicos más dañinos y los estereotipos culturales

conservadores en la medida de lo posible. Consiguiendo que la impronta que crean sea un mensaje de lucha y adaptación por las vías del progreso social, más allá de la acción, pues no es un recurso principal de todos ellos. Como puede ser el caso de V de Vendetta, un antihéroe que lucha por derrocar a un gobierno fascista, que oprime y alieniza (Marx, 2001) a sus ciudadanos, y lucha principalmente a través del discurso moral y político, incentivando la organización y la unión del pueblo para plantar cara a sus gobernantes. En cualquier caso, esta mitología superheroica triunfa y permanece ya que satisface las necesidades de una sociedad, como explican Alonso y Cano, ávida de modelos individuales capaces de alcanzar sus retos y sueños, en una sociedad donde se filtra el bien y el mal (2011: 93).

SUPERCUERPOS: EMBODIMENT Y DISCURSO VISUAL

En este apartado vamos a trabajar la mitología superheroica, a pesar de ser representada en su mayoría en papel y animación, a través del cuerpo. En sintonía con el biopoder de Foucault (2012) el cuerpo de nuestros personajes será un lugar de procesos de disidencia, resistencia y cambio social visibles con los cambios de cada época, un lugar de lucha de poderes. Empleamos la idea de cuerpo como el modo de experimentar y conectar con el mundo, siendo el cuerpo de lxs superhéroes/heroínas el que conecta a lxs espectadorxs con su mitología. Pues al igual que ocurre con el embodiment de las personas reales, los cuerpos de nuestros personajes se presentan en géneros (Butler, 2001). Partimos entonces del carácter performático del cuerpo para el género y la cultura, entendiendo que el cuerpo es el escenario en que tiene lugar la construcción, la reproducción y la expresión de los géneros y las personalidades.

Si esta es una realidad en la vida humana, en el mundo del superhéroe/heroína es una hiperealidad, en la que tal como nos hace entender Baudrillard (1978), el simulacro de las dimensiones de nuestros personajes por ejemplo, no es una farsa, sino que es la realidad la que oculta la verdad. Nuestros personajes están contruidos para hacer una representación de los estereotipos de género, de lo que nuestra cultura en su imaginario social ha concebido como el cuerpo de lo masculino y de lo femenino, así como construimos el rol de género asociado a esta sexualidad, construcciones que pisan muy levemente el suelo de la realidad.

Por esta razón es interesante prestar atención a la forma en la que se nos presentan los personajes a través de sus cuerpos, del diseño e ilustración. Encontraremos que estas mitologías mantienen en todos sus formatos lo que parece un extremo culto al cuerpo. Cuerpo que en la mayoría de los casos los personajes no tienen que esforzarse por mantener, sino que son una condición innata de ellos, hay un mensaje directo que hace que liguemos la idea de un superhéroe con un supercuerpo, para el caso de ambos géneros.

Como escriben Alonso y Cano (2011), la apariencia o la información visual de un personaje viene dada por la función de este en su contexto social así como por sus atributos o características de personalidad. Es decir, debe existir en los personajes una coherencia estilística y argumental, la apariencia de un personaje tiene que representar su personalidad y su función. Este es un factor clave para dar paso al análisis de los personajes, a nivel genérico, pues entendemos que existen una cantidad abrumadora de ellos así como de variedad dentro de los mismos, pero se puede crear una norma genérica que habla de lo más conocido y de lo más usado en cuanto a su coherencia estilística y función en relación al género.

Cuando centramos el foco del análisis en el cuerpo del superhéroe masculino, es inevitable pensar en las palabras de Foucault:

El soldado es por principio de cuentas alguien a quien se reconoce de lejos. Lleva en sí unos signos: los signos naturales de su vigor y de su valentía, las marcas también de su altivez; su cuerpo es el blasón de su fuerza y de su ánimo (...) los signos para reconocer a los más idóneos en este oficio son los ojos vivos y despiertos, la cabeza erguida, el estómago levantado, los hombros anchos, los brazos largos, los dedos fuertes, el vientre hundido, los muslos gruesos, las piernas flacas y los pies secos. (2003:124).

Estas líneas sobre la figura del soldado en el siglo XVII son tan descriptivas de las creaciones de los personajes de esta mitología en los años 1930 como a día de hoy. Estos son los rasgos indispensables para un superhéroe masculino, ya que su porte, su cuerpo y su actitud nunca pueden pasar desapercibidos. A través de su cuerpo expresan, mejor que una persona real, su poder, el honor y sus estados anímicos. Haciendo que en

última instancia la mayoría compartan unos rasgos comunes, pues son generalmente guerreros, militares o no, que combaten la injusticia con sus supercuerpos y medios.

La masculinidad de estos personajes entonces es algo dado por sus cuerpos, reforzando la visión de que es intrínseca y dependiente del cuerpo, enlazando con él las ideas de valentía, honor y heroicidad. Como si las condiciones de un cuerpo marcaran también el patrón de conducta y moral del hombre (Connell, 2005). Esta valentía y fuerza bruta, su capacidad heroica corporeizada se complementa con uniformes cargados de significado y simbolismo, que por lo general, para el caso de los superhéroes masculinos, cumplen la norma de estilismo y función de la información visual.

Figura 2: Batman

Como ejemplo tomaremos el caso de Batman quien se inspira en su propio miedo, los murciélagos, para crear un disfraz que guarda relación con dicho animal, pensado para el camuflaje y la intimidación. Él es un empresario multimillonario que tiene acceso a la ingeniería más puntera, por lo que su traje es un cúmulo de accesorios y gadgets que,



sumado a su destreza y entrenamiento, le dan su ventaja frente a los demás. Es un hombre regio, de carácter sombrío y traumático cuando no vive de cara al público, por lo que su mundo siempre se representa oscuro y lúgubre. Su archienemigo es su contrapunto, el Joker, un disparo de color, histeria y descontrol, dentro del mundo reglado y oscuro de Batman. Su vestuario está diseñado para resaltar la musculatura, al igual que el de los grande superhéroes más famosos, pero una musculatura que se gana entrar al análisis de la hiperealidad.

Así pues, existe una coherencia con la información visual y la función de Batman y su sociedad su ropa, sus accesorios, su carácter, el uso del miedo como arma contra el enemigo, es un atuendo diseñado para luchar y son aspectos que uno puede apreciar en el diseño de su personaje. Esta es una generalidad que se repite muy a menudo en los personajes masculinos tal como dijimos. Ahora bien, como contrapunto a la coherencia de los personajes masculinos tenemos a la más emblemática de las superheroínas para

recalcar una vez más, como el fruto de una sociedad androcéntrica, paternalista, heteronormativa y patriarcal, por mucho que quisiera ser en su momento un elogio al feminismo, resultó un producto sexualizado y reproductor de todos los males sociales antedichos.

Figura 3: Wonder Woman



Wonder Woman, en su momento personaje icono de la cultura pop, es la superheroína más conocida de DC comics. Tal como se explicó anteriormente, es una supermujer, semidiosa, y criada por las amazonas, sociedad de la cual es princesa, en la isla Paraíso. Aislada desde la cuna de los hombres, crece en una sociedad guerrera, donde se entrena a cada mujer en ella para ser las guerreras perfectas bajo un estricto código de honor.

Sumado a su entrenamiento excepcional está el hecho de ser – aunque cambie según las versiones- hija del dios Zeus, padre de los dioses olímpicos, en otra hija de Ares dios de la guerra, e incluso de Hades, dios y guardián del inframundo que recibía nombre de él. En las primeras sagas nació de un muñeco de barro al que Atenea le dio la vida.

Cuando una piensa en su historia, en su función y orígenes, lo último que espera es ver a una mujer que en sus inicios luchaba con un corsé y bragas, defendiéndose con dos muñequeras de un metal altamente resistente, cargado de magia, y armada de un lazo de rodeo que obliga a decir la verdad a aquel que es sujeto por él. Los colores de su uniforme, una evidente referencia y homenaje a la bandera estadounidense poco tienen que ver ni con su personalidad ni con su nacionalidad. Es el claro representante de lo que se denomina *paradoxical body* (Reynolds, 1994), donde la sexualización excesiva del cuerpo femenino, aunque abiertamente ilustrada, es constantemente negada.

Se representa a una mujer objeto mediante el recurso de un busto desmesurado, largas piernas calzadas con tacones, cinturas poco factibles en sus proporciones y nalgas siempre resaltadas por los atuendos más absurdos y ajustados. ¿Son estas las ropas de una guerrera semidiosa, con la sangre del dios de la guerra o del inframundo o el carácter de la diosa de la estrategia y la victoria en ella? Es una ridiculización del rol femenino relegado al sexual, incluso cuando se pretendía originalmente crear un

portento que fuera icono del feminismo. A la vez, con la imagen y diseño del personaje, se perpetua el binomio del hombre activo y emprendedor frente a la mujer pasiva (Millet, 2010) que para poder ser activa y emprendedora tiene que imitar al hombre, pues son en nuestro imaginario características de este. Esto se representa en lo que pasa con las mujeres que toman cargos de poder en esta mitología y en la vida real, adoptando una actitud agresiva o despótica, de empresario abusivo como imaginamos al hombre.

Sin duda alguna la máxima de la coherencia entre información visual, función social y características del personaje no se tienen en cuenta en ningún momento con estas superheroínas. Es cierto que con el paso del tiempo los trajes han ido cambiando, a la par que la moda más que de la lógica, y en algunas de las últimas versiones Wonder Woman va cubierta con mayas y en algunas con armaduras. Pero si bien al hombre se le encarnan a través de la hiperealidad atributos de dominación, de fuerza bruta y lo que el discurso del imaginario entiende por virilidad, mediante las dimensiones excesivas de sus cuerpos.

A la mujer no se le fomenta su destreza física, su capacidad guerrera ni su musculatura siempre aunque hay excepciones a estas interpretaciones ya que el mundo de esta mitología es tan amplio como diverso. Sino que se le reitera la sexualización de sus cuerpos y la reproducción de los roles de género donde la mujer parece destinada a la contemplación, a la belleza, yendo a combatir con los labios pintados por ejemplo, y el deseo por parte de la mirada masculina. Sumado a estas representaciones visuales y el embodiment de los deseos y estereotipos culturales, tenemos una faceta actitudinal que termina de cumplimentar esta división sexual de hombre guerrero y mujer reproductora/cuidadora. Los hombres en general están más centrados en llevar a cabo su justicia, su batalla personal bajo sus propias normas frente al rol de las mujeres, que aparecen como defensoras del bien general y del bienestar de la sociedad (Madrid, 2009).

Pero no es esta la única manera en la que podríamos interpretar la prolongación de las diferencias de género en dicotomías en la mitología superheroica. Algo que nos llama la atención por deformación profesional es como se refleja una de las oposiciones más viejas en la disciplina antropológica y lo que parece ser la historia de occidente,

trayendo a la ficción la institucionalización de la diferenciación naturaleza/cultura (Latour, 1991). Esta se trae de la mano de la perpetua asociación de la naturaleza con lo femenino y lo masculino con la cultura (Ortner, 1972). Dos ejemplos que destaco para defender mi postura serían Hiedra Venenosa, antiheroína y mujer representante de lo más terrenal, de la seducción y en suma de la naturaleza. Y como representante de la relación cultura/masculino, no elegimos a un personaje, sino a una asociación entera de la que forman parte los mayores intelectos, reconocidos filántropos y los personajes más activos en política. Por supuesto, esta asociación, los Iluminati, cuenta en sus líneas, entre miembros y ex miembros, con diez personajes, de los cuales, tan sólo uno es mujer, una ex miembro.

El uso de este caso del universo de Marvel comics, frente al femenino que es de DC comics, no genera diferencia significativa ya que en ninguno de las dos superindustrias del comic la mujer está en la posición y la posesión de lo que entendemos aquí como el atributo cultura. El caso concreto de Hiedra Venenosa, a pesar de tener un cargo de legitimidad científica como botánica, los rasgos que destacan de su personaje y su diseño siguen siendo los de cualquier otro personaje femenino. Una extrema sexualización de su figura, que apenas cubre con hojas y enredaderas, y una belleza y sensualidad propias del personaje en cuestión. Su obsesión es que perdure y reine la naturaleza sobre la especie humana, y para este objeto no se tardó en elegir la figura de una mujer.

Continuando con las dicotomías, aunque en este caso no sea de género, presentamos la idea de la división salvaje/desnudo vs civilizado/tapado. Como parece ser una idea asumida por occidente, al pensar en lo salvaje visualizamos la desnudez, mientras lo civilizado, lo culto, está vestido y cubierto (Palmas, 2013), una prueba de que nunca fuimos modernos (Latour, 1991) al contrario de lo que defendemos. La ciencia, el camino de la modernidad se deshace de la carga humana para presentarse como una verdad escéptica, no contaminada, casi como un conocimiento desnudo ante aquel que tiene la capacidad de entenderlo. Se valora en la modernidad y la posmodernidad, si podemos sostener que existió modernidad, el querer deshacerse de la hipocresía de la etiqueta social y conductual, regirnos por la racionalidad y lo genuino de la personalidad. Pero la desnudez del cuerpo, lo más verdadero y conectado a la realidad social y física que tenemos, se tapa, se esconde como un síntoma de lo incivilizado, de

aquel salvaje primitivo que pensábamos que no entendía el hecho de que estaba desnudo.

Figura 4: Hulk

Posiblemente el mejor ejemplo de la relación de lo salvaje con la desnudez en nuestra mitología sea el caso de Bruce Banner, o su alter ego Hulk. Bruce que es el humano corriente, un genio científico, más bien tímido y retraído -como presentábamos en capítulos anteriores- que tiene la capacidad de transformarse en todo lo opuesto a su ser. Se convierte en un ser irracional, guiado por la ira y por lo emocional, lo más salvaje que hay en uno y dotado de una fuerza sobrehumana. Este personaje hipermusculado, el representante de la tipología viril de cuerpos en los superhéroes, es puro músculo que no usa de traje distintivo nada más que su piel verde. Su propia piel desnuda es su mayor emblema.



La desnudez de este personaje cuando se vuelve el salvaje verde, me hace pensar en cómo en nuestra mitología los personajes más intelectuales, los más civilizados y racionales, en su mayoría superdotados, acostumbrar a usar trajes en los que apenas se exhibe una porción de su cuerpo que no sea la cara. Este podría ser el caso de Batman, Charles Xavier, Pantera Negra o cualquiera de los miembros de los Iluminati.

Figura 5: Ozymandias



Pero el caso más llamativo de la relación vestido/civilizado podría ser Ozymandias, personaje de DC comics que es una de las mayores mentes de la humanidad. Un antihéroe más próximo a caminar entre los villanos, que entendió que la humanidad estaba siendo destructiva para la propia especie y el planeta, y desde su superioridad moral otorgada por conocerse más inteligente que cualquier, decidió acabar con parte de la población estadounidense.

Cubierto hasta el cuello, con un traje lleno de simbolismos y referencias a la civilización

egipcia, sin presentar ningún atributo físico propio de los superhéroes más bélicos. En este caso concreto vemos que el mensaje visual es el de un sabio o monje, sin una musculatura abrumadora, que no puede intimidar sino con su mente y su velocidad.

Esta sería una muestra de cómo el imaginario social tiene asociadas las ideas de fuerza en oposición al intelecto, y una correlación directa entre capacidad intelectual y nivel de civilización con el nivel de exposición del cuerpo. La propia encarnación del género que nos muestra esta mitología, donde lo masculino y lo femenino son características dadas por los cuerpos, hace que resalte la construcción cultural de los propios cuerpos (Preciado, 2002). Todas estas características de nuestros cánones culturales empujan el discurso de la mitología superheroica en todos sus formatos, creando finalmente un producto reflejo del sistema moral y cultural de la sociedad.

CONCLUSIÓN

Esta mitología, que nace como forma de ocio e inyección de optimismo en una época oscura de Estados Unidos, termina transformándose en un género de culto que se lleva a los cines, a la televisión a las novelas gráficas y los videojuegos, por saber conectar siempre con cada generación a través del factor más humano de lo superheroico.

La evolución de la propia sociedad estadounidense queda reflejada en nuestros personajes, como productos y productores culturales, cargando además con los miedos y necesidades particulares de sus creadores en muchos casos. No es azaroso que Wonder Woman estuviera en sus primeros años cargada de simbolismo sexual, con fetiches y reminiscencias sadomasoquistas, siendo su autor un psicólogo conocidamente decantado por estos asuntos. Responden entonces los héroes a necesidades personales y culturales.

Esto se aprecia más claramente en cómo cambió con el tiempo la función de los personajes superheroicos. Siendo en sus inicios, durante un periodo de guerra y depresión, superhéroes/heroínas absolutxs, con una moral claramente definida, luchando siempre en nombre del bien y contra un enemigo evidente, sin mayor pretensión que entretener y alegrar. Pasando a convertirse, a la vez que la sociedad tomaba consciencia de sus profundas desigualdades y contradicciones, su violencia y necesidades de la población, en un mundo de superhéroes/heroínas con una moral cada vez más

permeable, donde el bien y el mal están siempre entrelazados. Se cuestiona las acciones de lxs héroes/heroínas, sus acciones tienen repercusiones trascendentales tanto negativas como positivas y viven con la inseguridad y deseos propios de cualquier persona. Pasan con el tiempo de ser figuras perfectas a convertirse en la versión más humanizada, más accesibles y adaptables a la realidad social.

Sus diseños igual que sus personalidades ven un cambio de mano de los cánones imperantes en cada momento. Pero a pesar de haber conseguido ampliar el espectro de colores en sus personajes, de sexualidades y condiciones físicas, siguen siendo cuerpos sexualizados en el caso de ellas e hipermusculados en el de ellos. Son los salvadores pero también son el producto de una sociedad en la que se mantienen roles de género donde la belleza, lo sensual, la conexión con la naturaleza y el cuidado sigue estando ligado a la mujer, a lo femenino. Y lo masculino a la fuerza, el deseo, la cultura, a la iniciativa y el liderazgo, representando todo ello a través de los cuerpos.

Esta mitología superheroica es un producto visual, en todos sus formatos, creado en una sociedad ocularcentrista, donde el poder de la mirada ha sido primordialmente masculino, lo que se traduce en formas y lenguaje, en un mundo simbólico de códigos pensados por y para el hombre, bajo la máxima de la heteronormatividad. Tal y como sucede en nuestra historia de desarrollo y progreso lo mismo ocurre en lo superheroico, se va abriendo con lentitud y fluyen dentro de una estructura todavía patriarcal y jerárquica los nuevos cánones y poderes alternativos.

BIBLIOGRAFÍA

Alonso; Cano (2011). “Bajo la piel del superhéroe”. En: Robles, S, ed., Les damos un repaso a los superhéroes. Salamanca: Editorial Comunicación Social, 93-143.

Baudrillard, J. (1978). Cultura y simulacro. España: Kairós

Benvenuto. (n.d). Las diferentes eras del comic americano.(bBog) Batanga. Retrieved from <http://www.batanga.com/comics/3478/las-diferentes-eras-del-comic-americano> [Accessed 18 may 2016]

Berrocal, P (2011). “La psicología de los superhéroes”. En: Robles, S, ed., Les damos un repaso a los superhéroes. Salamanca: Editorial Comunicación Social, 49-69.

Bronstein, C. (2010). Superhéroes: mitología moderna. (Blog) Tierra Freak. Retrieved from <http://tierrafreak.blogspot.com.es/2010/08/superheroes-mitologia-moderna-primera.html> [Accessed 1 Jun 2016].

Butler, J. (2001). El género en disputa. España: Paidós.

Cantor, N. (1973). La era de la protesta, oposición y rebeldía del siglo XXI. España: Alianza.

Césaire, A. (1930). Cuaderno de un retorno al país natal. [ebook] España: Sociedad Internacional de Escritores. Available at: <http://files.tallerdepoesiacolnense.webnode.es/200000007-158ff17824/C%C3%A9saire%20Cuaderno%20de%20un%20retorno%20al%20pa%C3%ADs%20natal.pdf>. [Accessed 9 Jul. 2016].

Connell, R. (2005). “Men’s bodies”. En: R. Connell, ed., Masculinities. Los Ángeles: University of California Press, 227-245.

Cuñarro, L; Finol, J. (2013). Semiótica del cómic: Códigos y conversaciones. UNED. Revista *Signa*, 267-290.

Eco, U. (1985). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Lumen.

- Foucault, M. (2005). *Historia de la sexualidad*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (2012). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Argentina: Siglo XXI Editores.
- Ferah, C. (2014). Superman, spiderman y batman, tres superhéroes, tres modalidades de ciudadano. (Blog) El Mostrador. Retrieved from <http://www.elmostrador.cl/cultura/2014/08/26/superman-spiderman-y-batman-tres-superheroes-tres-modalidades-de-ciudadano/>[Accessed 2 April 2016].
- García, J. (2009). “La izquierda y los superhéroes”. *Le Monde Diplomatique*, 1- 27.
- Geertz, C. (1973). *La interpretación de las culturas*. España: Gedisa.
- Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- History Channel (Producer), & Kroopnick, S. (Director). (2003). *Cómics superhéroes desenmascarados*. [Video/DVD] History Channel.
- Kantor, M. (Producer), & Kantor, M (Director). (2013). *Superheroes: Una batalla interminable*. [Video/DVD] Estados Unidos: Ghost Light Films / The National Endowment for the Humanities / Oregon Public Broadcasting.
- Lara, J. (2009). “La sociedad del miedo edificada por el desarrollo modernista: Enlaces con la fragilidad humana y la percepción del otro”. *Universidad Complutense De Madrid*, 24(4), 1-19.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos*. España: Siglo XXI Editores.

- Lévi-Strauss, C. (1964). *Las mitológicas, lo crudo y lo cocido*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Levin, M. (1993). *Modernity and the Hegemony of Vision*. Estados Unidos: University of California Press.
- Lipovsky, G. (2008). *La sociedad de la decepción*. Barcelona: Anagrama.
- Madrid, M. (2009). *Supergilrs*. Estados Unidos: Mike Madrid.
- Mancilla, J. (2015). Superman y batman desde la antropología urbana. (Blog) El Antropólogo perplejo. Retrieved from <https://antroperplejo.wordpress.com/2015/08/15/superman-y-batman-desde-la-antropologia-urbana-12/> [Accessed 3 May 2016].
- Marx, K. (2001). *Manuscritos de economía y filosofía*. Madrid: Alianza Editorial.
- Millet, K. (2010). *Política sexual*. Valencia: Ediciones Cátedra. Colección Feminismos.
- Ortner, S. (1972). “¿Entonces, es la mujer al hombre lo que la naturaleza a la cultura?” *AIBR, Revista de Antropología Iberoamericana*, 12-21.
- Palma, M (2010). *Fotografías de Martin Gusinde en Ttierra del Fuego (1919-1924)*. La imagen material y receptiva. Chile: Universidad Alberto Hurtado.
- Preciado, P. (2002). *Manifiesto contra-sexual*. España: Ópera Prima.
- Reynolds, R. (1994). *Super heroes: a modern mythology*. Estados Unidos: University Press of Mississippi.

Ríos, P. (1998). “Los movimientos sociales de los años sesenta en estados unidos: Un legado contradictorio”. *Sociológica*, 1-38

Robles, S. (2011). *Les damos un repaso a los superhéroes: un estudio multidisciplinar*. Salamanca: Editorial Comunicación Social.

Roszak, T. (1984). *Nacimiento de una contracultura*. España: Kairós.

Rubin, G (1989). “Reflexionando sobre el sexo: notas para una teoría radical de la sexualidad”. En: Vance, C., *Placer y peligro: explorando la sexualidad femenina*. Madrid: Revolución, 113-190.

Ruiz del Olmo (2011). “Sobre el héroe clásico y el superhéroe contemporáneo”. En: Robbles, S, ed., *Les damos un repaso a los superhéroes*. Salamanca: Editorial Comunicación Social, 25-47.

ANEXO

Figura 1: Wonder Woman, personaje de DC Comics en postura de sumisión, imagen extraída de internet del blog Cake Oven (página 16).

Figura 2: Batman, personaje de DC Comics, imagen extraída de Google Imágenes (página 30).

Figura 3: Wonder Woman, imagen extraída de Google Imágenes (página 31).

Figura 4: Hulk, personaje de Marvel Comics, imagen extraída de Google Imágenes (página 34).

Figura 5: Ozymandias, personaje de DC Comics, imagen extraída de Google Imágenes
(página 34).