

MITO CLÁSICO Y CULTURA POPULAR: REMINISCENCIAS MITOLÓGICAS EN EL CÓMIC ESTADOUNIDENSE*

LUIS UNCETA GÓMEZ
Universidad Autónoma de Madrid
luis.unceta@uam.es

RESUMEN

La profunda influencia de la mitología clásica en todos los ámbitos de creación artística tradicional es algo fuera de toda duda. Sin embargo, su presencia en otras manifestaciones contemporáneas de la llamada «cultura popular» no resulta tan evidente, quizá por haber recibido una menor atención. El presente trabajo propone una aproximación a la pervivencia del mito clásico en el cómic estadounidense de superhéroes, a través del análisis de algunos casos concretos.

PALABRAS CLAVE: Tradición clásica, pervivencia del mito, cultura popular, cómic.

ABSTRACT

There is no doubt about the important influence of classical mythology in all traditional artistic manifestation. However, its presence in other contemporary declarations

* El presente trabajo (que forma parte del proyecto de investigación HUM2004-04878/FILO, cofinanciado por el MEC y el FEDER) tuvo con anterioridad forma oral y fue presentado en el coloquio «La mitología clásica en la literatura y en el arte», celebrado en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Madrid, durante los días 19 y 20 de abril de 2006. Tanto para aquella versión como para ésta he contado con la asesoría de Jorge Rodríguez, gran conocedor de estos mundos de ficción, y la ayuda de Leticia Unceta para las cuestiones informáticas. Rosario López, como siempre, lo revisó todo desde el comienzo, aportando acertadas correcciones y útiles sugerencias. Vaya por delante mi más sincero agradecimiento para todos ellos. Los derechos de las imágenes pertenecen a sus autores y / o las editoriales (©Marvel Entertainment Inc. y D.C. Comics) y aquí se reproducen con carácter meramente ilustrativo.

of the so-called «pop culture» is not so clear, and this may be due to a lack of interest. This essay proposes a view of the survival of classical myth in American superhero comic books, through the analysis of some concrete cases.

KEY WORDS: Classical tradition, survival of the classical myth, pop culture, comic.

Cuanto menos griego y latín sabemos, cuanto menos leemos esas literaturas (incluso en traducción), más hablamos de los griegos y romanos, aunque de un modo cada vez más esclerotizado, convencional y muerto. [...] Que se pretenda enmascarar tras una selva de citas el hecho fundamental de haber elegido ignorar las civilizaciones «clásicas» es en el fondo un mal menor. Más grave e insidioso es otro aspecto de este proceso (¿del todo imparables?): cuanto más genéricos y menos cultos son estos ejercicios, más se corre el riesgo de colocar la cultura «clásica» en un pedestal inalcanzable, arrancándola de la historia para proyectarla sobre un plano pretendidamente universal, pero convirtiéndola en realidad en arma y bandera de la civilización occidental para que pueda reivindicar de modo más o menos encubierto su superioridad respecto a las demás (SETTIS, 2006: 11).

Al plantearse la cuestión de la pervivencia del clasicismo en un medio como el cómic¹, forma de expresión artística a la que, apresurada y a menudo injustificadamente, se suele aplicar cualquier etiqueta encabezada por el prefijo *sub*-, inevitablemente surgen las miradas escépticas. Sin embargo, a poco que se profundice, de inmediato salta a la vista la enorme amplitud de un tema que ha dado incluso para la realización de tesis doctorales². Como expresión particular del género de la ciencia ficción, el cómic de superhéroes (variedad en la que estará centrado lo que sigue) tiene contraída una profunda deuda con la mitología en general y, en particular, con la mitología clásica, de la que toma, descaradamente a veces, de manera más velada otras, personajes, conceptos, motivos, argumentos, episodios...³ De hecho, sorprende la similitud que guardan las fichas biográficas que los aficionados o las propias editoriales confeccionan con estos héroes modernos (se pueden ver en Internet) y una entrada cualquiera de un diccionario de mitología como el de P. Grimal. El método de rastreo de fuentes utilizado en ambos casos es muy similar.

Por otro lado –y esto es un inconveniente adicional–, parece preferible, a la hora de hablar sobre el cómic, referirse a él como manifestación de lo que se conoce como «cultura popular», en lugar de emplear la denominación de «cultura de masas», a pesar de la existencia de evidentes dificultades a la hora de abordar el estudio de cualquiera de sus aspectos, comenzando por el terminológico⁴. El propio género, menor entre los me-

¹ Conjunto de imágenes que constituye un relato, con texto o sin él, así como el formato (libro o revista) que lo contiene.

² Cf., por ejemplo, REYNOLDS, 1994.

³ Este ha sido un procedimiento creativo frecuentemente empleado por la novela. Un ejemplo reciente es la obra de Javier Negrete, *Señores del Olimpo* (Minotauro, 2006).

⁴ Sobre el tema, la conocida obra de BAJTIN sigue siendo referencia ineludible. Acerca de los problemas metodológicos, véase GARCÍA DE ENTERRÍA (1995) y DÍAZ (1995). Para la primera (p. 10), junto al rasgo de oralidad, su «fluidez proteica», su «condición efímera» y su «capacidad de apropiación de elementos de otras

nores, invita a utilizar el término, al haber sido tradicionalmente considerado un producto dirigido a un público infantil o adolescente. Ahora bien, tanto la cultura de masas como la industria del entretenimiento, pero también las vanguardias o el *underground*, pueden ser considerados facetas diferentes de una «cultura popular», si contraponemos todas estas variantes de la «cultura» en sentido antropológico, a todo aquello que suele ser interpretado como «alta cultura» o «cultura con mayúsculas». Se trata de manifestaciones de variado tipo, que, desde el punto de vista de la oficialidad, son consideradas periféricas, secundarias, menores e incluso aberrantes. El privilegio de su gran difusión les viene dado hoy día, es evidente, por los medios de comunicación.

El discurso académico sobre la cultura de masas es algo manido. Ya en el decenio de los 60, Umberto Eco expuso el enfrentamiento entre «apocalípticos e integrados», defensores y detractores de estas manifestaciones. Y salvo juicios en exceso dogmáticos, la plena emancipación de la cultura popular, de esa cultura supuestamente degradada, paralela a la académica, está unánimemente admitida. Pues bien, frente a la preeminencia de lo oral en la literatura popular de antaño, en la cultura contemporánea el énfasis se deposita en lo visual; y, junto a telenovelas, fotonovelas, o producciones cinematográficas, es muy destacable la peculiar forma de creación pictórico-literaria que constituye el cómic. La imagen –y esto es algo que, por ejemplo, supo aprovechar muy bien la Iglesia católica en las catedrales medievales– es un poderosísimo medio para la transmisión intensiva y propagandística de una ideología. Y como personificación de la misma, los superhéroes contemporáneos cumplen idénticas funciones a las desempeñadas en la Antigüedad por dioses y héroes⁵: actúan como catalizadores de aspiraciones y frustraciones colectivas. Solo que ahora esa función ya no es un asunto de religiones. «Los dioses y los héroes del siglo XX –afirma DE CUENCA (1993: 120)– son la estrella de cine, el deportista, el político con carisma, el cantante de moda.»

Más allá de toda la parafernalia pop, los trajes coloridos y ajustados, las máscaras, las habilidades sobrehumanas, los distintos atributos, objetos mágicos o artilugios de sofisticada tecnología, lo que define a estos personajes de tebeo como héroes son sus acciones o funciones en el relato. Así, como protagonistas de hazañas diversas y garantes del mantenimiento del orden en el mundo, pueden erigirse en modelos de conducta, personificación de valores y creencias, y ser reivindicados como tales por la sociedad moderna, hastiada de mitologías, pero ávida de mitificaciones y mitomanías. Y, al igual que los dioses o héroes –sobre todo estos últimos– podían ser aprovechados en la Antigüedad, en tanto que arquetipos, para dar a pie a diversas lecturas o interpretaciones, los personajes del cómic van pasando de unos autores a otros, pero permanecen fieles a su esencia, manteniendo sus historias «mitológicas» y el relato etiológico que justifica sus superpoderes.

Ejemplo paradigmático de icono heroico contemporáneo es Superman, figura de sobra conocida. Procedente del planeta Krypton, aunque criado en la Tierra, Superman es,

culturas» son características que dificultan sobremanera la historización de estas formas de cultura. Según señala DÍAZ (1995: 19), además, «cualquier acercamiento que pretenda ser serio y profundo a eso que se ha llamado 'popular' ha de llevar, implícitas una reflexión sobre nuestro concepto de cultura y, sobre todo, una revisión del mismo».

⁵ Y lo mismo se puede decir de sus contrapartidas funcionales, los supervillanos. MARÍN MURILLO *et al.* (2003) han estudiado recientemente la mitificación, en el rol de antihéroe canónico, que se ha llevado a cabo con la figura de Bin Laden.

junto con E.T., uno de los pocos alienígenas mirados sin recelo. Sus numerosas hazañas y sus continuas intervenciones salvíficas lo convierten en paradigma moderno del modelo de mesías al que no falta ni un proceso de muerte y resurrección⁶. Presente en el cómic desde 1938, su consagración definitiva vendría cuarenta años después, con la película a partir de la cual su papel de icono trascendería las páginas de tebeo para convertirse en el equivalente moderno en el imaginario colectivo de un Hércules, un Orlando o un Sigfrido⁷.

Pero no es solo que los superhéroes actúen funcionalmente como héroes y dioses mitológicos, sino que existe un buen número de ellos claramente inspirados en la Antigüedad grecorromana. El inventario que voy a ofrecer no pretende ser exhaustivo, pero sí representativo.

Encontramos, por ejemplo, en la colección protagonizada por *Daredevil*, a una bella heroína (fig. 1), oriunda de Grecia, que se trasladó con su padre, embajador, a los EE UU tras la muerte de su madre a manos de su propio hijo y hermano de ella, de nombre Orestes. Resulta familiar, ¿no? Pues hay más: el secuestro que sufrieron esta Electra moderna y su padre se saldó con el asesinato de este último, lo que le provocó un profundo trauma, dada la fuerte dependencia emocional que había desarrollado por los acontecimientos mencionados. La furia y el ansia de venganza se apoderaron de Electra desde aquel momento y la empujaron al ejercicio de las artes marciales. Después de algunos truculentos episodios ocurridos durante su periodo de aprendizaje (intentos de estupro por parte del maestro incluidos), Electra terminará por convertirse en asesina a sueldo. Las distintas peripecias que irá viviendo la llevarán incluso a la muerte, de la que también terminará por zafarse con medios «cuasi-científicos».

Pero antes de que la leyenda de Electra fuera difundida en estos términos, Hércules (de apellido Powers en el cómic; fig. 2) había resultado un personaje con mucho tirón (véanse algunas portadas protagonizadas por él en fig. 3). Su historia mítica es de sobra conocida, por lo que nos detendremos en sus peripecias de cómic, medio en el que mantiene con firmeza lo esforzado de su carácter. Después de los celeberrimos doce trabajos, Hércules se tomó un merecido periodo de asueto en el Olimpo, de donde se vio obligado a salir por culpa de un engaño urdido por la Encantadora⁸. Es entonces cuando nuestro héroe vuelve a tener contacto con la Tierra y, controlado por una pócima mágica, se ve obligado a enfrentarse a los Vengadores. Enfurecido por su marcha, Zeus (cf. fig. 4) decide exiliarlo y así Hércules se instalará en la mansión de este grupo superheroico, con el que terminará colaborando.

Algún tiempo después, el Olimpo se vio amenazado por el ataque de Tifón; gracias a Hércules, quien acudió al rescate con sus nuevos compañeros de andanzas, el monte de

⁶ Véase al respecto BALLÓ & PÉREZ, 2004³: 66-67.

⁷ DE CUENCA (1995) ha estudiado los tebeos de *El Guerrero del antifaz* como una de las manifestaciones más evidentes de la epopeya en los tiempos modernos. El personaje puede ser considerado como producto de, en palabras del autor, una «necesidad de nuestro medio social en la década de los cuarenta» (p. 121).

⁸ Personaje perteneciente al mundo asgardiano de Thor, dios del trueno de la mitología nórdica, cuya colección regular ha gozado siempre de gran popularidad; de hecho, fue su éxito el que sugirió la utilización de la figura de Hércules. Ambos mundos mitológicos coinciden en un mundo contemporáneo que es paradigma de «globalización», pues la revitalización de los dioses clásicos en el cómic permite colocarlos en un mundo reconocible y cercano, así como hacer coincidir universos excluyentes.

los dioses pudo recuperar la normalidad. Zeus, agradecido, levantó el castigo a Hércules y le permitió volver a su antiguo hogar. Allí hubo de hacer frente a una nueva artimaña de la Encantadora, quien, confabulada con Ares (fig. 6), convirtió a los dioses olímpicos en cristal. Por su naturaleza híbrida, Hércules escapó a la transformación, si bien fue expulsado de nuevo a la Tierra con la memoria borrada. Aquí lo encontraron sus compañeros de los Vengadores y, junto a ellos, consiguió reducir a los dioses sublevados. Aun así, Hércules decidió permanecer en la Tierra, donde a lo largo de los años ha combatido a numerosos supervillanos. Todas sus hazañas han sido seguidas con atención por su padre, que no siente ningún pudor en intervenir si así lo considera oportuno. Podemos recordar una ocasión en que Zeus encomienda a Hermes (fig. 5) la tarea de sacar a Hércules del hospital en que se encontraba recuperándose tras resultar gravemente herido en una pelea y ordena la captura de los Vengadores al considerarlos responsables del estado de su hijo. Estos son apresados y, como hiciera en su día con los Titanes, quedan retenidos en un Hades convenientemente remozado con una estética *cyberpunk* (cf. figs. 7 y 8). Tras escapar de allí, se vieron obligados a enfrentarse a los olímpicos y, de no haber sido por la intervención de Hércules, recuperado gracias a Apolo, los Vengadores no hubieran podido salir del trance.

La reducida presencia de los dioses olímpicos en los asuntos humanos (en comparación a su máxima importancia en la Antigüedad) es debida a una drástica decisión de Zeus, quien impuso su retiro forzoso para dejar a los hombres plena libertad de actuación. Con todo, muchos de ellos tendrán ocasión de intervenir de manera esporádica, sobre todo a través del pretexto que representa el personaje de Hércules. Así, veremos desfilar por las viñetas, por ejemplo, a Neptuno, Apolo o Atenea (cf. fig. 9). Y lo mejor es que los humanos están tan acostumbrados a mutantes y seres interestelares que no dan la menor importancia a tan reiterada teofanía.

Entre los caracteres con reminiscencias clásicas encontramos un abanico amplio, con modelos reconocibles en mayor o menor grado. Agamemnon, por ejemplo, es un personaje marginal en el ámbito de la Masa (*Hulk*), del que fundamentalmente destaca su extrema longevidad. La razón, según parece, se halla en su encuentro con los Troyanos, una raza extraterrestre que modificó su código genético para que tanto él como sus descendientes pudieran vivir gran número de años. Agamemnon fundó una organización internacional llamada el Panteón y dirigida desde El Monte, base secreta ubicada en el Gran Cañón. El Panteón intenta prevenir o contrarrestar catástrofes y crisis internacionales, y está integrada por alguno de los descendientes de Agamemnon, igualmente longevos y que, como no podía ser menos, atienden a los nombres de Áyax, Aquiles, Atalanta, Delfos, Héctor, Paris, Prometeo, Andrómeda, Casandra, Jasón, Perseo o Ulises (fig. 10).

Yocasta (fig. 11), por su parte, es una robot construida por otro androide desquiciado, de nombre Ultrón, para que fuera su compañera (una suerte de mito de Pigmalión al cuadrado). Y la justificación a su nombre ha de buscarse en el procedimiento que este siguió para insuflarle vida: a través de un complejo artilugio, Ultrón consiguió transferir la mente de Avispa (esposa de su propio creador, Chaqueta Amarilla) al cuerpo aún sin vida de Yocasta que resulta ser así madre y esposa de este engendro.

Otro caso cuando menos curioso es el de Starfox (fig. 12), también conocido como Eros. Se trata de un miembro de la raza de los Eternos, evolución genética de la raza humana, algunos de cuyos miembros abandonaron la Tierra para instalarse en Titán, la luna

de Saturno, lo que permitió, además, la creación de una colección regular dedicada a ellos. Haciendo honor a su nombre, Eros se dedica fundamentalmente a la diversión y la buena vida, lo que contrasta con las ansias de poder y la misantropía de su hermano Thanos. A esta misma raza pertenece Phastos (fig. 13), de cuyo pasado poco sabemos. Tan solo que vivía ya en la antigua Grecia, donde recibió el nombre de Hefesto. Debido a su especial habilidad y a sus aptitudes para la ingeniería, Phastos se ocupa de la intendencia y la artillería de los Eternos, para los que fabrica ingeniosos artefactos y armas.

Raza diferente a las mencionadas es la de los Inhumanos, a la que pertenece Medusa (fig. 14), personaje con cierta relevancia las colecciones de los *4 Fantásticos* y *Spiderman*, a quienes se ha enfrentado en alguna ocasión. La exposición a la Niebla Terrible cuando era niña transformó sus cabellos en una masa elástica, larga, tupida y animada «psicoquinéticamente». Este nuevo apéndice, una vez aprendido su manejo, se reveló una útil herramienta, capaz de soportar pesos monumentales, moverse a velocidades supersónicas o transformarse en formas inimaginables.

Pero si de un ser mitológico han sacado han sacado buen partido los guionistas de la editorial Marvel, ese es el Fénix. Simplificando mucho las cosas (pues la ciencia ficción alcanza aquí altas cotas de cientificismo), se puede decir que la Fuerza Fénix es una fuerza primordial e ilimitada, una entidad conceptual de energía pura o una manifestación de las emociones de todos los seres vivos del universo, según las definiciones. Tras una de sus aventuras interestelares, la Patrulla-X sufrió una tormenta cósmica de tal intensidad que obligó a Jean Grey (también conocida como Chica Maravillosa), una mutante con poderes telequinéticos, a prestar su ayuda para salir del entuerto. Al ser la empresa superior a sus posibilidades, la Fuerza Fénix le ofreció la salvación a cambio de, digamos, su persona: encerró su cuerpo en un «capullo regenerativo» y absorbió parte de su conciencia, para crear un duplicado exacto de ella, que volvió a la Tierra con la Patrulla X y la suplantó con el nombre de Fénix (fig. 15). Con el tiempo, Fénix terminó por caer en el lado oscuro (ubicua metáfora para el mal), convirtiéndose así en la perversa Fénix Oscura. Afortunadamente, gracias al amor que Jean Grey sintió por Cíclope (personaje también con claras resonancias míticas, aunque solo sea por las gafas que le permiten controlar el mortífero rayo que despiden por los ojos), la parte de personalidad aún no corrompida volvió a emerger y dominó a la maligna: la Fuerza Fénix destruyó su forma física y todo el mundo pensó que quien moría era Jean.

Nos trasladamos ahora de universo, para centrarnos en el que anima las publicaciones de la editorial DC, la otra importante. En primer lugar, y habiéndonos referido ya a Superman, hemos de hacer mención a Wonder Woman, la primera superheroína y la única con presencia ininterrumpida en los quioscos a lo largo de más de 60 años (1941). La raza de las Amazonas, tras su enfrentamiento con Teseo y sus hombres, se exilió a la inaccesible isla de Temiscira (fig. 16), donde, encargada de la custodia de un camino subterráneo que conducía a la tinaja de Pandora, vivió en paz durante siglos. La reina Hipólita, a finales del siglo XX, sintió un fuerte instinto maternal que la llevó, a indicación de alguna diosa, a modelar con barro la figura de un bebé al que le fue insuflada vida; varias diosas le otorgaron como dádivas la invulnerabilidad y las facultades de volar, desplazarse a la velocidad del sonido y comunicarse con los animales. Todo ello la convertía en la más poderosa de las Amazonas. La niña recibió el nombre de Diana y se crió entre sus congéneres fuerte y sana. Tras un torneo en el que se habría de decidir cuál de

entre todas las Amazonas resultaba la mejor guerrera y en el que, por supuesto, Diana resultó vencedora, esta viajó al mundo exterior para combatir al dios Ares (fig. 17), que, según cuentan, planeaba desencadenar una hecatombe nuclear. A raíz del enfrentamiento, los medios de comunicación la bautizaron con el nombre de guerra de Wonder Woman. Con traje, alias rimbombante y algún elemento mágico que los dioses añadieron a su parafernalia (los brazaletes plateados, el lazo, forjado con la esencia de Gea, que fuerza a decir la verdad, o las sandalias de Hermes), tenemos a una joven superheroína dispuesta a enfrentarse a cuanto villano le salga al paso, ya sea la Medusa (fig. 18) o la hechicera Circe (fig. 19). A partir de aquí las historias se complican nuevamente con clonaciones, viajes en el tiempo, usurpaciones de poderes y un sinfín de argumentos a cuya confusión contribuye la costumbre que tienen los guionistas de esta casa de hacer pasar los personajes por distintas personas, es decir, de hacer heredar las personalidades heroicas tras un proceso de aprendizaje. Este proceder ha sido empleado también con los personajes de Capitán Marvel (superhéroe que resulta de la invocación *Shazam*, a través de la que un mortal adquiere los poderes del antiguo mago homónimo: la sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, el valor de Aquiles y la velocidad de Mercurio; cf. fig. 20) o Flash, claramente inspirado en el dios Hermes, sobre todo en su iconografía originaria (fig. 21).

Mejor publicidad tiene lo que se ha dado en llamar «novela gráfica», parece que por su madurez y su mayor calado intelectual y filosófico, pero también por su estética oscura y feísta, o por su enfoque a un público más preparado y adulto (aunque el cómic tradicional no ha de ser necesariamente un producto para niños). Un caso interesante es el que ofrece el *Sandman* de Neil Gaiman. Además de echar mano del mito clásico (aparece, por ejemplo, la figura de Orfeo encarnado en hijo del personaje principal⁹), presenta una compacta mitología en la que no falta ni siquiera una elaborada cosmogonía. Junto al personaje de Sandman, pseudónimo para la personificación del Sueño, que responde bien al arquetipo de lo divino, encontramos un curioso grupo de alegorías: Muerte, Desespero, Deseo, Destino, Delirio, Destrucción (fig. 22).

Vemos, en resumen, cómo la cultura clásica ha recibido una atractiva relectura de manos de la modernidad¹⁰. Sin embargo, sería difícil asignar una función concreta al héroe greco-romano como personaje de cómic individualizado. Lo más interesante del asunto, por tanto, parece precisamente la capacidad que tiene el cómic para crear mitologías en una época proclive a la desmitificación del mito tradicional. Es más, de hecho, se podría decir que es el medio el que determina un empleo novedoso del arquetipo mítico clásico. Según apunta agudamente Umberto Eco, la diferencia entre la figura mítica clásica y la moderna estriba en su dependencia de la historia mítica. A la mentalidad antigua no le agradaba tanto la narración de algo novedoso, cuanto la narración en sí, sin excesivo interés por el «qué va a suceder», sin duda ya conocido. En la mentalidad mo-

⁹ Cf. fig. 23 y véase el estudio que le dedica ESPINO MARTÍN (2002), donde se ofrece, además, una interesante reflexión acerca del papel del mito clásico en el cómic contemporáneo, a la luz de la teoría de los polisistemas de Even Zohar, basada en los conceptos de prototipía «centro» y «periferia».

¹⁰ En este sentido, se pueden destacar otras publicaciones inspiradas en el mundo clásico, como *300* de Arthur Miller (fig. 24), basada en la batalla de las Termópilas y base a su vez para la película homónima de Zack Snyder (2007), y *La Metamorfosis de Lucio*, de Milo Manara (fig. 25), autor especializado en narraciones eróticas.

derna, en la «civilización de la novela», ávida de novedad, no es concebible la repetición de unas mismas historias. Ello implica que los personajes de cómic adopten funciones emblemáticas, pero estando siempre sujetos a una producción «novelesca», que condiciona la necesidad constante de encontrar historias nuevas. El mito es, por definición, una narración cerrada, pero ha de adaptarse a las necesidades de la industria y a las exigencias del público¹¹. Y, para salvar este contrasentido (los superhéroes actúan, pero han de estar más allá del paso del tiempo), las historias se complican hasta límites inesperados, consiguiéndose así una alteración del orden temporal normal. Todo ello, aunque desvirtúa en buena medida la naturaleza originaria de estos elementos de la cultura clásica¹², no invalida las identidades funcionales entre el mito en la Antigüedad y en el mundo contemporáneo con las que comenzábamos.

REFERENCIAS

- BAJTIN, Mijail (1987), *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, Madrid, Alianza.
- BALLÓ, Jordi & PÉREZ, Xavier (2004³): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*, Barcelona, Anagrama.
- DE CUENCA, Luis Alberto (1993): «El mito en el siglo XX», *Turia* 23, pp. 117-127.
- , (1995): «Épica y subliteratura: *El Guerrero del Antifaz*», *Anthropos* 166-167, pp. 120-122.
- DÍAZ, Luis (1995): «Concepto de la literatura popular y conceptos conexos», *Anthropos* 166-167, pp. 17-21.
- ECO, Umberto (2004): *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Random House Mondadori [la 1ª ed. italiana es de 1965, pero algunos de sus textos habían sido publicados con anterioridad].
- ESPINO MARTÍN, Javier (2002): «La reinterpretación del mito clásico en el comic-book USA. Un análisis del mito en el *Sandman* de Neil Gaiman y el *Epicurus el sabio* de Messner-Loebs», en Carlos Alvar (ed.), *El mito, los mitos*, Sociedad española de literatura general y comparada – Ediciones Caballo griego para la poesía, Madrid, pp. 45-54.
- GARCÍA DE ENTERRÍA, M^a Cruz (1995): «De literatura popular», *Anthropos* 166-167, pp. 8-16.
- MARÍN MURILLO, Flora, CAMINOS MARCET, José María, ARMENTIA VIZUETE, José Ignacio, ALBERDI EZPELETA, Aintzane (2003): «El simbolismo mítico en torno a Bin Laden a través de la prensa», *Anàlisi* 30, pp. 81-104.
- REYNOLDS, Richard (1994): *Superheroes: a modern mythology*, Jackson, University Press of Mississippi.
- SETTIS, Salvatore (2006), *El futuro de lo «clásico»*, Madrid, Abada [ed. original Turín, Einaudi, 2004]. www.universomarvel.com
- www.universodc.com

¹¹ «Superman debe, pues, ser inconsumible y, al mismo tiempo, consumarse según los modos existenciales cotidianos. Posee las características del mito intemporal, pero es aceptado únicamente porque su acción se desenvuelve en el mundo cotidiano y humano de lo temporal. La paradoja narrativa que los guionistas de Superman deben resolver de una forma u otra, incluso sin ser conscientes de ello, exige una solución paradójica dentro del orden de la temporalidad» (ECO, 2004: 273).

¹² Esta es, por ejemplo, la pesimista interpretación de Salvatore Settis: «[...] está claro que la difusión de citas superficiales y recurrentes a lo «clásico» en la cultura corriente (muy visibles, por ejemplo, en la publicidad o en el cine), no detiene en absoluto el proceso de expulsión de la cultura clásica de los horizontes culturales más compartidos, sino al contrario, lo acentúa y lo acelera y hasta lo legitima justamente porque lo esconde» (SETTIS, 2006: 23).

IMÁGENES



Fig. 1. Electra.



Fig. 2. Hercules Powers.



Fig. 3. Algunas portadas protagonizadas por Hércules.



Fig. 4. Zeus.



Fig. 5. Hermes.



Fig. 6. Ares.



Fig. 7. Hades y Caronte en sus pagos.



Fig. 8. Cerbero.



Fig. 9. Otros dioses del panteón griego: Poseidón, Atenea y Apolo.

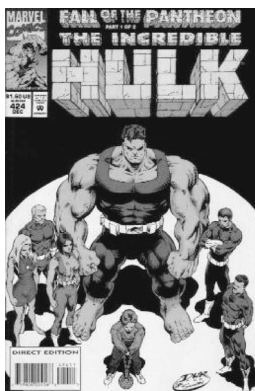


Fig. 10. El Panteón.



Fig. 11. Yocasta.



Fig. 12. «Desde titán con amor»: Starfox (Eros).

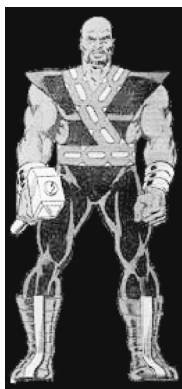


Fig. 13. Phastos.



Fig. 14. Medusa.



Fig. 15. Fénix.



Fig. 16. Wonder Woman frente a la isla de Temiscira.



Fig. 17. Ares y Wonder Woman.



Fig. 18. Tras dar muerte a Medusa.



Fig. 19. La maga Circe.



Fig. 20. Capitán Marvel.



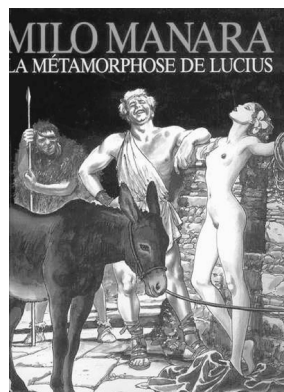
Fig. 21. Flash ayer y hoy.



Fig. 22. Sandman y los Eternos.

Fig. 23. Portada del número de *The Sandman* dedicado a Orfeo.

Fig. 24. 300 de Frank miller.

Fig. 25. *La metamorfosis de Lucio*, de Milo Manara.