La imagen de los superhéroes en las parodias: arquetipos, símbolos e influencia en la cultura

Tesis para obtener el grado de

Doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Presenta

Rafael de la Vega Castillo

Directora de tesis

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Codirector de tesis

Dr. Antonio Makhlouf Akl

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, abril, 2026
Cuernavaca, Morelos, México

El Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (DIMACS) está acreditado en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP) de SECIHTI

Agradezco a SECIHTI como patrocinador del proyecto realizado como tesis de doctorado durante el programa de estudio del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres, Leticia y Rafael, por su inmenso amor. Mi gratitud hacia ustedes es infinita.

Me siento muy afortunado de ser parte del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, posgrado de la Facultad de Diseño que me abrió las puertas para desarrollar este tema de investigación.

Agradezco con mucho aprecio a la Dra. Laura Iñigo Dehud, quien aceptó ser la directora de esta tesis, cuyos amables consejos fueron esenciales para redactar este trabajo. Siempre tengo presente la generosidad y el profesionalismo con que me ayudó a darle forma a esta investigación. Asimismo, agradezco al Dr. Antonio Makhlouf, mi codirector, y al Dr. Joel Ruiz, miembro del comité tutoral, cuyas valiosas observaciones me permitieron explorar mejor diversos aspectos de mi tesis. Gracias a los tres por los textos sugeridos y por la atención con que revisaron mis avances durante cada semestre.

A la Dra. Anna Reid, muchas gracias por aceptar leer otra de mis tesis; más líneas sobre superhéroes, fantasía y monstruos, tópicos que alegran mucho mi existencia.

A mis lectores y miembros del sínodo, la Dra. Lorena Sánchez Adaya, el Dr. Héctor Ponce de León y el Dr. Fernando Garcés Poo: aprecio que me hayan obsequiado su tiempo para leer mi investigación y que me brindaran sus observaciones tan detalladas y sus recomendaciones. Admiro mucho sus trabajos y siempre estaré agradecido por su generosa ayuda.

Gracias a todos los artistas que transforman el mundo con sus obras.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN……..……6

MARCO METODOLÓGICO……..…14

CAPÍTULO I: LOS ARQUETIPOS DE LOS SUPERHÉROES……..……25

I.1. ¿Qué es el arquetipo?

I. 2. Arquetipos de Superman

I.3. Arquetipos de Batman

I.4. Arquetipos de El Santo

CAPÍTULO II: LOS SÍMBOLOS DE LOS SUPERHÉROES……..48

II. 1. ¿Qué es el símbolo?

II. 2. Símbolos de Superman

II. 3. Símbolos de Batman

II. 4. Símbolos de El Santo

Capítulo III: LA INTERMEDIALIDAD EN LAS NARRATIVAS DE SUPERHÉROES…..75

III. 1. La parodia como práctica creativa

III. 2. Parodias de superhéroes en Estados Unidos y México

Capítulo IV: LA IMAGEN DE LOS SUPERHÉROES EN PARODIAS CONTEMPORÁNEAS……92

IV. 1. Arquetipos, símbolos y estructuras narrativas de Superlópez

IV. 2. La Supermana, la superheroína *drag queen*

IV. 3. Omni-Man, el superhombre atroz

IV. 4. El Santos, la parodia libidinosa

IV. 5. LEGO Batman, la parodia infantil

CONCLUSIONES……..146

REFERENCIAS……..153

INTRODUCCIÓN

Los superhéroes han surgido como imágenes que trascienden el entretenimiento para convertirse en figuras culturales que varios grupos sociales reconocen fácilmente. Desde su aparición en las historietas hasta su expansión en el cine, la televisión y otros medios, estos personajes han representado valores y aspiraciones que expresan la idiosincrasia de las sociedades en que han sido creados.

Los superhéroes aparecen como una respuesta cultural a las necesidades simbólicas y narrativas de nuestra época. Su surgimiento coincide con momentos de crisis, como la Gran Depresión de los Estados Unidos (1929-1939) y la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), cuando las sociedades buscaban figuras de esperanza y salvación capaces de restaurar la fe en el poder individual frente a los desafíos colectivos. De ese modo, los superhéroes se establecieron como una especie de mitología contemporánea.

Hoy estas imágenes funcionan como relevos de los protagonistas de los mitos clásicos, ofreciendo relatos que exploran dilemas éticos y aspiraciones humanas en un contexto urbano y actual. Su influencia global se potencia a través de los medios de comunicación masiva y la industria cultural, que los han transformado en modelos universales de esperanza. Los superhéroes son más que entretenimiento; son figuras que representan valores de las sociedades contemporáneas, consolidándose como piezas esenciales del imaginario colectivo.

No obstante, en paralelo al reconocimiento y la admiración que dichos personajes han generado, ha surgido un fenómeno igualmente interesante: las parodias de superhéroes. Estas reinterpretaciones humorísticas y críticas ponen sobre la mesa nuevas

perspectivas y posibilidades de análisis en torno a los arquetipos, los símbolos y las estructuras narrativas que configuran a los superhéroes.

Es relevante señalar que este trabajo se centra en tres superhéroes muy diferentes entre sí: Superman, el héroe ideal y protector universal; Batman, el vigilante oscuro y atormentado; y El Santo, el ícono mexicano que combina lucha libre y justicia. Entre las centenas de superhéroes que existen, la elección de Superman, Batman y El Santo como objetos de estudio responde a criterios que van más allá de lo anecdótico o lo arbitrario.

Los tres personajes se han consolidado como imágenes que trascienden generaciones, espacios y medios narrativos. Cada uno de ellos, desde su singularidad, brinda elementos esenciales para comprender el diseño y la resignificación de los superhéroes en las parodias, así como su influencia y recepción estética en las sociedades contemporáneas.

Superman, diseñado en la década de los 30 por Jerry Siegel y Joe Shuster, es la máxima representación del superhéroe idealizado. Manifiesta la perfección moral, la fuerza descomunal y la capacidad de sacrificio absoluto por el bienestar de la humanidad. Con su origen alienígena y su doble identidad como Clark Kent, Superman encarna el arquetipo del *salvador*, una imagen de esperanza que trasciende toda limitación humana. Elegir a Superman como parte de este análisis permite explorar cómo las parodias reinterpretan su inquebrantable virtud y su figura casi divina. Además, ser uno de los primeros superhéroes que se volvieron masivamente populares lo convierte en un punto de partida imprescindible para cualquier estudio sobre estas figuras.

Por otro lado, Batman, creado en 1939 por Bob Kane y Bill Finger, representa el lado oscuro del heroísmo. A diferencia de Superman, Batman no posee superpoderes; su

fortaleza se debe a su intelecto y su entrenamiento físico. Como vigilante nocturno de Ciudad Gótica, Batman encarna el arquetipo del *héroe atormentado,* marcado por la tragedia personal y una lucha constante contra sus propias sombras. Su complejidad psicológica y su ambigüedad moral lo convierten en un personaje perfecto para analizar el modo en que la parodia transforma su oscuridad, su solemnidad y su obsesión por la justicia. Asimismo, la dualidad entre Bruce Wayne (su rostro ante el mundo) y Batman ofrece un terreno fértil para examinar la dicotomía entre lo público y lo privado.

Por último, El Santo, el luchador mexicano que se convirtió en una imagen de reconocimiento nacional, aporta una dimensión especial a este análisis. A diferencia de Superman y Batman, cuya popularidad se ha extendido mundialmente, El Santo es un superhéroe especialmente situado en la cultura mexicana. Elegirlo para este análisis obedece a su carácter emblemático como figura que combina la lucha física con un sentido de justicia social. Desde su surgimiento en los años 40, El Santo ha sido más que un luchador enmascarado. Se trata de un defensor de los desposeídos, un protector de los valores tradicionales y un ícono de identidad nacional. Su máscara plateada es todavía un símbolo de valentía y orgullo mexicano. Analizar a El Santo permite explorar cómo el recurso de la parodia desplaza los valores culturales que él representa, y crea un nuevo personaje que está casi en las antípodas del original, ofreciendo una mirada crítica sobre la identidad nacional.

Seleccionar a estos tres personajes responde, por lo tanto, a su capacidad para representar diferentes dimensiones de lo heroico. Juntos conforman una triada que permite examinar cómo los arquetipos y los símbolos son diseñados, transformados y reinterpretados en las parodias, generando un diálogo entre lo épico y lo humano.

A través del análisis de parodias de los tres superhéroes (creadas por artistas como López Fernández, Vives, Kirkman, Trino y los diseñadores de LEGO), esta investigación busca examinar cómo los arquetipos, los símbolos y las estructuras narrativas que configuran a estos personajes son reelaborados y resignificados en función del contexto social y cultural de sus respectivos autores.

La pregunta central que guía esta investigación es: ¿Cómo son los arquetipos, los símbolos y las estructuras narrativas que hacen diferentes a tres superhéroes (Superman, Batman y El Santo) de sus parodias? Para responderla, se propone un análisis integral que cubra tanto los elementos esenciales que configuran a los superhéroes como los cambios que éstos tienen en sus versiones paródicas.

Este trabajo se sitúa en el campo de los estudios de la cultura popular y las narrativas críticas, y ofrece un enfoque interdisciplinario que combina herramientas del análisis semiótico, narrativo, psicoanalítico y cultural.

La relevancia de este trabajo radica en su capacidad para resaltar las dinámicas culturales que fundamentan a las parodias, entendidas como formas de entretenimiento, pero también como dispositivos críticos que cuestionan, reconfiguran y enriquecen la percepción de los superhéroes en la cultura contemporánea.

Al analizar los arquetipos y los símbolos que definen a Superman, Batman y El Santo, así como las reinterpretaciones que se presentan en sus parodias, esta investigación permite comprender cómo las narrativas de superhéroes son moldeadas por las problemáticas sociales, las influencias culturales y las perspectivas individuales de sus creadores.

En un contexto donde los superhéroes tienen reconocimiento en el imaginario colectivo mundial, las parodias de estos personajes funcionan no únicamente como ejercicios humorísticos, sino también como dispositivos críticos que desarticulan y reconfiguran los valores asociados a los arquetipos tradicionales (el *héroe*, el *protector*, el *sabio*). Con base en lo anterior, este trabajo se propone explorar cómo las parodias cuestionan las narrativas dominantes y actúan como agentes de cambio cultural, capaces de revelar las problemáticas, contradicciones y aspiraciones que existen en las sociedades actuales.

La novedad de esta investigación se distingue por un enfoque dual: por un lado, busca resaltar las diferencias estructurales y simbólicas entre los superhéroes y sus parodias; y por el otro, analiza el papel de estas últimas como imágenes que permiten a las audiencias cuestionarse y repensar los relatos contemporáneos. Al integrar perspectivas interdisciplinarias, este trabajo ofrece una mirada crítica que enriquece el campo de los estudios culturales, pues contribuye a una comprensión más reflexiva de las dinámicas entre crítica social, construcción de identidades y entretenimiento.

En el primer capítulo de esta tesis, se analiza el concepto de los *arquetipos*, comprendidos como imágenes primordiales y complejas que, desde el Psicoanálisis, constituyen elementos fundamentales en la configuración de la personalidad. En este apartado se explica qué son los arquetipos, cuáles son los más representativos y cómo se manifiestan en el carácter de los superhéroes. La identificación y el análisis de estos arquetipos permiten comprender la profundidad semántica de estas figuras y su influencia en el imaginario colectivo actual.

El segundo capítulo se propone establecer una definición precisa de los *símbolos*, identificar los rasgos que los fundamentan y examinar su participación en la construcción

estilística y narrativa de los superhéroes. Los símbolos, que pueden manifestarse a través de formas, colores o sonidos, poseen una capacidad única para influir en las sociedades.

Esta influencia puede verse, por ejemplo, en el éxito comercial y cultural de las películas y series de superhéroes. Dicho éxito no se mide únicamente en términos económicos y críticos, sino también por su impacto en la cultura global, desde la popularidad de los eventos como Comic-Con hasta la venta de mercancías y videojuegos relacionados. Fuentes como *Box Office Mojo*, *The Hollywood Reporter* y los informes de audiencia de Nielsen (empresa global de medición y análisis de datos de consumo y comportamiento en medios de comunicación, publicidad y mercados) respaldan la afirmación de que las narrativas de superhéroes hoy son uno de los pilares del entretenimiento.

Asimismo, el creciente interés académico en las historietas, las novelas gráficas y las series indica lo viable que es estudiar estas obras como vehículos de tramas elaboradas y mensajes complejos, merecedores de un análisis literario, filosófico y artístico.

El tercer capítulo está dedicado a explicar qué es la *parodia*, definida en esta tesis como una práctica artística que permite, mediante la imitación, generar formas cómicas de crítica social y denuncia. En este capítulo se analiza cómo las parodias de superhéroes pueden expresar diversos valores estéticos, como lo ridículo, lo extravagante, lo terrorífico o lo grotesco, para producir efectos que van más allá del humor. Así, se busca examinar los modos en que estas parodias se diseñan para influir en distintos grupos sociales, revelando su potencial como dispositivos de reflexión cultural y política.

Finalmente, el cuarto capítulo constituye una aplicación práctica del método de análisis desarrollado a lo largo de la investigación. En este apartado se presenta una selección de parodias de superhéroes (Superlópez, la Supermana, Omni-Man, El Santos y LEGO

Batman), figuras que son examinadas desde una perspectiva integral que involucra el estudio de sus arquetipos, símbolos, estructuras narrativas y su influencia en la cultura contemporánea.

La selección de estas cinco parodias se hizo con base en un enfoque cuidadosamente estructurado que busca conseguir una exploración amplia de la parodia en el género de superhéroes. Estas imágenes se escogieron por su capacidad para representar una diversidad geográfica y cultural, abarcando contextos tan variados como España, México y los Estados Unidos, lo que permite analizar cómo la parodia se adapta a las particularidades de cada sociedad. Asimismo, la selección incluye enfoques estilísticos diversos, desde la sátira explícita hasta la deconstrucción crítica, ampliando las posibilidades de interpretación.

Cada figura destaca por su relevancia en la cultura contemporánea, ya sea por su impacto global, como es el caso de LEGO Batman, o por su conexión con tradiciones locales, como Superlópez y El Santos, lo que enriquece el análisis sociocultural. Asimismo, todas ellas presentan una riqueza narrativa y simbólica que permite explorar temas fundamentales como la identidad, el poder y la representación desde perspectivas críticas e interdisciplinarias. Así, esta selección brinda una representatividad equilibrada, a la vez que ofrece un terreno fértil para el análisis académico y el estudio de las estructuras narrativas.

De ese modo, el último capítulo tiene como propósito demostrar que el método de análisis propuesto aquí permite una interpretación profunda de estas imágenes, destacando su valor como representaciones significativas de la cultura popular y su

capacidad para dialogar con las dinámicas sociales, políticas y culturales de nuestra época.

MARCO METODOLÓGICO

Objeto de estudio: Las imágenes de tres superhéroes y sus parodias.
Pregunta de investigación: ¿Cómo son los arquetipos, los símbolos y las estructuras narrativas que hacen diferentes a tres superhéroes (Superman, Batman y El Santo) de sus parodias?
Objetivo general: Analizar cómo y por qué se diferencian los arquetipos, los símbolos y las estructuras narrativas de tres superhéroes con respecto a sus parodias.
Objetivos específicos: 1. Analizar qué son los arquetipos en relación con los superhéroes seleccionados 2. Analizar qué son los símbolos, ejemplificando cuáles configuran a los superhéroes estudiados. 3. Explicar cómo en las parodias de López Fernández, Vives, Kirkman, Solórzano, Trino y LEGO se manifiestan cambios significativos en los arquetipos, los símbolos y las estructuras narrativas de los personajes, en función del contexto social de sus creadores.

Toda investigación requiere de un marco metodológico en el que se expresen el uso de métodos, técnicas e instrumentos para llevar a cabo un estudio. De acuerdo con Finol y Camacho (2008), el marco metodológico se refiere a “cómo se realizará la investigación, muestra el tipo y diseño de la investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, validez y confiabilidad y las técnicas para el análisis de datos” (p. 60).

Tipo de investigación

Según el propósito	Básica
Según el enfoque	Cualitativa
Según el alcance	Descriptiva

Investigación básica

La investigación básica, también conocida como investigación fundamental, se propone incrementar los conocimientos disponibles sobre una materia, sin enfocarse en la aplicación de dichos conocimientos en ámbitos específicos. En esta investigación se busca expandir el conocimiento sobre las imágenes de tres superhéroes (Superman, Batman y El Santo) y algunas de sus parodias:

Superhéroes originales	**Parodias**
Superman Cómic #17 Superman – Siegel y Shuster (1942) *Man of Steel* – Zack Snyder (2013)	Superlópez (2018) Supermana (2002) Omni-Man (2021)
Batman *La broma asesina* – Alan Moore y Brian Bolland (1988)	LEGO Batman (2017)
El Santo *El hacha diabólica* – Díaz Morales (1965)	El Santos vs. La Voluptuosa Mendoza (2012)

Enfoque cualitativo

Este trabajo tiene un enfoque cualitativo, ya que busca comprender un fenómeno a través de la observación, recolección de información y su interpretación. Este enfoque desarrolla ideas en el transcurso de la investigación. Este trabajo busca establecer cómo se diferencian los arquetipos, los símbolos y las estructuras narrativas de tres superhéroes con respecto a sus parodias; es decir, se revisan elementos formales y de estilo de ciertas imágenes.

Alcance descriptivo

De acuerdo con Arias (2006), la investigación descriptiva "consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento" (p. 24). En esta investigación, primero se describen las imágenes enlistando los arquetipos y símbolos que las componen. En seguida, se amplía la descripción explicando qué denota cada uno de esos signos. Finalmente, se presentan las diferencias estilísticas que existen entre las estructuras narrativas de los personajes.

Diseño de investigación: Transeccional descriptivo

De acuerdo con Balestrini (2006), el diseño de una investigación es un plan global de investigación que integra, de un modo coherente y correcto, objetivos, técnicas de recolección de datos a utilizar y análisis previstos (p. 131). Así, el diseño de esta investigación es no experimental, ya que no se utilizan experimentos como herramientas. Más bien, el diseño es transeccional descriptivo.

Primero, de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) los diseños de investigación transeccional (o transversal) recolectan datos en un solo momento; y su propósito es describir variables, como si se tratara de "tomar una fotografía" de algo que

sucede. (p. 154). En segundo lugar, Balestrini señala que el diseño transeccional descriptivo se propone realizar “descripción de las variables, tal como se manifiestan y el análisis de éstas, tomando en cuenta su interrelación e incidencia. En estos diseños la recolección de los datos se efectúa sólo una vez y en un tiempo único” (p. 133). En función de lo mencionado, en esta investigación se analizan las imágenes de los superhéroes y sus parodias sin hacer modificaciones a ellas. Por estas razones, el diseño de la presente investigación se orienta a un diseño no experimental y transeccional descriptivo.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo con Arias (2006), las técnicas de recolección son los procedimientos o formas utilizadas en la obtención de la información necesaria para lograr los objetivos de la investigación (p. 74). Asimismo, los instrumentos de investigación son definidos por Chávez (2007) como los medios empleados por el investigador para medir el atributo o comportamiento de las variables, ya sean cuestionarios, guías de entrevista, escalas de clasificación, entre otros (p. 173).

En esta investigación, las técnicas e instrumentos son los siguientes:

TÉCNICAS	**INSTRUMENTOS**
Observación de imágenes	Guía de observación
Análisis de imágenes	Ficha de análisis de imágenes

Instrumento 1: Guía de observación (para la identificación de algunos arquetipos)

Arquetipo de Carl Jung y sus características	**Personaje que manifiesta dicho arquetipo**
El héroe: quiere probar su valor a través de hazañas. Suele enfrentarse a grandes desafíos y busca mejorar el mundo.	Superman, Batman, El Santo
El mago: aspira a transformar el mundo y a sí mismo. Cree en las posibilidades y hace que las cosas sucedan.	El Santo
El rebelde: busca la revolución y el cambio. Se rebela contra las normas establecidas y representa la libertad y la individualidad.	Batman
El bufón: disfruta del humor y la diversión. Suele desafiar el *status quo* a través de la diversión y el entretenimiento.	
El amante: valora la intimidad y las relaciones. Busca la armonía y el amor, tanto romántico como platónico.	Superman, El Santo
El huérfano: valora la intimidad y las relaciones. Busca la armonía y el amor, tanto romántico como platónico.	Batman
El cuidador: es compasivo y desea proteger y cuidar a los demás. A menudo pone las necesidades ajenas por encima de las propias.	Superman, Batman, El Santo

El gobernante: desea el control y el orden. Aspira a liderar y tomar decisiones para el bien de todos.	
El creador: tiene una fuerte inclinación por la creatividad y la innovación. Quiere crear algo de valor duradero.	Batman, El Santo
El inocente: representa la pureza, la esperanza y la fe en la bondad. Busca la felicidad y desea hacer todo de la manera correcta.	Superman, El Santo
El sabio: busca el conocimiento y la verdad. Tiene una inclinación por la reflexión y la comprensión profunda.	El Santo
El explorador: ama la libertad y la aventura. Está siempre buscando nuevas experiencias y autodescubrimiento	Superman
La sombra: contiene los aspectos reprimidos o negados del individuo, generalmente de naturaleza instintiva o moralmente inaceptable.	Batman

Instrumento 2. Ficha de análisis de imágenes

NOTA: La siguiente ficha refleja sólo el contenido de Superman y Batman, y únicamente funciona como ejemplo. A lo largo de la tesis se presenta la información de todas las imágenes seleccionadas.

Superhéroe	**Arquetipos** **¿Cuáles y cómo son los arquetipos junguianos presentes en los superhéroes seleccionados?**	**Símbolos** **¿Cuáles son las formas que constituyen la imagen de los superhéroes y qué significan?**	**Colores** **¿Cuáles son los colores que componen la imagen de los superhéroes y qué denotan?**

Superman	1. Superman es *el protector* de Metrópolis y de la Tierra misma, ya que no sólo es una figura que encarna una supuesta esencia nacional que lucha por la justicia y en contra de las fuerzas del mal humano (representado generalmente por personas soberbias, codiciosas e insensibles), sino que, a menudo, Superman lucha contra fuerzas provenientes de otras galaxias. 2. Vinculado con el arquetipo del *cuidador* surgen determinadas representaciones del superhéroe con una intencionalidad ideológica. Por ejemplo, en 1942, justo a mitad de la Segunda Guerra Mundial, la imagen de Superman fue empleada para promover el desprecio hacia el imperio nazi, de tal manera que lo	1. El símbolo más famoso de Superman es una letra “S” insertada en un escudo en forma de diamante y un fondo amarillo. Dicho símbolo sería el escudo de una familia noble de una monarquía extraterrestre, lo que constituye un paralelo con los escudos de la nobleza medieval. Un escudo familiar es un símbolo que refleja la identidad y el linaje de una familia. Un segundo punto de vista afirma que dicho símbolo significa *esperanza* en la lengua kriptoniana. En la película *Man of Steel* (2013), dirigida por Zack Snyder y escrita por David S.	1. Otro símbolo categórico de Superman es su traje, el cual portó desde *Action Cómics 1*. En dicho atuendo ya se expresaban sus componentes básicos: los colores del uniforme azul y rojo, la insignia, la capa y las botas altas. Desde el primer diseño del atuendo los colores azul y rojo están claramente asociados a los de la bandera de los Estados Unidos de América. Este símbolo nacional posee tres colores cuyos significados son para el rojo (llamado “Old Glory Red”) el valor y el coraje; para el blanco, la pureza y la inocencia; y para el azul (llamado “Old Glory Blue”), la

	dibujaron enfrentando al propio Hitler y a las fuerzas japonesas, casi al mismo tiempo en que los Estados Unidos decidieron ingresar a la guerra. 3. El arquetipo del *amante* es muy importante en Superman ya que las mujeres a quienes él ama son sus grandes inspiraciones y motores de acción, y muchos villanos ven en ellas una debilidad en el superhéroe. Entre dichos amores se encuentran Lyla Lerrol, Lana Lang, pero especialmente Lois Lane. Ella debutó en *Action Comics #1*, y desde entonces quedó casi sellado el destino de que terminarían juntos.	Goyer, el propio Superman (interpretado por Henry Cavill) explica el significado de la "S" impresa en su pecho, lo cual resulta verosímil y apropiado para los fanáticos del personaje, ya que es un superhéroe que, sin importar lo complejo de su desafío, nunca se rinde ni concibe la derrota o el triunfo del caos. 2. Asimismo, Kal-El es un nombre que simboliza cuestiones más profundas. Creado por Siegel y Shuster como el nombre de nacimiento del personaje, la grafía original Kal-L se cambió a Kal-El en la década de	vigilancia, la perseverancia y la justicia. Al surgir Superman como un personaje que busca salvar a la humanidad, es muy comprensible que sus creadores hayan elegido los mismos colores que se manifiestan en la bandera de su país, en una clara alusión al proyecto de aquella federación por destacar su heroísmo y espíritu de servicio. 2. Ya en la versión de *Man of Steel* (2013) se presenta un diseño distinto que constituye el uniforme actual del superhéroe, cuyo tono de azul se asemeja todavía más al de la bandera de los Estados Unidos, logrando que la

		1940. Tomando como base el idioma hebreo, el linaje EL podría estar inspirado en el símbolo del nombre אֵל (El) que significa “Dios”. Al ser Siegel y Shuster dos hombres judíos, es probable que hayan querido asociar a un ser divino con sujetos tan poderosos como los miembros de la familia El.	asociación entre ambos símbolos sea más evidente. De acuerdo con González (2013), “el símbolo posee de suyo una tendencia hacia la universalización, quiere la totalidad, no se constriñe a un juicio de percepción subjetivo” (p. 99); en ese sentido, cuanto más claro sea que Superman es una alegoría de los Estados Unidos, todas las virtudes del superhéroe aclamadas por su público quedan asociadas simbólicamente hacia dicha nación.
Batman	1. Para este *cuidador* no existe una correlación necesaria entre proteger lo que le importa y los métodos utilizados. Por ello, en Batman también es	1. El símbolo del murciélago es importante en la historia de Batman porque le recuerda a Bruce Wayne, el hombre que se	1. Batman es un personaje devastado y roto, y su murciélago negro simboliza la soledad que siente.

	posible observar un arquetipo que Jung identificó como *la sombra*, que denota el lado oscuro de nuestra personalidad, esos rasgos y actitudes que el yo consciente no admite como propios. 2. Batman es una figura *sui generis*, cuyas acciones también lo asocian con el arquetipo del *rebelde*, dado que él prefiere aplicar sus propios métodos antes que emplear los estipulados por las leyes de Ciudad Gótica, el espacio que él custodia. De hecho, este *rebelde* tiene una contraparte que posee unos valores rígidos y sigue un procedimiento ortodoxo para actuar frente al crimen: el Comisionado Gordon. 3. Sobre su *sombra*, Rojas (2015) señala	esconde tras la máscara, la noche, ese momento oscuro en que aconteció su más terrible trauma: el asesinato de sus padres, del cual fue testigo. Se trata de un animal cuya naturaleza lo vuelve un hábil y astuto cazador nocturno, lo cual empata con el hecho de que Batman emplea su inteligencia y sus destrezas tecnológicas para salir airoso durante su combate frente al mal. 2. Respecto al antifaz, en la Grecia Antigua, los actores de teatro portaban antifaces para darles vida a los distintos personajes de un drama. Dichos	2. En el caso de Batman, el antifaz está diseñado en color negro y posee unas orejas puntiagudas que lo distinguen como murciélago, el animal que aleja a otros debido a su aspecto. Pero no únicamente Batman es experto en alejar a las personas, también su *alter ego* lo hace, pero a través de un "disfraz" diferente. De acuerdo con Leal, "Bruce Wayne asume su imagen de *macho conquistador* como su propia prisión, tiene que ser invulnerable afectivamente para poder realizar su trabajo de héroe" (p. 164).

	que esas características de Batman “se remontan al asesinato de los padres de su *alter ego*, Bruce Wayne, y la venganza consecuente como móvil de su lucha contra el crimen y justificación del grado de violencia al que puede llegar en sus mecanismos de coerción” (p. 44).	antifaces no solo permitían distinguir a los actores en la puesta de escena, sino que también daban la oportunidad a los espectadores de comprender mejor los roles que estaban ejecutando.	

Validez del instrumento

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), la validez del instrumento “se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 201). Los autores puntualizan que existe la validez de criterio. Ésta “se establece al comparar sus resultados con los de algún criterio externo que pretende medir lo mismo”. Así, “cuanto más se relacionen los resultados del instrumento de medición con los del criterio, la validez será mayor” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 202). En esta investigación tanto la guía de observación como la ficha de análisis sirven para identificar en las imágenes todos los arquetipos y símbolos que se clasifican en las obras de Jung, Bruce-Mitford, Castillo-Carrillo, Cirlot, Leal, entre otros.

CAPÍTULO I: LOS ARQUETIPOS DE LOS SUPERHÉROES

Este capítulo presenta un análisis detallado sobre la naturaleza de los arquetipos y su papel esencial en la construcción de la imagen de los superhéroes. Se explora cómo estos personajes, desde una perspectiva interpretativa, están vinculados a arquetipos, símbolos y estructuras narrativas que imitan el modelo de los héroes clásicos, como Gilgamesh, Hércules o Prometeo. Las figuras mencionadas son personajes emblemáticos de las epopeyas y los mitos, que son relatos simbólicos que se han expresado a través de la poesía épica, la palabra escrita y, desde luego, la imagen.

Los mitos, en la Antigüedad, fueron capaces de comunicar múltiples significados en distintos niveles de recepción. Sin embargo, en la época contemporánea el valor de la mitología ancestral se ha reducido. A pesar de ello, muchos de sus rasgos se conservan todavía en algunas obras de arte, y dos ejemplos de ellas son los cómics y las películas de superhéroes. Estos personajes de raíz mítica-simbólica son creados y recreados, ya no con una función ritualista o religiosa, sino en aras del entretenimiento y su mercado, sin que por ello pierdan sus elementos arquetípicos y simbólicos fundamentales.

De tal manera, en este capítulo se examina, en primer lugar, la génesis del concepto *arquetipo* y una revisión de su tratamiento contemporáneo. Después, se explican los principales arquetipos de tres superhéroes: Superman, Batman y El Santo.

En los siguientes capítulos se señala, mediante ejemplos ampliamente analizados, cómo se modifican determinados arquetipos en las parodias de los superhéroes, sin embargo, para ello es necesario hacer el contraste con los arquetipos originales.

I. 1. ¿Qué es el arquetipo?

La palabra *arquetipo* procede de dos vocablos del griego antiguo: *αρχή* (*arjé*) que significa "principio", "origen" o "fundamento", término que alude a lo primordial, la base de todo lo que viene después; y de *τύπος* (*tipos*) que significa "modelo", "molde" o "forma". Por lo tanto, *arquetipo* significa "modelo original" o "primera forma", y se utiliza para referirse a una imagen primigenia que actúa como base para otras manifestaciones, es decir, una figura que sirve como modelo.

El arquetipo actualmente se estudia como una fuente para la generación de ideas e imágenes. En dicho sentido, los arquetipos son patrones universales que subyacen en la psique humana y se manifiestan en diversas formas culturales, simbólicas y narrativas, actuando como una fuente esencial de inspiración y significación. Se trata de elementos que, si bien han existido desde los albores de la humanidad, han comenzado a estudiarse con rigor desde hace dos siglos.

En la teoría psicoanalítica, el origen de los arquetipos es lo que se conoce como el *inconsciente*. A finales del siglo XIX, Freud (1980) conceptualizó al *inconsciente* como una parte de la mente que contiene pensamientos, deseos, recuerdos y emociones que no están en la conciencia inmediata, pero que influyen en el comportamiento, las emociones y las decisiones de las personas. De acuerdo con Freud, el inconsciente es un almacén de contenido reprimido, es decir, aquellos aspectos que la mente consciente no puede aceptar o procesar directamente.

Más tarde, Jung (1970) hizo una distinción entre el *inconsciente personal* y el *inconsciente colectivo*, lo cual marcó una de sus contribuciones más importantes a la

psicología. Para Jung, el *inconsciente personal* es similar al concepto de inconsciente que Freud había desarrollado. Se refiere a los pensamientos, recuerdos, emociones y experiencias reprimidas u olvidadas que son únicas para cada ser humano. Este nivel del inconsciente está constituido por los contenidos que se han adquirido a lo largo de la vida personal de cada individuo, como traumas, conflictos y deseos no resueltos.

Por otro lado, Jung introdujo el concepto del *inconsciente colectivo*, que se distingue por ser compartido por toda la humanidad. Este nivel del inconsciente no está formado por experiencias individuales, sino por contenidos heredados que son primordiales y universales. Dentro del inconsciente colectivo se encuentran los arquetipos, que son imágenes universales que aparecen en manifestaciones culturales de todo el mundo. Algunos ejemplos de arquetipos son el *héroe*, la *madre* o la *sombra.*

Mientras que el inconsciente personal es único para cada individuo y se forma a partir de sus experiencias particulares, el inconsciente colectivo es compartido por toda la humanidad y contiene patrones universales heredados. Este enfoque abrió nuevas puertas para entender cómo las personas están influenciadas no sólo por su historia personal, sino también por estructuras simbólicas universales que trascienden el espacio y el tiempo.

Bech (1999) afirma que “los seres humanos poseemos una psique preformada, propia de la especie, que es transmitida por la herencia biológica” (p. 70). En ese orden de ideas, más allá de las experiencias individuales o culturales que adquirimos a lo largo de la vida, existe una base psicológica compartida que nos conecta como humanos. Esta *psique preformada* no es algo que aprendemos o desarrollamos por completo desde cero, sino que viene inscrita en nuestra biología y se transmite de generación en generación a través

de la herencia genética. Simplificando, lo que Bech plantea es que nuestra capacidad para sentir emociones, desarrollar pensamientos, tener instintos o incluso ciertos patrones de comportamiento, tiene una raíz biológica que precede a la influencia del entorno.

De acuerdo con Jung (1970), el inconsciente colectivo no únicamente es compartido por todos los individuos, sino que constituye una especie de almacén de experiencias y patrones universales que trascienden las culturas y las épocas. Así, el inconsciente colectivo no es accesible directamente, porque opera en una dimensión que está más allá de la consciencia personal, pero su influencia es constante y se manifiesta a través de los arquetipos, presentes en sueños, mitos, arte y comportamientos humanos.

Jung argumentaba que los arquetipos no son imágenes concretas, sino formas primordiales que actúan como moldes para las experiencias humanas. Estas formas se encuentran en el inconsciente colectivo y se trasladan hacia el preconsciente, donde comienzan a adquirir contenido y significado. En este proceso, los arquetipos pueden revelarse en los sueños o en las prácticas artísticas, que Jung consideraba dos vías privilegiadas para explorar el inconsciente.

Además, Jung sostenía que los arquetipos, aunque universales, se expresan de manera única en cada individuo, dependiendo de su contexto cultural, personal y de las vivencias acumuladas en la consciencia personal. Por ejemplo, el arquetipo de la *madre* puede aparecer en diferentes culturas con símbolos diversos, pero siempre conserva su esencia como figura de protección y nutrición.

Otra idea central en el pensamiento junguiano es que la interacción entre el inconsciente colectivo y la consciencia personal tiene un papel fundamental en el

desarrollo psicológico del individuo. Jung denominó a este proceso como *individuación*, que implica integrar los contenidos del inconsciente en la consciencia para alcanzar una personalidad más completa y equilibrada. La individuación no es únicamente un desarrollo personal, sino también un reconocimiento de nuestra conexión con lo colectivo y lo universal.

En su esencia más profunda, el arquetipo no se presenta de manera explícita ante la conciencia. Su naturaleza, enigmática y primordial, se despliega a través de símbolos, adoptando formas complejas. Estas configuraciones simbólicas no son estáticas ni universales; por el contrario, se transforman y adaptan según las particularidades del contexto histórico, geográfico y cultural en el que surgen.

El arquetipo del *héroe*, por ejemplo, lejos de ser una figura consistente, se expresa de múltiples formas dependiendo del momento y el lugar: en la literatura medieval, se encarna en el caballero que enfrenta dragones y obstáculos en nombre del honor; en los movimientos revolucionarios, se convierte en el líder que desafía la opresión en busca de justicia; y en la narrativa contemporánea, puede tomar la forma de un personaje ficticio que, a través de su viaje interno y externo, simboliza la lucha por la autenticidad y el sentido.

En todas estas manifestaciones, el arquetipo opera como un vínculo entre las profundidades del inconsciente y la experiencia consciente, traduciendo lo inefable en imágenes y relatos que el ser humano puede comprender e integrar. Así, lo abstracto y lo misterioso se hacen accesibles como expresiones dinámicas que enriquecen nuestra comprensión de nosotros mismos y del mundo que habitamos.

Bech (1999) sintetiza que los arquetipos “son imágenes guía que nos permiten penetrar en los misterios profundos de la vida. Establecen los vínculos esenciales entre la realidad primordial y la realidad existencial. No obstante, su significado más profundo permanece siempre oculto” (p. 70). Lo anterior subraya la naturaleza simbólica y trascendental de los arquetipos en la teoría junguiana, destacando su papel como intermediarios entre dos dimensiones fundamentales de la experiencia humana: la realidad primordial, que representa el ámbito universal, atemporal y arquetípico del inconsciente colectivo; y la realidad existencial, que abarca la experiencia concreta, individual y consciente de la vida cotidiana.

Cuando Bech describe a los arquetipos enfatiza su función orientadora en el proceso de comprensión de los grandes misterios de la existencia humana, tales como el significado de la vida, la muerte, el amor o el propósito. Estas imágenes no son meras representaciones simples, sino símbolos cargados de profundidad y universalidad.

Los arquetipos no únicamente nos ayudan a interpretar nuestra experiencia personal, sino que también nos conectan con un nivel más amplio y profundo de la existencia, recordándonos que nuestra vida individual está intrínsecamente ligada a una red simbólica y colectiva que trasciende nuestras limitaciones temporales y espaciales. Esta característica hace que los arquetipos se conviertan en elementos fundamentales para el desarrollo psíquico del ser humano, al ofrecer una puerta de acceso a las dimensiones más significativas de la realidad.

En su obra *Arquetipos e inconsciente colectivo* (1970), Jung describe distintos arquetipos, entre los cuales destacan doce asociados a la personalidad: *el héroe, el explorador, el sabio, el inocente, el gobernante, el amigo, el cuidador, el amante, el*

rebelde, el trickster, el creador y el mago. Cada una de estas imágenes primordiales tiene sus respectivas cualidades; no obstante, en este trabajo se explican únicamente aquellos arquetipos que fundamentan a los tres superhéroes que son parodiados: Superman, Batman y El Santo.

El arquetipo que comparten todos los superhéroes es, claramente, el del *héroe*. Esta imagen se encuentra en todas las culturas como un arquetipo que reúne virtudes éticas e intelectuales que inspiran una moralidad. Cardona (2006) afirma que "el mundo no es el mismo desde cuando el héroe interviene, pues funda épocas, transforma la geografía, defiende a los suyos y enfrenta pruebas *iniciáticas* que le confieren un sentido simbólico y le imprimen un carácter ontológico" (p. 53). Es el típico protagonista que anhela ser fuerte y proteger a quienes lo rodean. Es valeroso, justo y actúa dirigiéndose a un destino que quiere alcanzar, buscando portar los símbolos de la victoria y el honor.

Además de lo anterior, es importante considerar que el *héroe* no nace sino que se hace: "La condición heroica no se establece como un *a priori,* a pesar de la predestinación de su nacimiento; la *dynamis*, el movimiento y la aventura son las acciones que determinan lo heroico que signan el camino" (Cardona, 2006, p. 54).

Otras cualidades arquetípicas del héroe son su belleza y fortaleza física, el ánimo de enfrentarse a las más difíciles pruebas que posibilitan su condición, y también su ubicación en los umbrales de la vida y de la muerte. La existencia de un héroe está marcada por la renuncia a la tranquilidad y al goce sensible, en aras de su compromiso de asistir a los otros. Sin embargo, Cardona (2006) señala que "como arquetipo, el héroe responde a patrones universales e inmutables que hacen de él un personaje fundamental en la construcción de referentes culturales y en la instauración de un sentido mitológico"

(p. 57). Como poseedores de este primer arquetipo, podemos catalogar a los superhéroes como actualizaciones del héroe clásico, con el cual comparten la virtud de poseer cierta humanidad, contrapuesta a la imagen de los seres divinos.

En el universo simbólico de los superhéroes, el arquetipo del *sabio* ocupa un lugar destacado como representación de la inteligencia y la búsqueda incansable del conocimiento. Este arquetipo encarna la capacidad de apreciar las ideas en su profundidad, de escuchar con atención y de traducir conceptos complejos en formas accesibles para los demás. Su esencia radica en la curiosidad y la perspicacia, cualidades que le permiten desentrañar los misterios de la realidad y ofrecer claridad en medio de la incertidumbre. El *sabio* no sólo busca comprender el mundo, sino también iluminarlo para quienes lo rodean, convirtiéndose en un faro de entendimiento.

Por otro lado, el arquetipo del *cuidador* se revela como la expresión máxima de la empatía y la compasión, virtudes que se manifiestan en su profundo deseo de aliviar el sufrimiento ajeno. Este arquetipo personifica la generosidad y el altruismo, valores que lo impulsan a proteger y velar por el bienestar comunitario, incluso a costa de sí mismo. Sin embargo, su bondad, que es su mayor fortaleza, también se convierte en su vulnerabilidad, pues su entrega desinteresada puede ser objeto de abuso por parte de quienes buscan aprovecharse de su naturaleza. En los superhéroes que encarnan este arquetipo encontramos figuras cuya esencia gira en torno al sacrificio y la protección, reflejando una conexión profunda con las necesidades y los dolores de los demás.

Ambos arquetipos, el *sabio* y el *cuidador*, enriquecen las narrativas heroicas al ofrecer dimensiones complementarias de lo que significa ser humano: el primero, con su

búsqueda de la verdad y la claridad intelectual; el segundo, con su compromiso inquebrantable con la solidaridad y el amor hacia los demás.

En el ámbito de los superhéroes más complejos, emerge el arquetipo del *rebelde*, una figura caracterizada por su naturaleza ingobernable y su rechazo a someterse al sentido común imperante. Este arquetipo encarna la esencia de quienes desafían las normas establecidas y actúan de manera imprevisible, guiados por un espíritu de inconformismo que los impulsa a cuestionar y transformar los paradigmas existentes. Lejos de limitarse a la mera rebeldía, esta imagen busca inspirar a otros, movilizándolos hacia una revolución que trascienda lo individual y se convierta en un movimiento colectivo. El rebelde no anhela únicamente el cambio, sino también el reconocimiento por su audacia al desafiar las estructuras que otros aceptan sin cuestionar.

Por otro lado, el arquetipo del *mago* se revela como una figura de profunda trascendencia, capaz de percibir la realidad desde una perspectiva única y transformadora. Este arquetipo simboliza la capacidad de contemplar el mundo con una mirada distinta, descubriendo en lo cotidiano posibilidades extraordinarias. Su visión no se limita a la contemplación; por el contrario, lo impulsa a emplear su imaginación y creatividad para mejorar el entorno que lo rodea. El *mago* es un arquitecto de soluciones innovadoras que desafían los límites de lo posible. En el universo de los superhéroes, este arquetipo encuentra su expresión en figuras como El Santo, quien, mediante su habilidad y visión, transforma los desafíos en oportunidades de renovación y progreso.

Habiendo expuesto lo anterior, en los próximos apartados se analizan los arquetipos que posee cada uno de los superhéroes parodiados.

I. 2. Los arquetipos de Superman

Previo al análisis, es importante hacer algunas consideraciones sobre la imagen de los superhéroes. Estas figuras son más que diseños llamativos que se consumen masivamente y que protagonizan narrativas de distintos medios gráficos y audiovisuales; de hecho, constituyen plenamente universos simbólicos de la cultura de masas. Cardona (2006) explica que "con ellos las sociedades mediáticas han representado sueños, miedos, ideales […] El superhéroe hace parte de la experiencia ética, estética y moral de Occidente" (p. 64). Según la historiadora, dicho personaje representa una salvación en un mundo que va perdiendo su sentido y va sumiéndose en la desesperanza y la decadencia. Savater (2004) sostiene que figuras como los superhéroes siguen apareciendo, y cada vez más, "porque son imprescindibles para que la fe en la vida no decaiga" (p. 200), y, debido a que circulan en los principales medios de la cultura popular (como hoy son el cine y las plataformas de *streaming*), la influencia que tienen los superhéroes es mucho mayor que la de los héroes clásicos.

El superhéroe actúa como un factor moralizante que pretende mantener y restaurar los valores institucionalizados de las sociedades en las que nace o circula. Tal es el caso de Clark Kent, el Hombre de Acero.

Superman es un superhéroe del Universo DC, que es el cronotopo ficticio en el que acontecen las historietas publicadas por *DC Comic*s, en el que los personajes de la editorial conviven entre sí. Superman fue diseñado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1934, pero fue publicado hasta 1938 en una de las historietas del primer número de *Action Comics*, de la editorial *National Publications* (que más tarde se llamaría *DC Comics*).

Erreguerena (2007) señala que Superman es una figura comparable a Prometeo, cuya misión es ayudar a la humanidad con el *fuego sagrado*, pues da a los humanos el sentido de justicia y seguridad que el Estado debe ofrecer, y además "permite al ciudadano medio identificarse con Clark Kent porque sueña que también tendrá una vida secreta como superhéroe" (p. 6).

Con base en lo anterior, se vislumbra en Superman el arquetipo del *cuidador*, esa imagen primordial que constituye a los héroes que están dispuestos a arriesgar su vida por los otros. Este personaje y todos quienes lo rodean están organizados de un modo muy dicotómico: las personas buenas y las malas. Por lo menos en los primeros cómics y películas, no es posible ver personajes construidos a partir de la complejidad; más bien, lo que prevalece es un maniqueísmo en el que Superman se ubica en la bondad absoluta. Justo esa razón posibilita la construcción de Superman a partir del arquetipo del *héroe*, "la representación del bien, la justicia y sobre todo la forma de vida norteamericana" (Erreguerena, 2007, p. 6). En ese sentido, el concepto de "mito de Superman", planteado por Eco en *Apocalípticos e integrados*, ha permitido entender ese ideal denominado "americanidad" que, según Ravelo y Rodríguez (2018), "se caracteriza por un conjunto de rasgos supuestamente inherentes a la cultura estadounidense: autosuficiencia, individualismo, independencia, utopismo, libertad, igualitarismo, oportunidad, democracia, anti-estatismo, populismo, conciencia de futuro y respeto por la ley" (p. 61).

Lo anterior señala lo importante que han sido los superhéroes para los estadounidenses, pues a diferencia de otras culturas que poseen una mitología fundamentada en diversos dioses o sostenida en el pensamiento animista, ellos no cuentan con una tradición ancestral que religue a los miembros de su sociedad. De

hecho, Antón (1985) afirma que “los superhéroes quizás son la mitología de los Estados Unidos”, ya que esta nación no tiene una propia. El autor agrega que “Escandinavia tiene sus sagas y leyendas. Germania su épica. España tiene el Cid. Nosotros no tenemos héroes mitológicos, nuestros héroes son muy jóvenes aún” (Antón, 1985, p.1). Entre esos héroes de reciente diseño destaca Superman, cuya prosopografía (la construcción visual del personaje) representa el fenotipo al que aspiran muchos estadounidenses: es blanco, alto, atlético, fuerte; y, además, su etopeya (su construcción psicológica) se fundamenta en el ideal ético y moral de la nación norteamericana. Ello coincide con la interpretación de Eco (2005) cuando apunta que el héroe del mito encarna una ley, y “en consecuencia, el personaje de un cómic debe ser un arquetipo, la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas” (p. 229).

Además del arquetipo del *héroe*, Superman es el *cuidador* de Metrópolis y de la Tierra misma, ya que no sólo es una figura que encarna una supuesta esencia nacional que lucha por la justicia y en contra de las fuerzas del mal humano (representado generalmente por personas soberbias, codiciosas e insensibles), sino que, a menudo, Superman lucha contra fuerzas provenientes de otras galaxias, situación que lo vuelve un ente que custodia al planeta entero, protegiéndolo de una devastación de causas extraterrestres.

Vinculado con ese arquetipo del *cuidador* surgen determinadas representaciones del superhéroe con una intencionalidad ideológica. Por ejemplo, en 1942, justo a mitad de la Segunda Guerra Mundial, la imagen de Superman fue empleada para promover el desprecio hacia el régimen nazi, de tal manera que lo dibujaron enfrentando al propio Hitler y a las fuerzas japonesas, casi al mismo tiempo en que los Estados Unidos

decidieron entrar a la guerra. De esa manera, el superhéroe dejó de custodiar, en el universo de las historietas, a Metrópolis para colocarse en una decisiva batalla contra los regímenes que amenazaban a las democracias liberales. Un dato relevante que explica este arquetipo del *cuidador* es que el principal dibujante y creador de Superman, Joe Shuster, se volvió un soldado activo en la guerra; eso llevó a que el portadista Fred Ray se encargara de concederle al superhéroe ese rol de protector del liberalismo. El cambio se reflejó en diversas portadas de las historietas, pero hay una que destaca por su fuerte carga ideológica, y se trata de *Superman, número 17*, de julio de 1942 (ver figura 1). Ravelo y Rodríguez (2018) interpretan la portada como una invitación a pensar que la intervención estadounidense "permitiría una futura reconstrucción de Europa una vez «liberada» de los países del Eje. Aquí los Estados Unidos se definen como el *Imperio de la Libertad*" (p. 67).

Sobre la base de los anteriores arquetipos, queda claro que Superman es un héroe vinculado exclusivamente con atributos éticos como la bondad, la abnegación y la libertad; sin embargo, hay otro arquetipo que lo determina y lo distingue tanto de Batman como de El Santo: el *amante*.

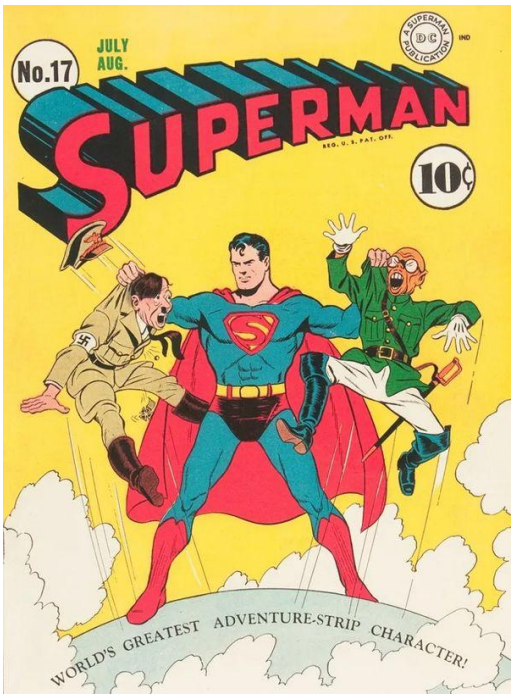


Figura 1. Superman (1942). DC Comics, *1*(17).

http://readcomiconline.to/Comic/Superm1939/Issue-216?id=16040

El arquetipo del *amante* es muy importante en Superman, ya que las mujeres a quienes él ama son sus grandes inspiraciones y motores de acción, y muchos villanos ven en ellas unas de las pocas debilidades del superhéroe. Entre dichos amores se encuentran Lyla Lerrol, Lana Lang, pero especialmente Lois Lane. Ella debutó en *Action Comics #1*, y desde entonces quedó casi sellado el destino de que permanecerían juntos. Hasta las versiones más actuales de las historietas, Clark y Lois han superado los retos de mantener un vínculo amoroso, a pesar de ser tan diferentes. La pareja no únicamente está casada, sino que también tiene un hijo, Jon Kent, o Superboy.

Se menciona lo anterior porque más adelante, en el capítulo IV de esta tesis, se desarrolla el contraste que existe entre la familia de Clark Kent y la de Nolan Greyson

(una parodia malvada de Superman) cuyos conflictos familiares desatan una catástrofe interplanetaria en ese universo ficcional.

I. 3. Los arquetipos de Batman

El caso de Batman es muy diferente al de Superman ya que no sólo posee arquetipos con matices distintos, sino que también tiene distinta estructura narrativa, prosopografía (descripción del aspecto exterior) y etopeya (descripción del carácter). Rojas (2015) afirma que “Batman es un vigilante portador de una visión punitiva de la justicia (la llamada razón de estado)” (p. 44). Lo anterior significa, de acuerdo con Maquiavelo (1952), que cuando se trata de salvar a la patria hay que olvidarse de la justicia o de la injusticia, de la piedad y de la crueldad, y haciendo a un lado toda consideración ulterior, lo primordial es salvar a la patria (p. 105). Lo anterior categoriza a Batman como un protector pragmático, cuyo método peculiar es recurrir a la fuerza para infundir temor a los criminales. Esto se fundamenta en el hecho de que para este *cuidador* no existe una correlación necesaria entre proteger lo que le importa y los métodos utilizados. Por ello, también es posible observar en Batman un arquetipo que Jung identificó como la *sombra*, que denota el lado oculto de nuestra personalidad, esos rasgos y actitudes que el yo consciente no admite como propios. Rojas (2015) señala que esas características de Batman “se remontan al asesinato de los padres de su alter ego, Bruce Wayne, y la venganza consecuente como móvil de su lucha contra el crimen y justificación del grado de violencia al que puede llegar en sus mecanismos de coerción” (p. 44).

No es que Batman no sea un héroe, sino que es uno que se forja a sí mismo debido a las circunstancias trágicas que lo envuelven. Es justamente la *sombra* de dicho personaje lo que lo distingue de otros superhéroes. Lázaro (2010) profundiza en ello en su texto "El mito trágico de Batman" cuando señala que:

> Batman es uno de los "héroes míticos de cómics", por lo tanto guarda la esencia e identidad del mito trágico: Dionisio. En *El origen de la tragedia*, Nietzsche explica que detrás de los héroes trágicos como Prometeo o Edipo se encuentra Dionisio. Dionisio, aparece en una pluralidad de figuras bajo la máscara de un héroe que combate y que se encuentra al mismo tiempo enlazado con los restos de la voluntad particular [...] El elemento dionisiaco acentúa lo vacuo y como muchos otros héroes que mantienen una doble identidad, Batman encuentra parte de su tragedia en no mantener una vida normal, por el contrario, ésta es absorbida por su identidad de héroe. El deber del héroe se impone ante el del sujeto (p. 192).

No existen elementos para cuestionar la categoría heroica de Batman; no obstante, se trata de una figura *sui generis*, cuyas acciones también lo asocian con el arquetipo del *rebelde*, dado que él prefiere aplicar sus propios métodos antes que emplear los estipulados por las leyes de Ciudad Gótica, el espacio que él custodia. De hecho, este *rebelde* tiene una contraparte que posee unos valores rígidos y sigue un procedimiento ortodoxo para actuar frente al crimen. Rojas (2015) afirma que “el paralelo [de Batman] lo impone la figura policial de [Jim] Gordon, un hombre correcto y agente de la ley encargado de apresar a Batman, sin embargo, a causa de la brutalidad de la ciudad, los dos detectives evolucionan y se ven forzados a confiar el uno en el otro” (p. 44). Existen así dos personajes que colaboran para luchar contra el mal. El matiz reside en que Gordon prefiere conducirse conforme al estado de derecho y a los principios más

convencionales, mientras que Batman no siempre cree que las leyes de Ciudad Gótica permitan una reducción del crimen; por eso opta por ser un *rebelde* ante los ojos del aparato gubernamental. Batman crea sus armas, posee su propia base de datos y lleva a cabo sus pesquisas al margen del cuerpo de policía, ya que únicamente confía en Jim Gordon.

A propósito de este personaje secundario existe una obra en la que el arquetipo del *rebelde* se manifiesta de forma radical y tiene un encuentro con la imagen de la *sombra*; lo anterior dibuja una representación de Batman como un vengador: el asesino de un multiasesino. Rojas (2015) apunta que "*The Killing Joke* ilustrada por Brian Bolland, explora un posible origen del Joker y sitúa a Batman en uno de los peores escenarios para un héroe, ver lastimados a sus colegas y seres queridos" (p. 47).

Dicha novela gráfica de 1988 fue llevada al cine animado en 2016, película que mantiene una gran fidelidad hacia la obra de Bolland y Moore. En dicha narrativa, Barbara Gordon, alter ego de Batgirl, es violentada por el Joker y pierde la capacidad de caminar, "mientras su padre Jim Gordon es obligado a ver todo el ultraje en una serie de fotogramas. El guion lleva a todos los personajes al límite y en un final anticlimático la locura de Batman y el Joker se aúnan en una última carcajada asesina" (Rojas, 2015, p. 47). Es decir, Batman termina matando al Joker en un acto de venganza, aunque la pieza sugiere que es debido a la locura que ya se apoderó del superhéroe (Ver Figura 2).



Figura 2. *The Killing Joke.* DC Entertainment. Warner Bros. Animation. https://www.indiewire.com/features/general/batman-the-killing-joke-review-premiere-comic-con-2016-mark-hamill-1201709246/

Lo cierto es que sus arquetipos de la *sombra* y el *rebelde* siempre determinaron a Batman como una figura que carga con traumas y emociones que lo conducen a emplear métodos heterodoxos en sus luchas por eliminar el crimen. Es un personaje construido a partir de la complejidad, pero es precisamente esa diversidad de rasgos lo que lo vuelve un superhéroe destacado entre todos los que existen, pues tal como lo apunta Dantzler (2009) “los extremos del personaje de Batman, así como las identidades duales del Caballero de la Noche y Bruce Wayne, le añaden dimensión”[1] (p. 14). Sobre la base de ello se fundamenta la narrativa de Batman, cuyos arquetipos lo convierten en un héroe inconfundible, pues, regresando a la tesis de Maquiavelo, para él lo primordial es impartir la justicia sin importar el costo.

[1] Traducción del autor.

I. 3. Los arquetipos de El Santo

Esta figura emblemática de las historietas mexicanas se creó a partir de un luchador profesional real. El Santo, cuyo nombre era Rodolfo Guzmán Huerta, pasó de ser una estrella de espectáculos a convertirse en una imagen de la ficción. Illescas (2012) apunta que “su atractivo dentro de una recién consolidada cultura urbana en México fue decisivo para el tipo de personaje que fue creando. El Santo se forjó como un tipo de redentor hacia el mal que aquejaba a México” (p. 52). El Santo es el primer gran producto de mercado que nació de la lucha libre mexicana, “una mezcla entre artes de lucha y secuencias teatrales que, según los historiadores, se remonta al año 1910, cuando una compañía teatral puso en marcha las primeras actuaciones con luchadores” (Ramos-Araizaga, 2016, p. 1).

Este superhéroe mexicano se caracteriza por encarnar plenamente a las fuerzas del bien. De hecho, en el universo de esta figura existen claramente dos bandos a los que se puede pertenecer: los Técnicos, que son los luchadores que se conducen conforme a las convenciones morales y juegan limpio; y los Rudos, que son quienes hacen trampa al luchar y no demuestran respeto por ningún tipo de protocolo. El Santo es un superhéroe que, a pesar de su belleza y actitud seductora, siempre se mantiene en una posición éticamente intachable.

El personaje fue diseñado de un modo atrayente, tal como lo señala Ponce-Cordero (2010), en su trabajo *Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina*: “A mi modo de ver, con todas sus especificidades —muy llamativamente

una dosis de erotismo impensable en el caso de sus contrapartes estadounidenses—, Santo es un superhéroe bastante al uso, adaptación más o menos convencional de un Superman o, aun mejor, un Batman" (pp. 81-82).

Debido a los atributos e ideales que encarnaba, en 1952 el editor José Guadalupe Cruz decidió crear un *comic book* con El Santo como protagonista, lo que elevó al personaje a la categoría de superhéroe. Para distinguir al luchador de la figura de las historietas se acentuaron en las obras algunos elementos estilísticos: se le diseñó una vestimenta más llamativa y se le dotó de una actitud valerosa.

En ese orden de ideas, el arquetipo más destacado de El Santo es indiscutiblemente *el héroe*, y además es uno abnegado, ya que esta figura, en contraste con Batman, denota pura bondad. Desde su origen, no existe en El Santo ni un ápice de duda o confusión sobre las motivaciones de sus acciones: su compromiso con la humanidad y la justicia es inexorable.

Illescas (2012) afirma que "aunque regresa siempre a los valores de su pueblo, el Santo comenzará a enfrentarse a los litigantes sociales del mal a nivel nacional y después mundial: extranjeros, monstruos y extraterrestres. Este salto de clases se debe a la necesidad de cubrir la oferta cultural" (p. 58). Lo anterior apunta a que la pretensión de quienes diseñaron la imagen del superhéroe mexicano fue que consiguiera tanta popularidad como Superman o Batman, pero en el mercado de consumo nacional y de habla hispana.

El Santo es un superhéroe que, por lo general, combate contra criaturas sobrenaturales que representan fuerzas malignas, eminentemente demoníacas; no obstante, al igual que Superman y Batman, también llega a enfrentar a enemigos humanos con inteligencias

notables que emplean sus habilidades para amenazar al mundo. En ese sentido, el Santo también es un protector del orden; y por ello no duda en arriesgar su vida con tal de impartir la justicia y neutralizar a los enemigos de la ley.

El Santo también se destaca por poseer el arquetipo del *mago*, ya que surge a través de un ritual de magia blanca que le brinda poderes sobrenaturales. En el filme *El Hacha diabólica* (1964) de Díaz Morales, un hombre acude con un sabio llamado Abraca para que le conceda poderes que le permitan vencer a un enemigo demoníaco conocido como el Encapuchado Negro. Abraca emplea magia blanca para darle nacimiento al primer Santo, y en la escena 38' 22" le dice: “Jamás te servirás de un arma para combatir a tus enemigos; ello destruiría tu fuerza y opacaría la bondad de tu corazón. Por muchas generaciones lucharás contra las fuerzas del mal; ya eres Santo: El Enmascarado de Plata” (Díaz Morales, 1964). Esa escena es crucial porque revela el origen místico del superhéroe y el motivo por el cual adquiere su nombre y su máscara, un objeto tan imprescindible que, como puede constatarse en la cinta (17' 15"), el Santo duerme sin retirársela, cual si se tratara de su propia piel (ver Figura 3).

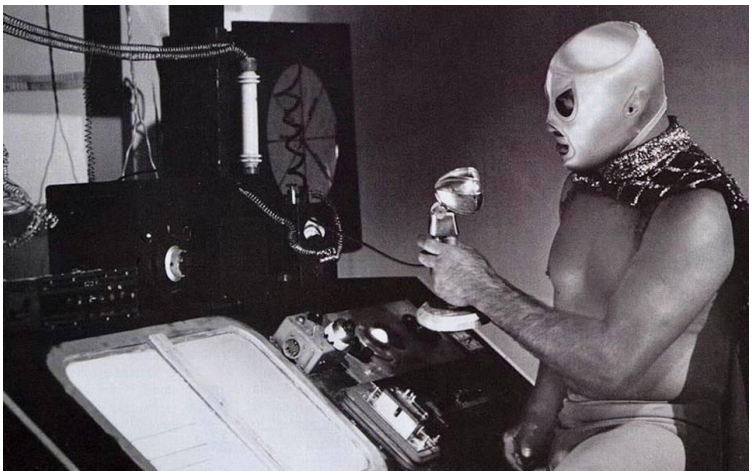


Figura 3. *El hacha diabólica*. Cinecomisiones/Fílmica Vergara. https://www.elsoldetoluca.com.mx/finanzas/tecnologia/el-santo-era-una-adelantado-de-su-epoca-6278768.html

Esas habilidades mágicas del Santo le permiten luchar sin armas, valiéndose únicamente de su fuerza física y de sus vastos conocimientos; es por ello que también el arquetipo del *sabio* está presente en este personaje. En diversas historietas y películas, el Santo actúa como un ingenioso detective, pero también como un juez dotado de un pensamiento filosófico. Es un héroe místico que trasciende el tiempo y ello le permite acumular mucha sabiduría, cualidad que contrasta con la falta de criterio que caracteriza a El Santos, la parodia que se analiza en el capítulo IV de esta tesis.

Como síntesis a este apartado sobre los arquetipos, puede afirmarse que estas imágenes primordiales constituyen un fundamento de los superhéroes y son la esencia de su personalidad y de la moralidad que manifiestan. Los arquetipos de Superman, Batman y El Santo revisados en las páginas anteriores serán comparados con los arquetipos que poseen sus parodias, y también serán examinados como el reflejo de la idiosincrasia de artistas y sociedades que en décadas pasadas concibieron a estas

figuras como vehículos de ideología nacional, conceptos éticos o valores universales, transmitidos de generación en generación. Los arquetipos de los superhéroes denotan imágenes que nos conducen a penetrar en los recónditos misterios de la personalidad y las conductas humanas. De ello nace que a veces sintamos fascinación por figuras que, aunque claramente son productos de la imaginación, nos inspiran a expresar virtudes y desarrollar destrezas que nos convierten en mejores seres humanos.

CAPÍTULO II: LOS SÍMBOLOS DE LOS SUPERHÉROES

En este capítulo se abordan los símbolos más emblemáticos de Superman, Batman y El Santo. Se explora, en primer lugar, el origen de los símbolos como imágenes dotadas de variados y complejos significados para las culturas que los elaboran. Posteriormente, se analiza a cada uno de los personajes mencionados, haciendo énfasis en los símbolos que sus creadores utilizaron para representarlos visualmente, ya que con ello se consiguió diseñar figuras llamativas para los consumidores, y también se logró vincular a dichas representaciones con determinadas formas, colores y elementos que hicieron inconfundibles a Superman, Batman y El Santo en el vasto universo de los superhéroes.

II. 1. ¿Qué es el símbolo?

La palabra "símbolo" proviene del término *σύμβολον* (sýmbolon), que se forma a partir de dos raíces: *σύν* (syn) que significa "junto" o "con"; y *βάλλω* (bállō) que significa "lanzar" o "arrojar". Juntas, estas raíces denotan la idea de "unir". En la Grecia antigua, un *sýmbolon* era un objeto que se dividía en dos partes (como una pieza de cerámica o una tablilla). Cada parte se entregaba a dos personas como prueba de un acuerdo o vínculo entre ellas. Cuando estas personas se reunían nuevamente, podían unir las piezas para verificar su identidad o confirmar el acuerdo. De ahí surge la idea de *algo que une*.

El símbolo, esencialmente, es un vehículo para acceder al vasto territorio de lo inconsciente. Su poder reside en su capacidad para evocar realidades que no se revelan directamente, sino que se intuyen, se sienten y se experimentan en niveles más sutiles. Así, el símbolo no sólo describe, sino que sugiere y convoca aquello que está más allá

de lo inmediato, permitiendo que lo intangible se haga presente en la experiencia humana.

Cooper (2003, p. 5) hace una distinción entre *signos* y *símbolos*. Los signos son expresiones simples, cuyo propósito práctico es comunicar de manera inmediata y directa. Son herramientas funcionales que permiten identificar, señalar o representar elementos concretos en el entorno humano. Su sentido es claro y accesible, y facilitan la interacción y el entendimiento en situaciones comunes. Por otro lado, los símbolos trascienden esta simplicidad. En ellos reside una riqueza semántica que va más allá de lo evidente. No se limitan a describir o señalar, sino que evocan ideas, emociones y conceptos que apelan a las dimensiones más elevadas de la experiencia humana. Su naturaleza es compleja y su interpretación requiere una sensibilidad especial, pues son portadores de verdades universales y atemporales que resuenan en el inconsciente colectivo.

En contraste con el ámbito de los signos, el símbolo surge en una dimensión más abstracta, donde lo sensible cede su protagonismo frente a realidades ausentes, complejas, o incluso inaprensibles por los sentidos. El símbolo se compone de dos dimensiones interrelacionadas: una perceptible, representada por la imagen que el observador capta; y otra conceptual, que pertenece al universo de las ideas y significados. Esta dualidad permite al símbolo trascender lo inmediato, abriendo un abanico de posibilidades para vincularse con las realidades que evoca. En este sentido, el símbolo no sólo comunica, sino que también invita a la reflexión y a la interpretación, conectando al ser humano con aquello que supera los límites de lo tangible y lo evidente.

Por ejemplo, en las siguientes imágenes pueden verse la huella de un animal y una bandera:



Figura 4. *Huella de un animal.*
https://www.lookphotos.com/de-de/bilder/71386844-Baerenspuren-im-Schlamm-Grizzlybaeren-Ursus-arctos-horribilis-in-der-Hallo-Bay-Katmai-National-Park-and



Figura 5. *Bandera de España.*
https://urgil24.es/bandera-de-espana/

En el primer caso, la huella es un signo, una imagen creada por la pisada de un animal que denota que éste estuvo recorriendo el terreno; de tal modo, quienes perciben ese signo natural lo vinculan con un ente concreto (un oso, por ejemplo) y así pueden ponerse alertas ante la posible aparición del animal. En cambio, en el caso de la bandera, se trata

de una imagen artificial llamada símbolo que posee *arbitrariedad*; es decir, los colores de la bandera y el escudo de España hoy podrían ser de otra manera, tal como ocurrió en el pasado. Los símbolos, a diferencia de la huella que tendría el tamaño proporcional a la pata de la criatura, pueden adquirir modificaciones a través del tiempo, siempre atendiendo al acuerdo de la comunidad que elabora dichas imágenes.

El símbolo, como fenómeno cultural y estético, trasciende los límites del pensamiento racional y las estructuras lingüísticas convencionales, manifestándose como una forma de expresión que antecede incluso a los primeros registros historiográficos de la humanidad. Su naturaleza primigenia lo sitúa en un espacio de creación que no únicamente pertenece al pasado remoto, sino que se proyecta hacia el presente y el futuro, configurándose como un puente entre épocas y sistemas de pensamiento.

Lo distintivo del símbolo radica en su capacidad para articular significados múltiples. Mientras su representación adopta una forma concreta (ya sea visual, sonora o táctil), los significados que encierra son fluidos, abiertos y susceptibles de transformación. Esta ambigüedad semántica permite que un mismo símbolo sea interpretado de manera muy diferente según el contexto cultural en el que se inscriba. Por ejemplo, el símbolo de la serpiente, que en el imaginario judeocristiano se vincula con la tentación y el pecado, puede representar la sabiduría y la renovación en cosmovisiones como la mesoamericana.

Además, los símbolos poseen una cualidad temporal que los convierte en repertorios de memoria cultural y agentes de proyección hacia el futuro. Esto se debe a su capacidad para conservar elementos materiales (como colores, formas o sonidos) que, al ser reproducidos, mantienen su potencial interpretativo intacto a lo largo de los siglos.

Lotman (2002) afirma que “en el símbolo se encuentra siempre algo arcaico. Cada cultura necesita de un estrato de textos que cumplan la función de lo arcaico” (p. 90), y lo anterior implica que los símbolos permiten conservar, en muchos casos, las ideas fundamentales de una cosmovisión, una mitología o un folclor. Tal función del símbolo está presente en los héroes clásicos y también en los superhéroes contemporáneos, que están dotados de significados que las sociedades actuales pueden valorar a la luz de variados criterios éticos, estéticos o políticos. Dichos símbolos pueden permanecer invariables durante décadas o siglos, para finalmente ser interpretados por personas que habitan lejos del espacio, el tiempo y las circunstancias que produjeron el nacimiento de dichas imágenes, ya que “la memoria del símbolo es más antigua que la de su contexto textual no simbólico” (Lotman, 2002, p. 91).

El símbolo es una de las manifestaciones más profundas y universales del pensamiento. Su esencia radica en su capacidad para trascender las barreras del tiempo y las fronteras culturales, manteniéndose vigente como un puente entre generaciones y civilizaciones. Sin embargo, esta universalidad del símbolo no es absoluta ni homogénea, pues cada símbolo nace y se configura en un contexto histórico y cultural específico, lo que le otorga una expresión única y profundamente enraizada en las circunstancias de su origen. Así, el símbolo oscila entre lo universal y lo particular: mientras su significado profundo permanece inmutable, su forma externa se adapta y evoluciona en respuesta a las condiciones sociales, temporales y culturales que lo moldean.

El proceso de creación simbólica encuentra su génesis en la interacción entre el individuo y su entorno, un diálogo constante y bidireccional que revela la conexión íntima entre lo material y lo inteligible, entre lo subjetivo y lo objetivo. En este intercambio, la

mente humana, impulsada por sus emociones, pensamientos y deseos, proyecta su interioridad en el mundo tangible, dando lugar a símbolos que actúan como intermediarios entre lo corpóreo y lo conceptual. Por ejemplo, una simple palabra, en su calidad de símbolo, convierte lo abstracto en algo comprensible y comunicable, permitiendo que ideas complejas tomen forma en el ámbito físico.

No obstante, este proceso no se limita a una proyección hacia el exterior. La mente humana también absorbe e interpreta las realidades externas, transformándolas en función de sus propios marcos conceptuales, juicios y experiencias. Los objetos materiales, los acontecimientos y las vivencias del entorno son captados por nuestra mente, donde se reinterpretan y se integran en un sistema simbólico que refleja la interacción dinámica entre lo sensible y lo inteligible. De esa manera, el símbolo no es simplemente un producto de la mente, sino el resultado de un intercambio continuo entre el yo y el mundo, entre lo interior y lo exterior.

En dicho sentido, el símbolo se consolida como una herramienta fundamental para comprender y expresar la complejidad de la existencia humana. Su capacidad para mediar entre lo tangible y lo intangible, entre lo singular y lo universal, lo convierte en un recurso indispensable para el pensamiento, la comunicación y la cultura. Por ejemplo, la cruz, en el cristianismo, no sólo representa un acontecimiento histórico concreto, sino que trasciende también su contexto original para convertirse en un emblema de fe, sacrificio y redención que resuena en múltiples culturas y épocas.

Bernández (2002) señala que “es en la riqueza de los símbolos donde la unidad de la multiplicidad de interpretaciones es asegurada” (p. 69), dado que ellos se configuran

como imágenes que son captadas de forma unitaria, incluso cuando se presentan como alegorías complejas.

Los símbolos que están presentes en los superhéroes, por ejemplo, son siempre elementos visuales diseñados deliberadamente para remitir a ideas o valores que son reconocidos por ciertas comunidades. Tal es el caso de las capas, los antifaces o los trajes que diferencian a dichos personajes del hombre común que forma parte de la masa. Sin embargo, en este punto merece la pena aclarar que el símbolo no es el objeto particular como tal, sino su forma. La capa o el antifaz pueden ser replicados una o cien veces y el símbolo seguirá siendo el mismo; se conservará esa imagen en la mente de los individuos quienes pueden reaccionar ante el símbolo, pues éste “no posee una existencia fáctica, cual si se tratara de una cosa material, existe más bien como sentido” (González, 2013, p. 98).

Es importante indicar que el símbolo nunca puede ser totalmente comprendido, debido no únicamente a que es abierto y posee un atributo flexible, sino porque también remite a realidades imposibles de percibir, ya sean nouménicas (imposibles de captar por los sentidos humanos) o, en términos psicoanalíticos, realidades inconscientes.

El símbolo no puede ser pensado como una entidad autónoma, pues su esencia radica en su capacidad para integrarse dentro de un entramado complejo y dinámico de significados. Los símbolos, lejos de operar como unidades independientes, se configuran como nodos en una estructura rizomática, donde cada elemento establece conexiones múltiples y transversales con otros símbolos y con las diversas dimensiones de la realidad (histórica, social, emocional y cultural). Esta red de interrelaciones enriquece la

naturaleza del símbolo y lo convierte en un vehículo de significación expansiva y multifacética.

La cualidad rizomática del símbolo implica que sus significados no son estáticos ni exclusivos, sino que poseen una capacidad inherente de desplazamiento y transformación. Así, los símbolos comparten una característica de intercambiabilidad parcial: los significados asociados a un símbolo pueden migrar hacia otro, incluso cuando las formas materiales o visuales de ambos difieren sustancialmente. Ejemplos de dicha capacidad pueden encontrarse en el agua, el árbol, el anj (la cruz egipcia) y el taijitu, que, pese a sus divergencias formales, son todos conceptos relacionados con la vida. Cada uno de ellos, desde su particularidad cultural y estética, remite a un sentido universal que puede permear distintos contextos y sistemas simbólicos. Esta flexibilidad en la interpretación es una manifestación de la riqueza y la profundidad del lenguaje simbólico.

Sin embargo, la capacidad de un símbolo para comunicar su significado no es absoluta ni universal. Cuando un individuo o un grupo se enfrenta a un símbolo que no guarda relación con referentes previamente conocidos, o con estructuras culturales familiares, su interpretación puede verse limitada, e incluso puede resultar completamente inaccesible. En tales casos, el símbolo pierde su poder evocador y se convierte en un objeto inerte, carente de resonancia en el marco de comprensión del observador. De ese modo, la eficacia del símbolo depende de su capacidad para establecer puentes entre lo conocido y lo desconocido, entre lo particular y lo universal.

También es importante resaltar que el símbolo sí tiene el poder de cambiar a través del tiempo, especialmente en su diseño, “dado que por su naturaleza pertenece al mundo de lo arbitrario, lo convencional” (Páramo, 2011, p. 8). En el caso de los superhéroes, es

claro que en cada época pueden verse símbolos que conservan los mismos significados que tenían tiempo atrás, pero cuyo diseño es más complejo u obedece al propósito de volver más popular o comercial una imagen.

En la actualidad, los símbolos que poseen los superhéroes son reconocidos e interpretados por millones de personas en todo el mundo; y a pesar de no compartir una lengua común, las personas pueden relacionar a los superhéroes con figuras que encarnan valores como la abnegación, la bondad y la justicia. Los superhéroes, con sus arquetipos y símbolos tan variados, crean un universo simbólico que, de acuerdo con Góngora (2005), es “una representación convenida del mundo real, del cotidiano vivir de los miembros de una misma sociedad o de un mismo grupo humano” (p. 10).

Dentro del marco del pensamiento mítico, el símbolo ocupa un lugar fundamental, actuando como una unidad estructural análoga a la palabra en el lenguaje verbal. Sin embargo, a diferencia de la palabra, cuya interpretación puede estar delimitada por reglas lingüísticas, el símbolo crea un abanico de posibilidades semánticas, permitiendo que una misma representación sea entendida de maneras diversas, dependiendo del contexto cultural o histórico en el que se inscriba.

Asimismo, el estudio de los símbolos, particularmente en su relación con figuras icónicas como los superhéroes, resulta crucial para comprender los procesos de comunicación que estructuran una cultura y las prácticas de los individuos que la conforman. Los símbolos no únicamente organizan el imaginario colectivo, sino que también actúan como agentes de cohesión social y como herramientas para la construcción de identidades individuales y grupales. Así, analizar los símbolos asociados a los superhéroes permite explorar cómo estas representaciones articulan valores,

aspiraciones y problemáticas que reflejan tanto las dinámicas internas de una sociedad como su interacción con otros sistemas culturales.

En última instancia, el símbolo, en su capacidad para sintetizar lo emocional, lo social y lo arquetípico, se establece como un elemento indispensable para la teoría del arte y la comprensión de las prácticas culturales. Su estudio no sólo ilumina las formas en que las imágenes comunican significados, sino que también revela cómo estas significaciones moldean las estructuras simbólicas que sostienen la organización de las sociedades humanas.

II. 2. Símbolos de Superman

El símbolo más famoso de Superman es una letra «S» insertada en un escudo en forma de diamante y un fondo amarillo. Dicho símbolo fue cambiando a lo largo del tiempo desde 1938, fecha en que se presentó la primera historieta de Superman en *Action Comics*, la serie de publicaciones que marcó el debut del superhéroe más famoso del mundo. En la siguiente imagen pueden verse las modificaciones del símbolo a lo largo de décadas.

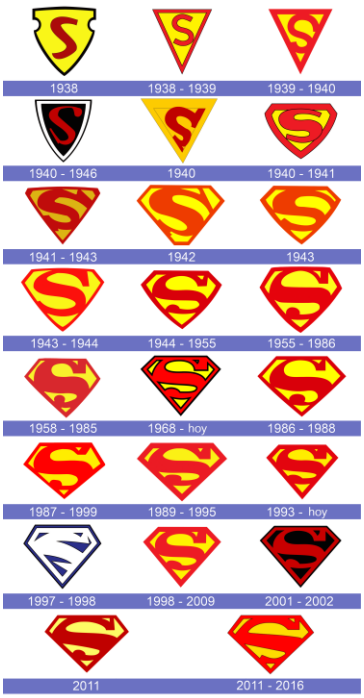


Figura 6. *Escudos de Superman*.

https://1000marcas.net/superman-logo/

Para inicios de este milenio, la imagen se modificó mucho, al grado de emplear únicamente los colores rojo y amarillo. Este nuevo símbolo fue el que se usó en la película *Superman Returns* del 2006, dirigida y coproducida por Bryan Singer y escrita por Michael Dougherty y Dan Harris. Se trata de la sexta película de Superman, y funciona como una secuela y homenaje a *Superman* (1978) y *Superman II* (1980), los primeros filmes en acción real que hubo del personaje.

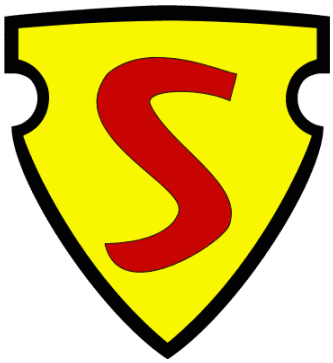


Figura 7. *Primer escudo de Superman.* (1938). DC Comics, *1*. https://logosmarcas.net/superman-logo/

A partir de la década del 2000, el tratamiento del superhéroe comenzó a ser más libre, permitiendo que diversos directores y realizadores de animación dejaran de apegarse con tanto rigor a las historietas. Así, comenzaron a crearse obras más innovadoras e independientes del canon.

El símbolo de Superman tiene dos significados principales. En la mayoría de las historietas se afirma que se trata de un escudo que representa a la familia El del planeta Kriptón, los ancestros de Superman, cuyo nombre real es Kal-El. La Casa El fue una familia de la nobleza kriptoniana cuyos miembros se destacaron por su fuerza, valentía, y especialmente por su inteligencia, rasgo que sobresalía en el padre de Superman, Jor-El. Cañestro (2022, p. 1) señala que Jor-El no fue el primero en ganar cierto renombre en la sociedad kriptoniana, pues algunos miembros destacados de su familia fueron personajes como Val-El, famoso explorador; Sul-El, el inventor del primer telescopio kriptoniano; Tala-El, creador de la primera constitución planetaria de Kriptón, entre otros. En ese sentido, dicho símbolo sería el escudo de una familia noble alienígena, lo que constituye un paralelo con los escudos de la nobleza medieval europea.

Un escudo familiar es un símbolo que refleja la identidad y el linaje. Bruce-Mitford (1997) señala que “la práctica de la heráldica se inició en la Edad Media, cuando empezaron a utilizar los símbolos para identificar a los caballeros. En poco tiempo se formó un complicado sistema, con reglas estrictas” (p. 114). Dichas imágenes se portan como insignias en la vestimenta o en otros objetos, como joyas o armas.



Figura 8. *Escudo más famoso de Superman*.
https://www.culturaocio.com/cine/noticia-dc-confirma-oficialmente-origen-simbolo-superman-20240204130450.html

Los escudos poseen un significado profundo y se diseñan mediante un simbolismo complejo para representar los rasgos y los logros de la familia. Algunos se crean utilizando imágenes asociadas con el gobierno o con la religión, o incluyen símbolos de árboles, flores o animales, tales como aves, venados, leones, o incluso criaturas fantásticas como los dragones. Los colores son un elemento importante de los escudos ya que estos denotan una diversidad de valores, como la fe o la justicia. De esa manera, un símbolo como el escudo de Superman recuerda que su portador pertenece a un linaje que se distingue por determinadas virtudes, que en el caso de la familia El se trata de la sabiduría y el valor.

Dado que la obra de Superman lleva más de ochenta años publicándose, existen otras versiones sobre el origen de la letra «S» que el superhéroe porta en el pecho. Un segundo punto de vista afirma que dicho símbolo significa *esperanza* en la lengua kriptoniana. En la película *Man of Steel* (2013), dirigida por Zack Snyder y escrita por David S. Goyer, el propio Superman (interpretado por Henry Cavill) explica dicho significado de la «S» en su pecho, lo cual resulta verosímil y apropiado para los fanáticos del superhéroe, quien nunca se rinde ni concibe el triunfo del caos. De acuerdo con Ceballos (2023), Superman es ese "faro que Siegel & Shuster, dos judíos americanos con tanto miedo a Hitler como todos los demás chicos de su barrio, concibieron al segundo intento. Una creación humana que nos ayuda a ser mejores humanos. El superhéroe que de verdad necesitamos, y que también nos merecemos" (p. 1).

Otro símbolo de Superman es su verdadero nombre: *Kal-El*. Respecto a "Superman", es muy claro que, aunque no se trata de un ser humano, tiene la apariencia de uno. El prefijo "Super" lo vincula con los poderes que le permiten salvar a Metrópolis y al mundo entero: "puede volar, mira con rayos X, tiene mucha fuerza, y no lo traspasan ni las balas, es inmune a las enfermedades, lo único que puede matarlo es la kriptonita" (Erreguerena, 2007, p.6). Con base en lo anterior, no es extraño que encontremos en muchas historietas apodos tales como "el Hombre de Acero", "el Hombre del Mañana" o "la Maravilla de Metrópolis".

Por otra parte, *Kal-El* es un sustantivo que simboliza cuestiones más profundas. Creado por Siegel y Shuster como el nombre de nacimiento del personaje, la grafía original *Kal-L* se cambió a *Kal-El* en la década de 1940. Proveniente del idioma hebreo, el linaje El podría estar inspirado en el símbolo del nombre אֵל (*El*) que significa "Dios". Siendo Siegel

y Shuster dos hombres judíos, es probable que hayan querido asociar a un ser divino con sujetos tan poderosos como los miembros de la familia El.

Otro símbolo fundamental de Superman es su traje, el cual usó desde *Action Cómics 1* (1938). En dicho atuendo ya se expresaban sus componentes básicos: los colores azul y rojo del uniforme, la insignia, la capa y las botas altas. Desde el primer diseño del atuendo los colores azul y rojo estuvieron claramente asociados a los de la bandera de los Estados Unidos de América. Este símbolo nacional posee tres colores cuyos significados son para el rojo (llamado “Old Glory Red”) el valor; para el blanco, la pureza y la inocencia; y para el azul (llamado “Old Glory Blue”), la vigilancia, la perseverancia y la justicia. Al surgir Superman como un personaje que busca salvar a la humanidad, es muy comprensible que sus creadores hayan elegido los mismos colores que se manifiestan en la bandera de su país, en una clara alusión al proyecto de aquella federación por destacar su heroísmo y espíritu de servicio.



Figura 9. *Traje original.* (1938).

https://superman.fandom.com/es/wiki/Traje_de_Superman

Años más tarde, surgió el Superman de la Edad de Plata (Silver Age), que comprende las publicaciones entre mediados de 1950 y 1970. Esta figura mantiene los elementos de sus versiones previas, aunque su musculatura se va estilizando. El diseño de la Edad de Plata permite reconocer al Superman más popular, el interpretado por Christopher Reeve en 1978 y 1980, así como el de Brandon Routh en *Superman Returns* (2006).



Figura 10. *Traje de la Edad de Plata.* (1950).
https://superman.fandom.com/es/wiki/Traje_de_Superman

En la versión de *Man of Steel* (2013) ya se presenta un diseño diferente, cuyo tono de azul se asemeja más al de la bandera de los Estados Unidos de América, favoreciendo que la asociación entre ambos símbolos sea más evidente. De acuerdo con González (2013), “el símbolo posee de suyo una tendencia hacia la universalización, quiere la totalidad, no se constriñe a un juicio de percepción subjetivo” (p. 99); en ese sentido, cuanto más claro sea que Superman es una alegoría de los Estados Unidos, todas las virtudes del superhéroe aclamadas por su público quedan asociadas simbólicamente a dicha nación.

Con respecto a su vestimenta, Cardona (2006) afirma que “el traje es parte integral de su condición y signo de poder, sin él los superhéroes son anónimos, transeúntes que recorren las calles de la ciudad. El traje confiere al superhéroe invulnerabilidad, a la vez contrasta su fuero humano y vulnerable” (p. 66); asimismo, el traje permite al espectador de las obras observar las diferencias entre Clark Kent y Superman, ya que únicamente es el segundo quien encarna el mito del héroe. Clark Kent es, llanamente, un humano más que habita en una ciudad cosmopolita.

Finalmente, entre los símbolos de Superman se encuentra la capa roja. Esta prenda que cubre la parte posterior y delantera del torso ha tenido muchos significados a través del tiempo. No obstante, la asociación más clara de este símbolo es hacia la nobleza. Las capas de los reyes, por ejemplo, son un signo de poder y majestuosidad. Estas prendas, confeccionadas con materiales finos y diseñadas con detalles ornamentales, han sido empleadas por nobles en distintos espacios, tiempos y culturas para afirmar su posición de autoridad. Con respecto al rojo, Bruce-Mitford (1997) aclara que “es el color de la vida, de la sangre, del fuego, de la pasión y de la guerra” (p. 106). En el caso de Superman, hay que recordar que se trata de un noble del planeta Kriptón, así que la capa sería un recordatorio de esa condición relevante. Sin embargo, la capa también funciona como un símbolo de la alteridad: el superhéroe porta una capa porque puede volar y lucirla con el viento, mientras que Clark parece un simple humano ante los ojos de sus conciudadanos. Como señala Cardona (2006), “Superman necesita la capa roja y el traje azul para eliminar los restos del tímido y desapercibido Clark Kent; la dualidad que lo acompaña y que le oculta de sus amigos y enemigos” (p. 66).

Los anteriores son los símbolos más emblemáticos del primer gran superhéroe de la historia, y, a través del análisis, puede constatarse cómo esta figura se diseña con mucho apego al héroe clásico, vinculado fuertemente con la nobleza y las virtudes morales. En seguida, se analizan otros dos superhéroes que se apartan del héroe clásico y se acercan más a la oscuridad, en un caso, y en otro a la fe católica y al folclor mexicano.

II. 3. Símbolos de Batman

Puede situarse el origen de Batman en el año 1939. Esta figura, a diferencia de otros personajes, no posee superpoderes: emplea su intelecto y recurre a avances tecnológicos para elaborar armas y herramientas que le permiten cumplir sus objetivos. Los símbolos que emplea son peculiares, ya que se asocian más a la oscuridad y al miedo. De acuerdo con Leal (2016), “el mito del «Hombre Murciélago», es decir Batman, es diferente, no tiene pareja reconocida, es un gigoló víctima de su propio invento. Se inicia gracias al miedo y al deseo de venganza” (p. 163).

El símbolo emblemático de Batman es su escudo con un murciélago. La primera versión de este símbolo (1939) cuenta con un diseño minimalista: son simplemente alas de murciélago, y ocupaba un espacio reducido en el pecho del personaje, a diferencia de las siguientes ediciones. La cabeza y las orejas se incorporaron después.

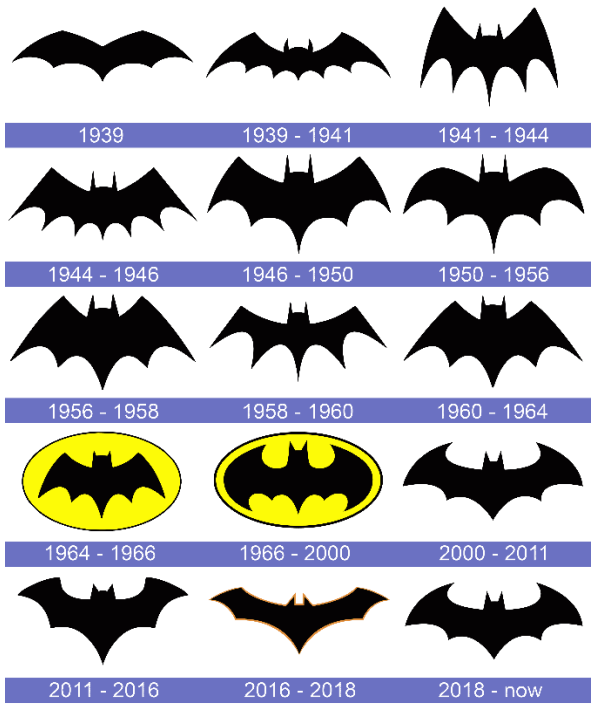


Figura 11. *Escudos de Batman.* (1939-2024).

https://1000logos.net/batman-logo/

No obstante, el cambio más notable ocurrió en 1964, cuando el símbolo del murciélago se insertó dentro de un óvalo de color amarillo y contorno negro. Este cambio se realizó en virtud de que el editor deseaba comenzar una nueva era en el diseño del personaje; siendo así, necesitaba marcar una diferencia visible que dejara atrás las imágenes anteriores. Es precisamente ese emblema de 1964 el que se volvió más popular en todo el mundo, ya que es el que aparece en *Batman: The Animated Series* (1992-1995). Esta aclamada serie animada es una adaptación de la historieta de DC Comics. Fue realizada por Bruce Timm y Eric Radomski, y producida por Warner Bros. Animation. Su transmisión se llevó a cabo de agosto de 1992 a diciembre de 1995 y consta de 85 episodios. Se trata de una obra relevante, no únicamente por su calidad estilística y

narrativa, sino porque a través de ella el personaje se volvió masivamente identificable para una nueva generación que no tenía tanto contacto con las historietas, ni con la serie clásica en acción real (1966-1968). De tal forma, *Batman: la serie animada* permitió la difusión del personaje y la eventual mitificación de su figura.



Figura 12. Poster de *Batman: The Animated Series* (1992-1995).
https://www.slantmagazine.com/dvd/batman-the-animated-series-volume-1/

El símbolo del murciélago le recuerda a Bruce Wayne (el hombre que se esconde tras el antifaz) la noche, ese momento oscuro en que aconteció su más terrible trauma: el asesinato de sus padres. Batman juró cobrar venganza y dedicar su vida entera a combatir el crimen. Durante el día lleva la vida de un magnate popular entre las élites, mientras que por las noches se desempeña como un detective y justiciero, oculto entre las sombras y la confusión característica de su ciudad. Su murciélago negro simboliza la soledad que siente, pero también la fuerza en tiempos difíciles. Bruce-Mitford (1997) menciona que este animal “se considera un ser sucio al que se relaciona con la muerte. Se consideraba una forma del demonio; los vampiros se podían convertir en murciélagos” (p. 62). Se trata de un animal cuya naturaleza lo vuelve un hábil cazador nocturno, lo cual

coincide con el hecho de que Batman emplea su inteligencia y sus ventajas tecnológicas para salir airoso durante sus combates.

El murciélago resulta particularmente significativo debido a las connotaciones culturales y psicológicas que evoca. Históricamente, esta criatura ha sido percibida con recelo por su naturaleza nocturna y su asociación con lo desconocido, lo que puede generar una respuesta instintiva de miedo en quienes la observan. Este símbolo se alinea de manera precisa con el ambiente en que Batman prefiere actuar: la noche. Así, el murciélago no sólo refuerza la imagen de un vigilante que opera al margen de la norma, sino que también representa la dualidad de su figura: un protector que inspira miedo para combatir el crimen.

De acuerdo con Pintor (2019):

> El primer Batman era, a imagen y semejanza de *Dick Tracy*[2], un personaje de una violencia extrema, capaz de romper a propósito el cuello de un hombre […] o de carecer, como los héroes del escritor Mickey Spillane, guionista de algunas entregas, de aparente empatía (p. 47).

Es así como este personaje logra infundir temor en sus enemigos, a través de su emblema y su antifaz.

Sobre este segundo símbolo, en la Grecia clásica los actores de teatro portaban antifaces para darles vida a los distintos personajes de un drama. Dichos antifaces no sólo permitían distinguir a los actores, sino que también daban la oportunidad a los

[2] *Dick Tracy* (1931) es una tira de prensa estadounidense, protagonizada por el personaje homónimo, quien combate al crimen como inspector de policía, valiéndose de métodos a veces violentos y poco convencionales.

espectadores de comprender mejor los roles que se estaban ejecutando. Posteriormente fueron símbolos que se emplearon durante los carnavales, desde la Edad Media hasta nuestros días. En esas celebraciones, los participantes deben ir disfrazados de otra manera, para crear una atmósfera enigmática. El disfraz suele incluir el antifaz, así como una capa, y en ocasiones también una capucha.

En el caso de Batman ese antifaz está diseñado en color negro y posee unas orejas puntiagudas que lo distinguen como murciélago, un cazador nocturno que aleja a otros. Pero no únicamente Batman es experto en apartar a las personas, también su *alter ego* lo hace, pero a través de un "disfraz" diferente. De acuerdo con Leal (2016), "Bruce Wayne asume su imagen de «macho conquistador» como su propia prisión, tiene que ser invulnerable afectivamente para poder realizar su trabajo de héroe" (p. 164).

Como puede verse, Batman y su *alter ego* son seres solitarios debido a su violenta y trágica historia. Así, no es extraño que los símbolos de Batman sean oscuros y posean un estilo lúgubre. Sin embargo, no por ello el personaje es menos heroico que su aliado Superman; más bien, representa características e ideales diferentes, mismos que se simbolizan en el diseño de dicha figura.

II. 4. Símbolos de El Santo.

El primer símbolo de El Santo que merece ser analizado es su célebre máscara plateada, ya que en el mundo de la lucha libre esa pieza destaca por encima del resto. La lucha libre mexicana es, de acuerdo con Ramos-Araizaga (2016), "una mezcla entre artes de lucha y secuencias teatrales que, según los historiadores, se remonta al año 1910,

cuando una compañía teatral puso en marcha las primeras actuaciones con luchadores" (p. 1). Este arte es una variante directa de lo que Barthes (1999, p. 8) identifica en su obra *Mitologías* como el *catch*, un entretenimiento de pelea excesiva. El catch se lleva a cabo al aire libre y participa de los grandes espectáculos solares como el teatro griego y las corridas de toros.

De tal forma, el catch y la lucha libre mexicana son teatralizaciones de una batalla, la representación del "conflicto eterno del ser humano: la lucha de Prometeo contra Zeus, la lucha del hombre contra los dioses, la lucha del bien contra el mal" (Torres, 2019, p. 150). En México, dicho combate es representado por los Técnicos, los luchadores que juegan con base en las reglas, a los cuales pertenece El Santo; y por los Rudos, quienes corrompen las buenas prácticas y simbolizan los vicios.

El Santo ganó numerosas peleas y se convirtió en uno de los luchadores más populares de su época. Su máximo éxito llegó cuando comenzó a protagonizar películas de lucha libre en la década de los 50. Estas cintas, en las que El Santo peleaba contra seres sobrenaturales y delincuentes, consolidaron su imagen y narrativa como una leyenda de la cultura popular mexicana. De tal manera, no fue únicamente un luchador o un actor, sino que se convirtió a sí mismo en un símbolo complejo que representa la lucha del pueblo mexicano contra los males.

Castillo-Carrillo (2021) señala que "la máscara es el distintivo más emblemático de la lucha libre profesional mexicana. No solo propicia el misterio, sino el sacrificio y el cambio, aunque efímero, de personalidad. Por ello, su pérdida significa fragilidad, humillación y estar expuesto públicamente" (p. 109). En el caso de El Santo, su máscara y su traje son

los principales elementos que lo distinguen tanto en la arena como en las historietas y las películas que protagoniza. Cirlot (1992) apunta que:

> Todas las transformaciones tienen algo de profundamente misterioso y de vergonzoso a la vez, puesto que lo equívoco y ambiguo se produce en el momento en que algo se modifica lo bastante para ser ya «otra cosa», pero aún sigue siendo lo que era. Por ello, las metamorfosis tienen que ocultarse; de ahí la máscara. La ocultación tiende a la transfiguración, a facilitar el traspaso de lo que se es a lo que se quiere ser; éste es su carácter mágico, tan presente en la máscara teatral griega como en la máscara religiosa africana u oceánica. La máscara equivale a la crisálida (p. 299).

Existe un ritual mediante el cual El Santo se viste con dichos símbolos que Torres (2019) relata de un modo poético:

> Se calza las botas aladas del mensajero Hermes que lo impulsan en sus lances aéreos de las cuerdas. Se introduce la máscara que le despoja la edad e identidad reales de su barrio y familia. Que anula su pasado precario y explotado, y que le otorga un nuevo rostro, anónimo y de santidad ante el público católico, y un poder sobrehumano. Sólo deja desnudos su tórax y brazos, para la admiración del público de ambos sexos, porque en sus mallas oculta lo antiestético, salvaje e inmoral (pp. 149-150).

Su máscara es plateada, en primer lugar, porque representa la bondad y la nobleza de este personaje, quien nace precisamente para combatir a fuerzas demoníacas, tal como se manifiesta en la película *El hacha diabólica* (1965) de José Díaz Morales. De acuerdo con Torres (2019), “el color plata manifiesta solemnidad y elegancia. Se asocia a la rapidez y dinamismo, a la sangre fría y planificación de ataque, al objetivo e inteligencia

y, sobre todo, pasa desapercibido ante su rival" (p. 154). Asimismo, la plata "en el cristianismo se relaciona con la pureza" (Bruce-Mitford, 1997, p. 39).



Figura 13. *Santo en el museo de cera*. Dir. Alfonso Corona Blake. 1963. https://thebloodypitofhorror.blogspot.com/2016/10/santo-en-el-museo-de-cera-1963.html

En virtud de que la plata es el metal precioso más abundante de México, la máscara de El Santo también simboliza su riqueza económica, pues se trata de un personaje que posee mucho dinero, lo cual no únicamente vuelve a este personaje muy atractivo y admirado, sino que también justifica narrativamente su acceso a una tecnología muy sofisticada que lo ayuda en su ofensiva contra las fuerzas del mal. Como Castillo-Carrillo (2021) lo señala:

> Otra cualidad del ídolo enmascarado, además de sus habilidades luchísticas, es que posee una gran capacidad para la investigación, por tal motivo, colabora en ocasiones como agente secreto con la CIA y la Interpol, pues siempre descubre los propósitos perversos de algún científico maligno o de algún agente extraño (p. 109).

Lo cierto es que tener dicha ventaja sería imposible sin su fortuna, que también estaría simbolizada a través de sus trajes, accesorios lujosos, y especialmente sus automóviles

deportivos y de colección, entre los que destacan el Jaguar xk (1959), el Renault Alpine Sunbeam (1962), el Porsche 356 (1965) o el Valiant Plymouth (1966).

Con respecto a su nombre, *El Santo*, dicho símbolo se asocia con su arquetipo de inocente. La palabra proviene del latín *sanctus*, cuyo significado es *sagrado*, *virtuoso* e *íntegro*. Este superhéroe surge, de acuerdo con la película *El hacha diabólica* (1965), para vencer a un asesino que ha hecho un pacto con el Diablo. En esa narrativa, se le otorga una misión, pero también un nombre que lo vincula a un bando aclamado por el público: el de los luchadores buenos.

Illescas (2012) señala que, esencialmente, el Santo luchaba contra aquello a lo que su sociedad tanto temía, como "tabúes e ideas socialmente inaceptadas: las mujeres fatales, catástrofes naturales, […] la angustia a la muerte, la carrera diaria contra el tiempo, el sucumbir a la caída, la presencia extranjera en México" (p. 56). Todos esos enemigos fueron simbolizados en los filmes a través de monstruos, tales como zombies, mujeres-vampiro, brujas, asesinos de otros mundos y bestias, por enlistar únicamente algunos ejemplos. En ese orden de ideas, su nombre es un símbolo definitivo de su naturaleza benévola, a la vez que lo identifica con la religión católica, fe expresada en el ritual de persignarse que El Santo llevaba a cabo antes de entrar a pelear: "sube al ring, se hinca con respeto y reza en su esquina" (Torres, 2019, p. 151).

Mediante el análisis anterior, puede verse la conexión entre el traje, la máscara y el nombre de este superhéroe, poseedor de un diseño visual muy acorde a su vocación heroica. Asimismo, es importante resaltar que El Santo es el luchador mexicano más reconocido de la historia debido al misterio que le otorga su máscara plateada, un símbolo que lo despoja de identidad y le permite a cualquier persona imaginarse siendo dicho

héroe, tal como Yépez (2010) señala: “si en el siglo XX el héroe favorito de todo el país era un luchador enmascarado, se debe a que durante muchos siglos el mexicano se acostumbró a disfrutar de su absoluto anonimato” (p. 132).

Como síntesis a este segundo capítulo, puede señalarse que los símbolos permiten configurar la imagen de los superhéroes que el público contempla e interpreta, asociando cada elemento visual con sus significados, muchos de ellos ofrecidos por el canon, pero también con algunos nuevos que se actualizan según el contexto cultural. En el caso de Superman, Batman y El Santo, esos símbolos son reconocidos por millones a nivel mundial; no obstante, en los siguientes capítulos puede verse cómo dichos elementos se reelaboran o incluso desaparecen en aras de crear personajes que, sin pretender desplazar a los superhéroes originales, buscan despertar nuevas emociones y reflexiones en un público que se fascina ante la novedad y la complejidad del mundo contemporáneo.

CAPÍTULO III: LA INTERMEDIALIDAD EN LAS NARRATIVAS DE SUPERHÉROES

En este capítulo se define a la parodia como una práctica creativa que emplea recursos como el homenaje, el humor o la crítica, y que al mismo tiempo puede plasmarse en un medio de comunicación distinto, tal como ocurre con las parodias de Superman, que no sólo existen en el ámbito de la historieta, sino también en el de los filmes, las series animadas, y hasta en el espacio de la comedia *drag*. Sobre la base de lo anterior, en este apartado se revisan algunas parodias que se han realizado a partir de superhéroes, y se explora cómo en ellas sus elementos expresan ideas y valores distintos a los que están presentes en los personajes originales.

3. 1. La parodia como práctica creativa

La parodia es, fundamentalmente, una práctica de *transtextualidad*. Genette (1989) define en *Palimpsestos* a la transtextualidad como "todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos" (p. 10). El teórico francés señala en la misma obra que existen cinco tipos, y el que se vincula directamente con la parodia es la *hipertextualidad*, cuyo significado es: "toda relación que une un texto B (que llamaré *hipertexto*) a un texto anterior A (al que llamaré *hipotexto*)" (p. 14). Con base en lo anterior, puede decirse que toda parodia es la práctica de convertir algún elemento de un hipotexto en un hipertexto, valiéndose de distintos recursos como el homenaje o la burla, y cuya originalidad está presente en virtud de la novedad con que se incorporan nuevos elementos o cambios que hacen diferente a la parodia de la obra imitada.

De acuerdo con Genette (1989), la parodia “consiste en retomar literalmente un texto conocido para darle una significación nueva, jugando si hace falta y tanto como sea posible con las palabras” (p. 27). Respecto a este punto, es importante considerar que en las parodias visuales ese juego de palabras no tiene mucha relevancia, ya que esos juegos retóricos pertenecen más bien a las parodias literarias. Lo que sustituye a ese recurso en las parodias visuales es una modificación de los rasgos que configuran la imagen paródica. Sin embargo, dichos cambios deben permitir al espectador comprender claramente que la parodia existe en función de una obra previa, ya que, aunque la parodia es una creación nueva, hace constantes alusiones a la pieza artística que la inspiró.

De acuerdo con Rodríguez-Peña (2021), “para que la parodia y la ironía cumplan con sus funciones, debe haber una complicidad entre el autor y el lector” (p. 5), y esa complicidad se establece cuando el receptor del mensaje puede decodificar la parodia como un hipertexto que alude a un hipotexto bien identificado, cuyos signos le permitirán comprender mejor el sentido de la parodia. Rodríguez-Peña agrega que el espectador de la parodia debe descifrar lo que el autor quiere comunicarle, y “esto depende de las competencias del espectador, pues son donde recaerá la función paródica e irónica; de lo contrario, se leerá el hipertexto en forma más simple, sin entender o identificar su intención y propósito” (p. 5).

Etimológicamente, *parodia* proviene del griego *παρά* (*para*) que significa “al lado de”, y *ᾠδή* (*oda*) que era un poema que alababa las cualidades de algo o alguien. De tal modo, en su origen, se trata de una obra que caracteriza o interpreta otra pieza de arte, no necesariamente con humor. De hecho, varias parodias son serias, haciendo alusiones a otra obra a modo de guiño o protesta.

Aunque tiene su origen en la Antigua Grecia, es a partir de la Modernidad cuando la parodia se populariza y se vuelve una práctica capaz de reflejar los cambios de mentalidad de quien crea la parodia, con respecto al autor del hipotexto. De acuerdo con García-Rodríguez (2021), “lo paródico atraviesa el lenguaje como el elemento que entre el hombre y el mundo atiende a los cambios epistemológicos de la premodernidad, modernidad y posmodernidad, que expresa, traduce o crea realidad” (p. 267).

Esos cambios de mentalidad se ven claramente reflejados en las parodias modernas a través de la literatura y el dibujo, dos artes que son fundamentales para comprender integralmente las historietas. Con respecto a lo literario, “la relación entre textos que se establece en el uso paródico del lenguaje es una relación hipertrófica en la que la textualidad se construye como un palimpsesto cómico” (García-Rodríguez, 2021, p. 269).

Sobre lo anterior es pertinente explicar qué son lo *hipertrófico* y el *palimpsesto*. La palabra *hipertrofia* denota un exceso de algo, y esta característica se vincula con la parodia por la intención que ésta tiene de comunicar un mensaje valiéndose de la exageración y el humor, rasgos que suelen mover las emociones de los receptores. A propósito del *palimpsesto*, se trata de un manuscrito que posee huellas de otra escritura anterior en la misma superficie, pero borrada intencional (y sólo parcialmente) para dar lugar a la que existe en el presente. En dicho sentido, la parodia debe permitir ver al lector o al espectador aquella otra escritura que estuvo antes, de tal modo que al interpretar la pieza paródica tengamos en consideración ambos textos.

De acuerdo con Tobar (2014), “persiste la impresión de que la parodia parte de un deseo de hacer una burla de la obra o personalidad del autor de esta, fruto del menosprecio” (p. 12); no obstante, existen otras posturas en torno a la actitud del

parodista hacia el texto citado. Está presente, por ejemplo, la idea de que “el parodista imita el texto motivado por la admiración que siente por este [el hipotexto]” (Tobar, 2014, p. 12). Tal sería el caso de *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Se trata de la obra maestra de Miguel de Cervantes, y también es la primera pieza literaria desmitificadora de la tradición caballeresca en virtud de su tratamiento burlesco. Asimismo, es considerada la primera novela moderna y una parodia literaria de reconocimiento mundial. En *El Quijote*, Cervantes hace una parodia del género de caballerías e incorpora elementos para explicar que aquel viejo estilo ha perdido el interés de los lectores. De acuerdo con Tobar (2014), “el texto [*El Quijote*] hace un homenaje al género y al mismo tiempo lo destruye, planteando la dificultad de volver a escribir novelas de caballerías después de él” (p. 12).

Lo anterior explica el modo en que las parodias a veces sirven para marcar de forma explícita la decadencia de un estilo y la necesidad de la innovación artística. En el caso de las parodias de superhéroes, algunas de las nuevas imágenes contienen mensajes críticos hacia el maniqueísmo con que se diseñaron a los primeros superhéroes, y ponen en la discusión contemporánea la noción de *complejidad* que puede fundamentar a los personajes de nuestro tiempo.

Mijaíl Bajtín fue un crítico, filósofo y teórico ruso, cuyo trabajo se centró en la semiótica y el formalismo. En relación con la parodia, él señala que “los géneros cómico-serios no se apoyan en el peso legitimado de la tradición, sino en la experiencia (cotidiana) y en los aportes de la libre invención” (Bajtín, 1993, p. 153). Dicha libertad creativa permite que la parodia sea más comprensible para los receptores en contraste con obras que pertenecen al canon, no únicamente por la incorporación del humor sino también porque

se interpretan sobre la base de una pieza artística que está siendo aludida. Si bien la parodia puede nacer del homenaje, lo cierto es que es una práctica creativa que, en el sentido común, se encuentra vinculada con el humor y "los géneros que Bajtín llama cómico-serios, los cuales se hallan profundamente emparentados con el floklore carnavalesco" (Nocera, 2009, p. 15).

La parodia es una práctica creativa en la que el artista juega con elementos que ya están dados y tienen un cierto grado de popularidad, y debe ser así para que la parodia tenga realmente la recepción estética que se busca con dicha técnica. La originalidad de la parodia por supuesto no reside en sus componentes, sino en cómo estos se combinan con otros elementos en nuevas narrativas para crear un mensaje diferente al que posee el hipotexto. De acuerdo con Beltrán (2015), las artes no trabajan de modo directo con emociones y valores sino con símbolos: "Las emociones y los valores, para ser imágenes significantes, deben formar símbolos" (p. 376). En las parodias analizadas, esos símbolos se configuran a partir de las imágenes originales de los superhéroes, y estos cambian no únicamente en su composición visual o descriptiva sino también en sus significados. Asimismo, las parodias de los superhéroes poseen arquetipos diferentes que enriquecen las cualidades de los personajes y posibilitan un análisis más complejo de estas figuras en los años más recientes.

Las parodias de los superhéroes analizados son productos artísticos que poseen diferencias muy claras entre sí. Sin embargo, todos comparten el rasgo de ser obras que reflejan la *otredad* respecto a lo humano, pero también respecto al superhéroe clásico cuyos arquetipos y símbolos reflejan la bondad, valentía y abnegación absolutas. Las imágenes de los superhéroes en las parodias son vehículos de crítica hacia la corrección

política o los discursos maniqueos, que únicamente conciben la existencia de la bondad y la maldad en constante batalla. De acuerdo con García (2022):

> El espíritu semiótico de lo paródico viene a ser una semántica de la alteridad. La construcción de símbolos como imágenes significantes a través de la estética grotesca, picaresca e hiperrealista se lleva a cabo en la parodia como una amplificación de la alteridad (p. 408).

Lo anterior explica el modo en que las parodias brindan al espectador una experiencia o reflexión de alteridad, y en el caso de las imágenes analizadas, esa otredad consiste en mostrar un lado más humanizado y complejo de los superhéroes. Dichas parodias representan personajes que poseen una inteligencia y moral cuestionables y cuyas acciones son más complejas que simplemente restablecer el orden del mundo. De hecho, las parodias de superhéroes reflejan más carencias que virtudes, y eso logra una identificación mayor por parte de los consumidores de dichas imágenes. Respecto a ello, García (2022) señala que “la parodia se comprende mejor si se piensa en ella como una *réplica*, como *contestación a* y *repetición de*. La manifestación misma de la imaginación como figuración de lo que es y no es, de lo que se hace imagen, pero está ausente” (p. 410). De tal manera, varias parodias de superhéroes coinciden con estas categorizaciones de réplicas o contestaciones que buscan llevar a los personajes a tramas complejas, en las que se presentan dilemas éticos o críticas hacia la discriminación, o hacia la violencia simbólica que pueden ejercer los poderes fácticos como el mercado o los medios de comunicación masiva.

Respecto a la popularidad de la parodia, actualmente puede encontrarse en múltiples medios y formatos: “se usa día a día en programas de opinión, concursos e incluso puede predicarse respecto de las marcas, sitios web y con frecuencia en estrategias de publicidad” (Tobar, 2014, p. 5). En la pintura no existe una obra más imitada que la *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci. Mediante la práctica paródica se han conseguido piezas como la *Mona Lisa* de Salvador Dalí o la de Fernando Botero.



Figura 14. *Mona Lisa* de Fernando Botero. Óleo sobre lienzo. Museo Botero. Bogotá, Colombia, 1978.

https://volfredo.com/2024/06/14/las-versiones-parodicas-de-la-mona-lisa/

La parodia en la pintura busca generar una respuesta humorística, mediante la cual el receptor identifique claramente las similitudes entre la obra imitada y la derivada, con el propósito de que el mensaje de la parodia pueda ser decodificado sin problema. De acuerdo con Tobar (2014), “en la pintura la obra derivada puede aprovechar distintos elementos de la obra original, como el estilo del brochazo, la composición estructural de los elementos, el manejo de la luz y el color, el eje temático y los sujetos y objetos figurados” (p. 28). De tal modo, también está *La última cena* de Da Vinci, pintura que ha

sido parodiada múltiples veces colocando a distintos personajes en los lugares que corresponden a Jesús y a los apóstoles, tal como se muestra en la imagen representada por los Looney Tunes.



Figura 15. *La última cena* de los Looney Tunes.

https://www.dictionary.com/e/fictional-characters/cthulhu/

En los medios audiovisuales como el cine y la televisión, la parodia se crea a partir de una deformación humorística de las tramas, manteniendo, al igual que en la literatura y la pintura, algunos elementos de composición. En la televisión, hay numerosos ejemplos de parodias de obras canónicas, como las que se han representado en series animadas populares como *The Simpsons* y *South Park*. En ellas hay episodios inspirados en relatos reconocidos como *El Cuervo* de Edgar Allan Poe, o *La llamada de Cthulhu* de H. P. Lovecraft. En los casos mencionados y otros similares, el parodista debe crear sus obras recuperando sólo algunos fundamentos del hipotexto, sin usar el material artístico original.



Figura 16. Parodia de Cthulhu en *South Park.*

https://www.dictionary.com/e/fictional-characters/cthulhu/

De tal manera, habiendo explicado el concepto y por qué es una práctica artística que involucra fines y estilos variados, en la siguiente parte de este capítulo se realiza una breve revisión de algunas parodias de superhéroes que han sido populares en Estados Unidos y México, con el propósito de que puedan observarse los elementos con que se diseñaron dichas imágenes. Dicha selección busca ilustrar las diferentes motivaciones que han tenido los creadores de las parodias, y también reflejar su estilo, que puede ser el homenaje, la sátira o la burla.

3. 2. Parodias de superhéroes en Estados Unidos y México

Una de las primeras parodias de Superman fue Super Ratón. Este personaje animado, conocido en inglés como *Mighty Mouse*, es una creación del estudio Terrytoons. Concebido inicialmente como una parodia de Superman, esta figura hizo su debut en

1942, tan solo un par de años después de la publicación de su hipotexto, mediante un cortometraje animado titulado "The Mouse of Tomorrow".

En sus primeras apariciones, Super Ratón lucía un disfraz azul acompañado de una capa roja, emulando el traje de Superman. Sin embargo, este atuendo fue posteriormente diseñado como un disfraz amarillo, conservando la capa roja. La fuente de sus poderes se debía a una dieta especial que había seguido en un supermercado. De manera análoga a otras parodias de Superman, los poderes de Super Ratón incluían la capacidad de volar, una fuerza excepcional y una invulnerabilidad notable. En al menos una ocasión, manifestó tener visión de rayos X, y también utilizó una forma de telequinesis, que le permitía dominar objetos inanimados. La pérdida de su comida especial constituía su talón de Aquiles, debilitándolo y haciendo que perdiera sus superpoderes.

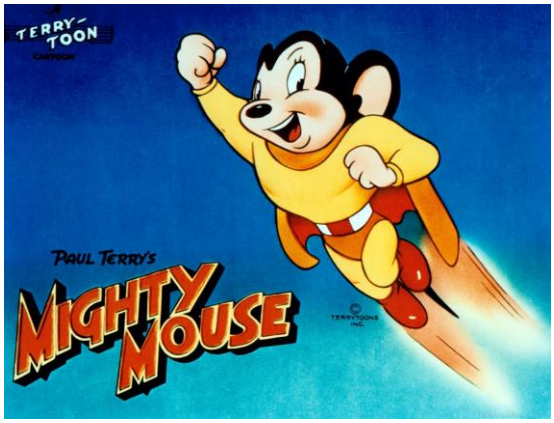


Figura 17. *Super Ratón.*

https://comiquitasretro.blogspot.com/2019/07/super-raton-mighty-mouse.html

Aunque al inicio Super Ratón no alcanzó una gran popularidad, se convirtió en un icono cultural a raíz de la venta de los archivos de Terrytoon a la televisión. Los dibujos

animados de Super Ratón se convirtieron en una pieza fundamental de la programación infantil en la televisión estadounidense desde los años cincuenta hasta los ochenta.

De acuerdo con Ulloa (2013), "*Superman*, desde la raíz del trazo y sus historias nada complejas, con su integridad moral, encarna un espíritu apolíneo, que podemos observar también en la equilibrada combinación de los colores de su vestuario" (p. 54). Con respecto a lo *apolíneo*, Ulloa se refiere a que Superman posee los valores del orden, la belleza y la bondad; y, de hecho, son esas mismas virtudes las que se conservan en las primeras parodias del personaje, tal como puede observarse en Super Ratón. Johnson (2000) señala que la parodia busca crear sobre la base de la admiración y el respeto (p. 12), y en esta primera parodia de Superman puede constatarse un homenaje a su imagen heroica con vocación de servicio y a quien las cosas siempre le resultan favorables.

Décadas más tarde, puede encontrarse el caso del *Capitán Cavernícola*, otra parodia de Superman que se hizo popular a partir de 1980. En noviembre de ese año, el Capitán Cavernícola comenzó a aparecer en segmentos dentro de la serie *The Flintstone* (*Los Picapiedra*). En The Daily Granite, un periódico que parodia a The Daily Planet de la historia de Superman, el Capitán Cavernícola trabajaba junto a Vilma Picapiedra y Betty Mármol, quienes eran reporteras. Bajo su identidad secreta él era conocido como Chester, un asistente de la oficina de redacción. Para lucir como Chester, se colocaba gafas y una corbata. Aunque su disfraz era sencillo, necesitaba un perchero y una secuencia elaborada para convertirse de nuevo en el Capitán Cavernícola. Este personaje, al igual que Superman, peleaba contra villanos y se alzaba siempre con la victoria.



Figura 18. *Capitán cavernícola.*

https://www.cartonionline.com/zh-CN/WordPress

Tomando en cuenta la época en la que se desarrolla la trama del Capitán cavernícola, podría decirse que se trata del superhéroe más arcaico de todos, ya que es un personaje prehistórico que coexiste con dinosaurios. No obstante, sus poderes, su capa y su oficio brindan claras referencias a que se trata de una parodia de Superman. Con respecto a este punto, Agamben (2005) señala que “el funcionamiento de la parodia radica en la asimetría entre forma y contenido, pues, si bien se preservan los elementos formales de la obra que imita, la imitación paródica introduce contenidos que no se corresponden” (p. 49). En el caso del Capitán Cavernícola, este luce desaliñado por ser un superhéroe prehistórico; su arma es un garrote de madera y su capa está diseñada como si estuviera hecha de la piel de algún antiguo animal con manchas negras.

Es una figura divertida, servicial y creada para homenajear también a Superman. En ese sentido, el Capitán Cavernícola se creó para fortalecer los arquetipos tradicionales, pero se le coloca en un tiempo prehistórico que permite jugar mucho con la imaginación.

Así, los dos personajes anteriores son buenos ejemplos de parodias que constituyen prácticas creativas motivadas por el homenaje hacia Superman. No obstante, las siguientes figuras están diseñadas a partir de otras intenciones más complejas; asimismo, su construcción artística no se basa en la simple imitación.

Está el caso de *Kick-Ass*, una obra de narrativa gráfica escrita por Mark Millar e ilustrada por John Romita Jr. Inició su publicación en los Estados Unidos en el año 2008 a través de *Icon Comics*, un sello editorial perteneciente a *Marvel Comics*. El protagonista de la historieta es Dave Lizewski, un estudiante de preparatoria que vive en Nueva York. Lizewski se caracteriza por su personalidad introvertida y su profunda afición a los cómics. Motivado por estas narrativas, decide convertirse en un superhéroe de verdad. Adquiere un traje a través de la plataforma eBay, el cual porta bajo su vestimenta habitual, y se embarca en un estricto régimen de ejercicios físicos.

Al inicio, él salva a animales en peligro y ahuyenta a ladrones golpeándolos. Sin embargo, con el transcurso del tiempo, él se ve comprometido a combatir el crimen a mayor escala.

Kick-Ass es una historieta que expresa el anhelo por tener superhéroes en sociedades en las que abundan la violencia, la corrupción y la injusticia. De acuerdo con Ulloa (2013), “mientras el Quijote parodia los libros de caballerías, *Kick-Ass* hace lo propio con los cómics de superhéroes. Se deja intuir en esta necesidad de héroes, la idea nietzscheana del superhombre” (p. 53). Debido a que esta obra es más reciente, los superhéroes que protagonizan esta obra gráfica surgen de una manera más simple y anecdótica. Carvajal (2018) señala que “vemos cómo deciden su nombre de superhéroe […] ensayan frases delante del espejo, siempre tomando como modelo a los superhéroes que pueblan sus

mentes y logrando, en cambio, un aspecto risible ante los demás" (p. 6). Esta historieta es en sí misma una parodia, pero dentro de la trama sus personajes también están conscientes de que ellos mismos son parodias.



Figura 19. Kick-Ass y Big Daddy, superhéroes de *Kick-Ass*.
https://kick-ass.fandom.com/wiki/Kick-Ass

De acuerdo con Oliva (2018), "la parodia funge como un comentario crítico de la realidad, una forma de cuestionar lo establecido y, también, como una estrategia para tomar consciencia de normas artísticas, culturales, morales, sociales, etc." (p. 91). En el caso de *Kick-Ass*, esta obra hace una crítica de los rasgos divinizados que poseen muchos superhéroes y expresa que, en lugar de ellos, puede haber personas comunes y corrientes que luchen contra el mal incluso con su vulnerabilidad, sus disfraces ridículos

y armas improvisadas, ya que eso es lo que sí existe en este mundo en el que la violencia y la corrupción se han normalizado.

Para concluir este breve listado de parodias, existe una reconocida figura mexicana que nació en la televisión, el Chapulín Colorado, personaje creado por Roberto Gómez Bolaños, conocido artísticamente como "Chespirito". Este peculiar superhéroe debutó en octubre de 1970 y muy pronto conquistó la atención de audiencias en diversos países de habla hispana. Caracterizado por su inexperiencia y buen corazón, el Chapulín Colorado se muestra dispuesto a ayudar a quienes lo necesitan, sin importar sus propias limitaciones y temores. El nombre "Chapulín" hace referencia a un tipo de saltamontes muy popular en México, mientras que "Colorado" alude a su distintivo traje rojo. Vicencio (2025) apunta que:

> Hasta ese momento, los superhéroes habían sido pintados como seres extraordinarios e invencibles, abordando una conversación centralizada en las publicaciones de Marvel y DC Comics, dos de las editoriales líderes en el sector desde su inauguración en la década de 1930. En medio de historias marcadas por el arquetipo del superhéroe estadounidense, la síntesis de El Chapulín Colorado presentaba a un héroe sin superpoderes como una parodia de esta industria. El personaje era un hombre como cualquiera, cuya mayor habilidad era la valentía y un gran corazón (p. 1).

Su vestimenta roja con un corazón amarillo en el pecho, que contiene la letra "CH", es emblemática. Este corazón representa el amor y la valentía, desafiando la noción tradicional del superhéroe invencible, ya que el Chapulín Colorado es un héroe con miedo y torpeza, pero con un enorme corazón. Sus antenitas de vinil, que le permiten escuchar a distancia, denotan su capacidad para estar pendiente y atento a las necesidades de los

demás. Además, su arma fundamental, una especie de martillo de juguete llamado *chipote chillón*, es una herramienta que simboliza que no se necesita violencia extrema para resolver conflictos. En ese orden de ideas, estos elementos resaltan el mensaje de que la esencia de un superhéroe debería residir en la bondad, la atención y el deseo de ayudar a los demás, por encima de la fuerza bruta.



Figura 20. *El Chapulín Colorado*.

https://mubi.com/es/mx/films/el-chapulin-colorado

La recepción de esta figura en la cultura mexicana comenzó siendo positiva, y de ese modo se mantiene en la actualidad. Con su combinación única de humor y valores humanos, conquistó a audiencias de todas las edades. Su mensaje de que la valentía y la bondad son más importantes que la fuerza física tuvo un impacto duradero, y lo distinguió de otros superhéroes como Batman y Superman. El personaje trascendió la televisión, inspirando una gran cantidad de cómics y adaptaciones en otros medios. Asimismo, sus frases como "¡No contaban con mi astucia!" y "¡Síganme los buenos!" se

han integrado al lenguaje cotidiano, evidenciando su influencia en la cultura popular mexicana y de otros países de América Latina.

En este capítulo, queda explicado qué es la parodia; cómo surge a partir de un hipotexto; y, asimismo, se mencionan algunas de las primeras parodias de superhéroes, reconocidas tanto en Estados Unidos como en México. De tal manera, podrá verse un contraste claro entre estas primeras figuras y las parodias más complejas que son objeto de análisis del siguiente capítulo, figuras que se distancian de los arquetipos originales, construidos con símbolos que son más elaborados y cuyos significados también son más novedosos y, a veces, inesperados.

CAPÍTULO IV: LA IMAGEN DE LOS SUPERHÉROES EN PARODIAS CONTEMPORÁNEAS

En los años recientes, ha crecido la popularidad de algunas parodias de superhéroes, imágenes que han despertado el interés de los espectadores tanto por su expresión como por su contenido. Entre ellas se encuentran Superlópez, la Supermana, Omni-Man, El Santos, entre otros; no obstante, la reflexión y la investigación en torno a estas figuras son muy recientes. Este trabajo constituye un estudio de los arquetipos, los símbolos y las estructuras narrativas que configuran a dichos personajes.

Con esta investigación se busca llevar a cabo un análisis de imágenes de superhéroes, y también elaborar un estudio comparativo de sus parodias y su influencia cultural, contrastando que los primeros superhéroes tenían la función fundamental de representar virtudes altamente apreciadas y enaltecer ciertos mensajes axiológicos y políticos. Por otra parte, las parodias que se analizan a continuación, a pesar de ser diferentes entre sí, comparten el rasgo de romper con los moldes tradicionales del superhéroe. Por ello, cada análisis tiene un aspecto principalmente descriptivo, pero también comparativo, lo cual permite observar los cambios en la imagen del superhéroe, para así comprender cómo estas figuras han perdido ciertos significados y han adquirido otros nuevos.

IV. 1. Arquetipos, símbolos y estructuras narrativas de Superlópez en las historietas

La primera parodia de un superhéroe en ser analizada en este capítulo es la que se ha publicado durante más tiempo: Superlópez, del dibujante español Juan López Fernández, más conocido como “Jan”.

Superlópez es una serie de historietas protagonizada por el personaje homónimo, creada en 1973. Desde su creación, Jan ha sido el principal responsable de su desarrollo. Inicialmente, el personaje fue concebido para protagonizar una monografía de humor gráfico de la editorial Euredit. Posteriormente, Superlópez fue presentado por la editorial Bruguera, para la cual representó un gran éxito de ventas. Aunque se desliga del estilo propio de Bruguera, Superlópez demostró una notable capacidad de adaptación temática a lo largo del tiempo.

Nacida como una parodia de Superman, la figura de Superlópez fue transformándose progresivamente en una herramienta que Jan utilizó para abordar una amplia variedad de temas, desde el humor disparatado hasta temas de mayor profundidad social. Por ejemplo, mientras que en las primeras entregas predomina el componente paródico, en el desarrollo posterior de la serie puede observarse una intención clara de incorporar una reflexión más atenta sobre problemas sociales. Es común que las historietas de Superlópez traten temas contemporáneos y estén ambientadas en entornos realistas, lo cual es fruto del carácter detallista de Jan y su esfuerzo por documentarse. Ejemplos de los temas más profundos que se abordan en las historietas de Superlópez incluyen críticas hacia la corrupción, el consumismo, la explotación laboral y las adicciones. Jan utiliza las aventuras de Superlópez para reflejar y comentar sobre estos problemas

actuales, ofreciendo una perspectiva crítica e invitando a la reflexión, sin perder de vista el humor.

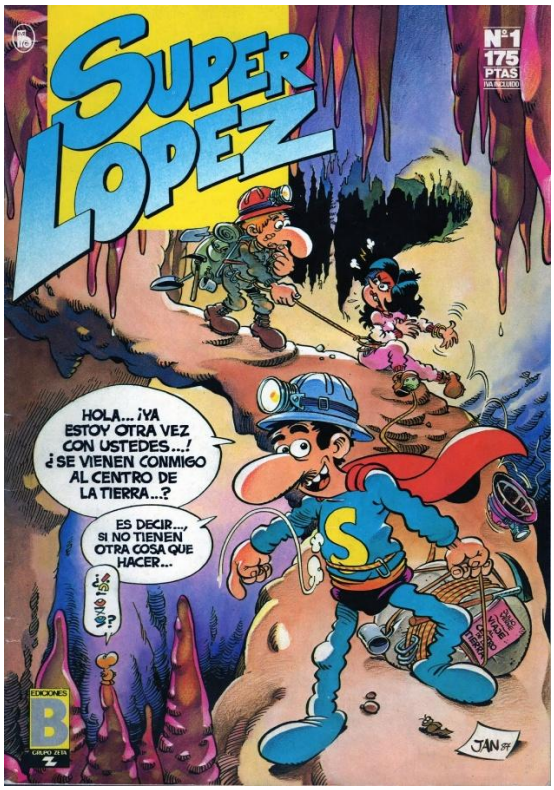


Figura 21. Portada de *Superlópez: Al centro de la Tierra.*
https://leercomicsonline2.blogspot.com/2020/05/superlopez-1.html

La imagen de Superlópez que aparece en las historietas, en cuanto a su personalidad, mantiene los arquetipos que distinguen a Superman: el *héroe*, el *cuidador* y el *amante*; no obstante, sobresale en él un arquetipo que no resalta en Superman: el arquetipo del *inocente*. Señala Martínez (2024) que "aquellos que se identifican con el arquetipo *inocente* a veces son criticados por ser soñadores ingenuos. Sin embargo, su actitud positiva y personalidad despreocupada puede elevar a otros como un soplo de aire fresco" (p. 1). En las historietas, Superlópez no controla plenamente sus superpoderes, como sí lo hace Superman, ya que prefiere utilizar el diálogo y la inteligencia para resolver

los problemas. Además, la actitud de Superlópez se destaca por ser optimista, y eso puede explicarse con base en la naturaleza de los retos que debe superar. Mientras que Superman frecuentemente lucha contra fuerzas altamente destructivas, Superlópez más bien debe resolver asuntos de una dificultad menos seria.

Dos de sus enemigos principales son, por ejemplo, Escariano Avieso y Refuller D'Abastos. El primer villano es un científico que utiliza sus conocimientos en química y tecnología para crear diversos artefactos y experimentos peligrosos. No tiene superpoderes, pero su habilidad para crear armas y trampas ingeniosas lo convierte en el principal oponente de Superlópez; sin embargo, la actitud de este villano no es tan violenta o destructiva como la de Lex Luthor o Darkside, los principales adversarios de Superman. Lo anterior permite que Superlópez exprese un sentimiento de control sobre las situaciones y manifieste mayor optimismo. El arquetipo del *inocente* resalta en él, y con ello los consumidores de esta parodia pueden sentir mayor confianza respecto a la resolución de los retos que se exponen en la narrativa de Superlópez.

Por otra parte, Refuller D'Abastos es un mafioso que controla el crimen organizado en la España que se representa en los cómics de Superlópez. Aunque este personaje tampoco tiene poderes sobrenaturales, su astucia y recursos financieros le permiten desafiar a Superlópez y crear situaciones complicadas de resolver. No obstante, de igual modo como ocurre con Escariano Avieso, este adversario tampoco implica un peligro de muy alto nivel, situación que permite resaltar más el arquetipo del *inocente*.

Puede verse así que el diseño de esta parodia está creado a partir del humor y el optimismo. No es un personaje que esté en riesgo de morir al cumplir sus hazañas, como

sí ocurre con los superhéroes clásicos. Superlópez encarna actos valerosos que algunas otras personas comunes podrían llevar a cabo para combatir a los criminales.

En algunos cómics puede verse cómo Superlópez combate a golpes a sus enemigos, mientras estos se burlan de su baja estatura, su feo bigote o de su aspecto nada intimidante. Con base en lo anterior, puede expresarse que en esta parodia también es posible identificar el arquetipo del *bufón*. De acuerdo con Martínez (2024), los personajes que encarnan este arquetipo "con frecuencia pueden usar el humor para cambiar las percepciones de las personas" (p. 1).



Figura 22. Superlópez peleando contra sus enemigos.

https://leercomicsonline2.blogspot.com/2020/05/superlopez-1.html

El arquetipo del *bufón*, según la teoría psicoanalítica junguiana, se encuentra íntimamente relacionado con el concepto de *parodia* por la capacidad que tiene para emplear el humor y con frecuencia la exageración como medios de crítica a las normas establecidas. El *bufón* utiliza la risa y la diversión para confrontar la seriedad de la vida,

de manera análoga a la parodia, que exagera y distorsiona características, comportamientos o situaciones con el fin de exponer sus inconsistencias.

El *bufón* posee una habilidad extraordinaria para reducir la tensión en momentos complicados. Con una broma o una expresión irónica, puede relajar el ambiente y dar una nueva perspectiva a las dificultades. Es claro que al crear a Superlópez, Jan abandonó la seriedad con que Superman fue presentado al mundo; y en esa práctica creativa se permitió desarrollar un superhéroe con los arquetipos del *inocente* y del *bufón* que lo conectan más con el público, ya que se trata de un personaje más humanizado y, en cierto modo, más vulnerable.

En cuanto a su composición visual, Superlópez usa un traje azul con capa roja tal como lo hace Superman; en ese sentido, su vestimenta es una clara imitación. La diferencia reside en que el traje de Superlópez le queda muy holgado, y ese rasgo le brinda al personaje un aspecto gracioso, pero también descuidado. De acuerdo con Borja (2025), “a través del uso de ropa holgada, diversas personas buscan reducir el enfoque a su apariencia física. La ropa floja disimula ciertas partes del cuerpo, mientras que la ropa ajustada resalta más la figura” (p.1). El traje del superhéroe español no es nada llamativo en comparación con los que usan los personajes de las editoriales Marvel o DC Comics, y eso fomenta que el espectador de la parodia le conceda más importancia a la narrativa o a la personalidad de Superlópez que a su aspecto físico, quien no cumple con los cánones de belleza hegemónica que sí caracteriza, por ejemplo, a Superman.

Asimismo, otro elemento visual que distingue a la figura de Superlópez es su bigote, un símbolo que típicamente denota autoridad, tal como lo señala Filloy (2023):

> El bigote masculino ha llegado a representar una serie de atributos y valores, siendo a menudo considerado un símbolo de madurez, autoridad y poder. En ciertos contextos, además, su presencia o ausencia puede transmitir mensajes sutiles acerca de la personalidad y las actitudes de una persona. (p.1)

No obstante, el bigote de Superlópez no luce atractivo, sino más bien gracioso, ya que se parece a una especie de cepillo.



Figura 23. El bigote de Superlópez.

https://www.elmundo.es/cultura/comic/2022/02/02/61fa8683fc6c8354488b4590.html

Este rasgo que Jan dibuja en Superlópez le resta atractivo al personaje. Con ello, cada historieta de Superlópez es leída en una clave de menor seriedad, fomentando una experiencia más divertida de las aventuras del personaje, cuyas historias están ilustradas con trazos que exageran los rasgos físicos y faciales, del mismo modo como ocurre en la caricatura. Sobre ésta, Bayona-Pineda (2018) señala que:

> La caricatura es vista como una labor en la que un dibujante plasma mediante el trazo sobre el papel su perspectiva de la persona, los aspectos que configuran su identidad y su

> contexto. A su vez, es un arte condicionado por lo inmediato y lo impredecible, es decir, el dibujante crea en el momento, sobre el tiempo, sin ser consciente del resultado (p. 45).

En la obra de Jan, su estilo del trazo permite conocer la narrativa de Superlópez mientras el lector se divierte y avanza en la lectura. Generalmente, en estas historias los problemas no implican un peligro destructivo y la resolución se genera de manera más sencilla, tal como ocurre, por ejemplo, en “Un camello subió al tranvía en Grenoble y el tranvía le está mordiendo la pierna”, una historieta creada en 1991, en la que Superlópez persigue a unos narcomenudistas. El superhéroe, incluso teniendo habilidades sobrehumanas, prefiere emplear su inteligencia y el apoyo de sus aliados para detener a los vendedores de droga. De hecho, logra que un joven cómplice de los traficantes acuda a la policía y entregue un camión con droga a cambio de su libertad, concediéndole una oportunidad al chico para reivindicarse.

No es que Superlópez renuncie a sus superpoderes en las historietas de Jan, sino que los utiliza de manera limitada para darle mayor peso a acciones que todo individuo puede llevar a cabo para resolver los problemas. Así, él prefiere establecer un diálogo eficiente, solicita la ayuda de sus amigos, se apoya en la asistencia de la policía, todo con el objetivo de terminar con los conflictos que ocurren día a día.

Con base en lo anterior, puede verse que los arquetipos de Superlópez y los símbolos que constituyen su imagen lo muestran como un superhéroe *sui generis*, con el cual los consumidores de la historieta pueden sentirse identificados, y con ello pueden apreciar la obra gráfica desde una perspectiva enriquecida por el buen humor.

Sin embargo, existe otra imagen de Superlópez que también merece la pena analizarse: la que se expresa en la película en imagen real, de 2018. Dirigida por Javier

Ruiz Caldera y protagonizada por el actor Dani Rovira, la película *Superlópez* explora la dualidad de identidad de su protagonista, Juan López, quien oculta sus superpoderes bajo la fachada de una vida ordinaria. A través de una narración que equilibra el humor y la acción, esta pieza cinematográfica no sólo enriquece el cine de superhéroes, sino que también ofrece una crítica cultural sobre las expectativas y representaciones de los héroes en la sociedad moderna.

Al inicio de la película se muestra la imagen del planeta Chitón. Ahí puede verse cómo los padres de un bebé Superlópez lo envían al planeta Tierra para se desarrolle como un arma y pueda derrotar al dictador de Chitón, el Almirante Skorba. Al notar que el bebé Superlópez ha sido enviado a la Tierra, el villano decide enviar a su pequeña hija, Agatha Skorba, para seguirlo y capturarlo. No obstante, la nave de Superlópez choca con un satélite y se desvía hacia España, mientras que la nave de Agatha cae en los Estados Unidos.

En un primer momento, puede hacerse el contraste entre los ambientes en los que crecen el superhéroe y la villana, quien en la Tierra adopta el nombre de Agatha Müller. Superlópez cae en España, un país donde es adoptado por una pareja de granjeros, con muchos prejuicios conservadores.



Figura 24. Bebé Superlópez.

https://www.hobbyconsolas.com/noticias/superlopez-segundo-trailer-oficial-pelicula-286987

Cuando la pareja recibe a Superlópez, se dan cuenta de que este niño ya posee un bigote que no puede deshacerse; sus padres adoptivos lo afeitan y el bigote crece de inmediato. Este símbolo denota que el aspecto físico de Superlópez está desligado de la belleza hegemónica que sí se representa en Superman, quien siempre luce afeitado y apuesto. Superlópez no es una figura atractiva, y eso permite trasladar la atención a su personalidad y su discurso.

Cuando el pequeño Superlópez va creciendo, sus padres adoptivos perciben los superpoderes del niño como inconvenientes: quema cosas con su visión, le dobla un dedo al papá, lanza a otros niños por los aires, y en los deportes nadie quiere jugar con él porque perciben que hace trampa con su extrema velocidad. De tal modo, en el minuto 13' 15", el padre de Superlópez lo regaña y le dice una frase que determina el carácter del personaje: “Si destacas, te machacan”. Asimismo, el padre le dice al niño que alguien con superpoderes podría ser valorado en Alemania o en Noruega, pero nunca en España: “En este país, para ser feliz hay que ser mediocres”. Esta forma de pensar condiciona a

Superlópez a desconfiar de sus habilidades y lo convierte en un personaje tímido; no obstante, a partir de su adolescencia, aprende a utilizar su buen sentido del humor para acercarse a otros, y en virtud de ello su arquetipo primario es el *bufón*, que de acuerdo con Martínez (2024): “a veces, sin embargo, el bufón usa el humor para cubrir su propio dolor” (p.1).

Cuando es adulto, Superlópez es encarnado por el actor Dani Rovira, y su imagen se distingue por tener un porte tímido y su bigote se vuelve más notorio que cuando era un bebé. En el momento de enfrentarse por primera vez a su adversaria, Agatha Müller, Superlópez manifiesta el arquetipo del *inocente,* ya que evita enfrentarse a ella, e incluso le expresa su incomprensión ante el hecho de que ella quiera causarle daño. Se trata de un superhéroe inocente que no comprende por qué alguien querría hacer el mal, y no quiere utilizar sus superpoderes para participar en una disputa. De acuerdo con Corbera (2025), el arquetipo del *inocente* tiene un lado negativo, y es que “su mayor riesgo es la ingenuidad: la tendencia a negar el dolor o a evadir los conflictos, lo que puede conducir a la victimización o a la dependencia de otros” (p. 1).

A lo largo de la película, Superlópez se enamora de Luisa Lanas, una mujer que en un principio no puede creer que exista un superhéroe español. Ella afirma en el minuto 32' 46": “Superhéroe y español no pega. Alemán podría ser. ¿Y el villano quién sería, la *Puntualidad*?”. Frases como ésta, o la anteriormente mencionada por el padre, impiden que Superlópez se caracterice, desde un principio, por el arquetipo del *héroe*. El personaje se muestra constantemente dudando sobre usar sus superpoderes o no, mientras el espectador puede reflexionar por qué a otros personajes de la película les cuesta trabajo concebir la idea de un superhéroe español. Evidentemente, una figura así

podría tener cualquier nacionalidad, pero la película *Superlópez*, con su ingenio y humor, nos invita a pensar en torno a esos prejuicios que existen en algunos españoles que opinan que un superhéroe no podría desarrollarse en su país, debido a una autopercepción de inferioridad frente a otras culturas.

A pesar de lo anterior, la figura de Superlópez va empoderándose mientras la película avanza, pero para ello debe convertirse en algo más que un *bufón* y un *inocente*, también debe volverse un *héroe* y debe convencerse de que su destino es salvar a las personas. Por ello viaja hasta la casa de sus padres adoptivos, en el campo, y ahí es donde su madre le confecciona un feo y ridículo traje que se inspira en el de Superman, pero que resulta ser un desastre. La madre adoptiva del superhéroe lo motiva a luchar contra Agatha Müller mientras le dice: “Por fin un López puede hacer algo importante”.

El traje es holgado y feo, y su padre se burla del aspecto de su hijo. Dice en el minuto 56' 22": “Ponle una peluca y es igualito que la Reina del Carnaval de Tenerife”, persona cuyos atuendos se destacan por ser estrafalarios. El emblema del traje es una “S” amarilla con un diseño sencillo que no evoca el significado de *esperanza* que se presenta en Superman. Más bien, en este caso la “S” únicamente denota la inicial de la palabra *superhéroe*.



Figura 25. Traje de Superlópez.

https://www.cinematographe.it/recensioni/superlopez-recensione-film/

Para la madre, quien confeccionó el atuendo, el portar un traje de superhéroe no es un símbolo importante. Su motivo es más simple y pragmático: “Un superhéroe no puede ir por ahí destrozando la ropa de diario”. Sobre la capa, por ejemplo, que en el caso de otros superhéroes está asociada a la realeza, para la madre es una simple prenda que puede protegerlo del mal clima: “Por si coges frío, te la pones así, en plan manta zamorana”, cual si se tratara de una bufanda.

Otra diferencia entre Superman y Superlópez es la fuente de sus poderes: mientras que el primero los obtiene a partir del Sol, Superlópez necesita sentirse enojado para adquirir poder. En una escena de la película sus aliados descubren que, si lo insultan, él es capaz de lanzar fuego de sus ojos y de arrojar un aliento congelador. Le dicen: “Menuda mierda de superhéroe, patético”, “fracasado”, con tal de que el personaje pueda enojarse y recargarse de mayor energía para destruir a los robots que su enemiga ha enviado para neutralizarlo.

A pesar de ser una parodia divertida cuyos arquetipos más destacados son el *bufón* y el *inocente*, debe presentarse también como un *héroe*, ese arquetipo que se vincula con la abnegación y el cuidado de los demás. En el minuto 90' 28", el padre del superhéroe le dice: “Ha llegado la hora de destacar”, y Superlópez pelea frente a frente contra un robot gigante. Termina congelándolo con su aliento y así salva a todos de Agatha Müller.

Finalmente, en ambas imágenes de Superlópez, la de las historietas y la de la película en imagen real, pueden notarse símbolos como su feo bigote, su traje holgado y su forma de expresarse simple e inocente. Se trata de una parodia cuyo principal objetivo es causar la risa de los espectadores, aligerando la seriedad que tienen las tramas de otros superhéroes.

Gracias al ingenioso uso de los arquetipos del *bufón*, el *inocente* y el *héroe*, puede conseguirse un personaje llamativo y que, durante casi medio siglo, logró cautivar y hacer reír a su público.

VI. 2. La Supermana, la superheroína *drag queen*

Otra de las parodias analizadas es la Supermana, personaje interpretado por el artista Daniel Vives “Ego”. La imagen de la Supermana, creada conjuntamente por Horacio Villalobos y Daniel Vives, es reconocible por ser una *drag queen*. Sobre este concepto, “según el *Dictionary of Slang and Unconventional English*, de Eric Partridge, la palabra *drag* se refiere a las enaguas que utilizaban las mujeres a partir de mediados del siglo XIX en Inglaterra y Estados Unidos” (Villanueva, 2017, p. 97). Asimismo, Villanueva agrega que dicha prenda, *the drag*, “no sólo formó parte de los atavíos de las mujeres,

sino también de los hombres que actuaban como mujeres en los teatros y de los hombres homosexuales (llamados *mollies*) que asistían a reuniones privadas vestidos como mujeres" (p. 97).



Figura 26. La Supermana.

https://holamifan.com/product/la-supermana/

La Supermana es un personaje que porta un traje abrillantado, botas altas con tacones y una tiara plateada. Además, usa maquillaje y emplea frases divertidas. Estos símbolos fortalecen su imagen como un ícono LGBTQ+. En primer lugar, su traje incorpora un color rosa brillante. De acuerdo con Bruce-Mitford (1997), el rosa "es representativo de la carne y, por ello, de la sensualidad. Como tono suavizado del rojo, se le suele asociar con la femineidad" (p. 107). El resto de los colores (azul, blanco y rojo) hacen un guiño a que se trata de una parodia inspirada en Superman. El traje de la superheroína también le permite lucir sus botas altas de tacón, un símbolo muy característico en las *drag queens,* quienes buscan expresar de manera notoria lo femenino. De acuerdo con Villanueva

(2017) “la feminidad que se concretiza en el discurso y el cuerpo de la *drag queen* desborda la imagen heteronormativa de la mujer y deja pendiente la masculinidad del sujeto que aparece actuando en una discoteca” (p. 98).

Más allá de ser una parodia ingeniosa, la Supermana se ha convertido en una figura que desafía las concepciones tradicionales del género. Su personaje genera humor y entretenimiento, pero su imagen también promueve la visibilización y la reivindicación para las *drag queens* y la comunidad LGBTQ+.

El arte *drag*, tal como señala la *drag queen* Scaredy Kat (2020), es un espacio que “nubla y desordena los géneros” (p. 1), permitiendo un juego creativo en el que las identidades pueden ser transformadas, reconstruidas y resignificadas. Este desorden constituye una forma de cuestionar las estructuras binarias que han definido históricamente el género y la identidad. Al hacerlo, no únicamente se ponen en duda los estereotipos masculinos y femeninos de los superhéroes, sino que se crea también una oportunidad para la representación de identidades no normativas.

El diseño de la Supermana como una imagen que fluye entre los géneros es importante para comprender su influencia cultural. En su interpretación, Daniel Vives emplea los elementos del arte *drag*, como el maquillaje exagerado, los trajes llamativos y los gestos teatrales, combinándolos con elementos de poder y heroísmo. Esta fusión visual y simbólica transforma a la Supermana en alguien más que una *drag queen*; la concibe como una superheroína que encarna la fuerza y la resistencia de una comunidad históricamente rechazada. Así, su imagen se convierte en una expresión cultural que celebra la diversidad y protesta contra las narrativas hegemónicas en torno al género y la sexualidad.

La parodia, como práctica artística, juega un papel relevante en la creación de la Supermana. Al exagerar los rasgos clásicos de los superhéroes (como la musculatura, el traje ajustado y los gestos heroicos), la Supermana expresa las limitaciones de estos rasgos, a la vez que los reivindica con base en una perspectiva *queer*. Esta capacidad para transformar los códigos culturales es una característica esencial del arte *drag*, que emplea la exageración y el humor para desactivar los prejuicios y mostrar nuevas posibilidades de expresión.

La presencia de la Supermana en los espacios públicos, con un estilo que se aparta de lo cotidiano, desafía las expectativas de lo que una superheroína debería ser y le brinda voz a muchos que han sido sistemáticamente silenciados. Así, la Supermana contribuye en la normalización y la aceptación de las identidades *queer* en un contexto más amplio.

En cuanto a los símbolos que constituyen su imagen, su tiara es un símbolo que enaltece la feminidad del personaje. De acuerdo con Garavito (2023): “A diferencia de la corona real, una tiara -o diadema- no tiene realmente un significado divino; son una muestra de glamur, elegancia y buen gusto” (p. 1). En el caso de la Supermana, la tiara plateada representa su feminidad y su asociación con el mundo de las travestis que emplean objetos brillantes para llamar la atención durante sus espectáculos.

Respecto al maquillaje, Bretel (2024) señala que “con la obsesión moderna con la imagen y dentro de una economía libidinal, el maquillaje se vuelve parte del autodesarrollo. En el maquillaje, no hay duda, está la magia de la metamorfosis” (p. 1). La Supermana expresa varias formas y colores en su rostro, primero para diferenciarse de Superman, pero también para demostrar que las personas somos seres cambiantes que podemos expresar distintos mensajes mediante el maquillaje.

El nombre de la Supermana también constituye un símbolo lingüístico importante. Se trata de un juego de palabras que funciona, al menos en dos niveles, para construir una identidad que reivindica las formas de expresión propias de la comunidad LGBTQ+. Primero, el nombre “Supermana” funciona como una feminización directa de “Superman”. Al agregar la vocal “a” al final del sustantivo, se establece una versión femenina del personaje, hecho que ya implica una reinvención de los códigos tradicionales de género.

Por otro lado, el nombre “Supermana” puede ser leído como un sustantivo compuesto: “Super-mana”, donde “mana” funciona como una apócope de “hermana”, término que es frecuentemente usado por travestis, *drag queens*, hombres gays, entre otras personas. En dicho contexto, “mana” no es únicamente una palabra de afecto o comunidad, sino también una reivindicación de una identidad que se distancia de la masculinidad hegemónica y se coloca en un espacio de resistencia y solidaridad. Al elegir este término como parte de su nombre, la Supermana se establece como una representación de la autopercepción colectiva de la comunidad LGBTQ+, que encuentra en palabras como ésta una manera de reconocerse mutuamente y de construir vínculos que trascienden las imposiciones culturales y sociales sobre el género y la sexualidad.

La popularidad de la Supermana se consolidó gracias a su participación en *Desde Gayola*, un programa de televisión que se distinguió por abordar temas complejos y controvertidos a través del humor negro, la sátira y la parodia. Este programa, diseñado y producido por Horacio Villalobos, se destacó por su creatividad y crítica social, pero también por su representación directa de la diversidad sexual. La Supermana, como parte de este universo narrativo, se convirtió en una imagen para visibilizar las experiencias de

la comunidad LGBTQ+ en un contexto mediático que, hasta aquel momento, había ocultado dichas voces.

El éxito de *Desde Gayola*, que se mantuvo al aire durante más de una década, favoreció la creación de espectáculos teatrales y de cabaret que expandieron la influencia cultural del programa. Esos espacios, caracterizados por su interacción directa con el público, ofrecieron una plataforma incluso más efectiva para explorar la diversidad sexual y su percepción en una parte de la sociedad mexicana. En el cabaret, la Supermana halló un terreno fértil para desarrollar su carácter como una figura que combina humor, crítica social y representación *queer*, consolidándose como un símbolo de resistencia y creatividad. Así, la Supermana expresa una síntesis única de arte, activismo y entretenimiento, que continúa resonando hoy como una figura de empoderamiento.

Con respecto al temperamento del personaje, el arquetipo que más destaca en la Supermana es el *trickster.* De acuerdo con Manzanilla (2016):

> El *trickster* debe su nombre a su propensión a los trucos, las mañas y los ardides, que van de la broma risueña y juguetona al embuste más perverso y fatídico. Pero no es un hacedor de trucos, sino un alterador del orden: un reformista, un destructor, o ambos a la vez (p. 242).

De hecho, la traducción más adecuada de este arquetipo podría ser el *pícaro*. En palabras de la Supermana, su personaje “surgió por la necesidad de ayudar a las mujeres en desgracia, pero con el tiempo resultó que hace todo lo contrario: las mete en aprietos, les quita al marido, empeora las cosas”. Su arquetipo de *trickster* está presente en sus

sketches, en los que llega desde el Planeta “Tacón” con el propósito de ayudar especialmente a las mujeres.



Figura 27. La Supermana en un plano americano.

https://www.elsiglodetorreon.com.mx/galerias/foto/27281324

Probablemente uno de sus *sketches* más famosos es aquel llamado “Supermana ayuda a Tearruina Fernández”, en el que la superheroína intenta ayudar a Tearruina (una parodia de la conductora Talina Fernández) a dejar de fumar. No obstante, su intento fracasa y ambas terminan fumando muchos cigarros mientras beben café. Y situaciones similares le ocurren, como cuando intenta ayudar a una mujer alcohólica a dejar su adicción y ambas terminan muy ebrias. Manzanilla (2016) apunta que un gran signo del arquetipo del *trickster* es la libertad “que se manifiesta como autonomía, ingenio, volubilidad, descaro, franqueza, rebeldía e impudicia. Al ejercer su libertad, el *trickster* nos recuerda que los órdenes culturales son siempre artificiales, fabricados” (p. 242).

Asimismo, en la Supermana resaltan los arquetipos del *Anima* y el *Animus*, “siendo Anima el arquetipo femenino dentro del inconsciente colectivo de los hombres y Animus el arquetipo masculino dentro del inconsciente colectivo de las mujeres” (Pradas, 2018, p. 1). Al tratarse de un personaje que fluye entre las expresiones de género y que encarna una identidad transgresora, la Supermana se convierte en una síntesis viva de estos arquetipos, proponiendo una visión más inclusiva y fluida de la identidad.

Al jugar con las expresiones del género, Daniel Vives no está simplemente representando un personaje *drag*; está manifestando los arquetipos del *Anima* y el *Animus* de manera consciente y libre; así, esta integración permite una mayor profundidad emocional y psicológica en el personaje de la Supermana. Para muchos miembros de la comunidad LGBTQ+, ella es un espejo en el que pueden verse reflejados, no como seres fragmentados, sino como individuos completos que reconocen y valoran todas las facetas de su identidad.

La capacidad de la Supermana para expresar de manera libre su discurso, su sexualidad y su postura ante el mundo es una de las razones por las cuales este personaje ha sido tan profundamente admirado y apreciado. En un mundo que marginaliza y estigmatiza con frecuencia a las identidades diversas, la Supermana se presenta como un ícono de resistencia y autenticidad.

Por medio de sus redes sociales y plataformas de contenidos como Instagram y YouTube no amplifica únicamente su mensaje, sino que además crea un espacio de conexión y comunidad entre ella y sus seguidores. Miles de personas, dentro y fuera de la comunidad LGBTQ+, han encontrado en la Supermana una imagen viva que celebra la diversidad y reivindica la libertad de expresión.

En esas redes sociales, su influencia es significativa ya que estas plataformas permiten una interacción directa entre el personaje y sus admiradores. A través de sus publicaciones, videos y *reels* (videos de muy corta duración), la Supermana entretiene, pero también educa y sensibiliza. Su discurso, articulado sobre la base del humor y la profundidad, aborda temas como la aceptación, la lucha contra los prejuicios y la importancia de vivir de manera auténtica. En ese orden de ideas, la Supermana se establece como una figura cultural que utiliza su visibilidad para promover valores de inclusión y respeto.

En tanto imagen que personifica los arquetipos del *Anima* y el *Animus,* se posiciona como un símbolo de integración, autenticidad y resistencia. Su capacidad para expresar su identidad con libertad y conectar con miles de seguidores en internet demuestra el poder transformador del arte y la cultura popular. Más allá de su carácter paródico, la Supermana llama a una reflexión seria sobre la fluidez del género y la importancia de abrazar todas las posibilidades de la identidad humana, promoviendo la diversidad y la aceptación.

Algo que merece la pena resaltar es la capacidad de la Supermana de trascender el ámbito del entretenimiento para convertirse en un símbolo vivo del heroísmo en el mundo real. Actualmente, *Farándula 021*, un videopodcast en YouTube que realiza junto a otros artistas, no es nada más un escenario digital para el humor y la reflexión, sino también una plataforma para el activismo, la concientización y la solidaridad. En dicho programa, la Supermana asume su papel de heroína y convoca a participar en el rescate y la protección de animales en situación de vulnerabilidad. En colaboración con “Salvando Huellitas Peludas”, una suma de voluntades dedicada a conseguir alimento y hallar

hogares para perros y gatos en situación de calle o rescatados del maltrato, la Supermana utiliza su carisma y su fama para sensibilizar a su audiencia y llamarla a la acción.



Figura 28. Supermana en el podcast *Farándula 021.*

https://www.youtube.com/@Farandula021

La misión de la Supermana trasciende los límites de la pantalla y se convierte en una expresión viva de empatía y responsabilidad social. Su imagen es un puente entre la fantasía y la realidad que permite recordar que el heroísmo no necesariamente se manifiesta en gestos grandilocuentes, sino también en actos cotidianos de bondad y cuidado. Al invitar al público a adoptar animales y regalar alimento para los que viven en refugios, la Supermana redefine el concepto de lo que significa ser una heroína, demostrando que el verdadero poder reside en la capacidad de transformar vidas, incluso las más pequeñas y vulnerables.

Lo que resulta especialmente significativo es el contraste entre la vida ficticia de la Supermana y su influencia en el mundo real. En los *sketches* que la hicieron famosa en

Desde Gayola, la Supermana se muestra como una figura graciosa, cuyas ocurrencias y fracasos generan risas entre los espectadores. Su torpeza e ingenuidad son elementos que la convierten en una parodia entrañable, una heroína imperfecta y profundamente humana. No obstante, fuera de las tramas cómicas, la Supermana se revela como un personaje de acción y compromiso, cuyo impacto positivo en la sociedad es innegable. Dicho contraste entre la ficción y la realidad nos recuerda que detrás de la risa y el humor puede esconderse una fuerza transformadora capaz de generar cambios necesarios y significativos.

La labor de la Supermana en el rescate de animales es un ejemplo de cómo una imagen llamativa, compleja y graciosa puede trascender los estigmas y prejuicios para convertirse en un motor de cambio social. En un país que a menudo juzga y margina a las personas por su apariencia o por desafiar las normas dominantes, la Supermana responde con bondad y valentía.

Su capacidad para conectar con el público, tanto a través del humor como de su activismo, es un recordatorio de que el heroísmo no está reservado para los perfectos y los poderosos. Por el contrario, el verdadero heroísmo se encuentra en aquellos que, a pesar de las adversidades, eligen mostrarse al mundo tal como son y trabajan por construir un mundo mejor. Salvando animales y promoviendo la adopción, la Supermana inspira a miles de personas a creer en la posibilidad de un cambio. Demuestra que hasta las figuras más inesperadas pueden personificar el heroísmo y que los verdaderos héroes son aquellos que nos hacen reír, nos hacen pensar y, especialmente, nos hacen sentir.

Al final, la Supermana brinda una lección que trasciende su traje extravagante y sus *sketches* cómicos: el heroísmo no está determinado por la perfección, sino por el poder

de transformar el dolor en acción, el rechazo en amor y la risa en esperanza. Su historia demuestra que en un mundo que, en ocasiones, parece complejo y hostil, siempre hay lugar para la bondad, la solidaridad y la diversión. La Supermana hoy rescata animales; pero asimismo salva nuestra fe en que, incluso en los momentos más complicados, se puede encontrar figuras que nos guíen con su luz, su humor y su extraordinaria humanidad.

VI. 3. Omni-Man, el superhéroe atroz

En las antípodas de Superlópez o la Supermana, se encuentra una parodia de Superman que se caracteriza por poseer un grado de atrocidad y violencia que pocas historietas y series animadas habían mostrado: *Omni-Man*.

Omni-Man es un personaje de ficción de la serie de cómics *Invincible* creada por Robert Kirkman y Cory Walker para Image Comics. Hizo su primera aparición en enero de 2003 en *Invincible #1*. Su nombre en la Tierra es Nolan Grayson, y es un extraterrestre del planeta Viltrum que llega a la Tierra con una misión que se aleja mucho de las simples tareas de un superhéroe. Mientras adopta una doble identidad, Omni-Man se presenta, públicamente, como un aclamado novelista y, secretamente, como un héroe defensor de la humanidad.

La raza viltrumita a la que pertenece Omni-Man está caracterizada por poseer habilidades extraordinarias que incluyen una fuerza sobrehumana, la capacidad de volar y una longevidad que supera con creces a la humana. Omni-Man, por ejemplo, luce como un hombre parcialmente canoso y fuerte, pero su edad supera los dos mil años.

Inicialmente, los viltrumitas se presentan como una especie altruista que viaja por el universo ayudando a civilizaciones menos avanzadas. Sin embargo, su verdadera intención es conquistar y avasallar estos mundos.

La estructura narrativa de Omni-Man en *Invincible* toma un giro revelador cuando él se casa con una humana, Debbie, y tienen un hijo, Mark Grayson, quien descubre sus superpoderes en la adolescencia y adopta la identidad heroica de Invincible. El clímax dramático ocurre cuando Mark descubre la verdadera misión de su padre: conquistar la Tierra y someter a toda la humanidad. Este descubrimiento desencadena un conflicto entre padre e hijo, quienes luchan a muerte, explorando así temas profundos como la lealtad filial, la identidad personal y la moralidad.

A lo largo de la narrativa, Omni-Man se muestra no sólo como un antagonista sino también como un personaje complejo con motivaciones y conflictos internos. Su comportamiento, que a menudo evidencia crueldad, está matizado por un sentido de lealtad hacia su raza y una lucha interna derivada del afecto genuino por su familia terrestre.

Esta personalidad multifacética ofrece una oportunidad para el análisis, permitiendo una exploración de cómo los conceptos de heroísmo y villanía pueden coexistir y contrastarse dentro de un mismo personaje.



Figura 29. Omni-Man.

https://criticalhits.com.br/anime/omni-man-conheca-a-historia-e-poderes-do-personagem-de-invencivel/

Las imágenes a partir de las cuales se lleva a cabo este análisis son de la adaptación animada del cómic homónimo. Estrenada en Amazon Prime Video en 2021, la serie ha capturado la atención de muchas audiencias por su representación intensa y violenta de la vida de los superhéroes.

El primer símbolo que destaca en Omni-Man es su traje rojo con blanco, un par de colores que en diversos momentos de la serie animada permiten resaltar la sangre de sus enemigos y la suya. De acuerdo con Moreno (s. f.): “el rojo está relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación” (p. 3), elemento que se representa en las peleas que tiene Omni-Man. Por otra parte, el blanco “es el que mayor sensibilidad posee ante la luz. Es la suma y síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, la unidad, y de la inocencia, significa paz o rendición” (Moreno, p. 3). Es difícil asociar a Omni-Man con la inocencia y la paz; no obstante, la dualidad del personaje está simbolizada a través del rojo y el blanco. Mientras que el rojo representa su ímpetu y su capacidad destructiva, el

blanco es símbolo de la bondad, aunque sea mínima, que posee el personaje. Después de todo, Omni-Man quiere a su esposa e hijo. Por la lealtad que tiene hacia su raza extraterrestre, Omni-Man llega a considerar destruir a todos los humanos a su alrededor, pero nunca lo lleva a cabo. En varios momentos de la serie animada se le representa enternecido por el cariño que su esposa y su hijo le profesan.

Por lo anterior, un arquetipo que fundamenta el carácter de Omni-Man es el de la *persona* (también denominado la *máscara*), que de acuerdo con Torres (2015) "representa la vertiente de nosotros mismos que queremos compartir con los demás, es decir, nuestra imagen pública" (p. 1). Omni-Man, desde su llegada a la Tierra, oculta sus verdaderas intenciones y actúa permanentemente como un superhéroe noble, un escritor educado, un buen esposo y padre, cuando en el fondo sólo está planificando la mejor manera de someter a la humanidad a la esclavitud o, en caso de resistencia, aniquilarlos.

De acuerdo con Betancur (2010): "la *persona* es la máscara o el rol que asumen los individuos en sociedad. Somos actores de nuestra propia vida en la que desempeñamos múltiples papeles sociales; somos padres, profesionales, hijos, esposos, amigos, etc." (p. 130). Omni-Man finge ser un protector del planeta, al grado de relacionarse con otros superhéroes, pretendiendo ser su amigo, con el único objetivo de conocer sus debilidades. Cuando le parece que el momento de conquistar la Tierra ha llegado, no duda en asesinar de manera atroz al resto de los superhéroes, excepto a su hijo y a unos pocos más que apenas son unos adolescentes.

Un rasgo propio del cómic y de la serie animada es la decisión de mostrar sin censura los asesinatos y genocidios que Omni-Man lleva a cabo, y eso se debe a la intención de los creadores de mostrar las consecuencias violentas que tienen las ideas supremacistas.

Todos los habitantes de Viltrum, el planeta de Omni-Man, consideran como inferiores a todas las demás especies del universo, lo cual simboliza a las personas que desean exterminar a otros por sentir que esas vidas no poseen ninguna dignidad.

En torno a lo anterior, Omni-Man expresa una forma radical del arquetipo de la *sombra.* De acuerdo con Monbourquette (1999):

> La sombra, tal como concebía Jung, se perfilaba desde siempre en los mitos y en las historias en forma de diversos arquetipos: la "hermana sombra", el "doble", los "gemelos" -uno de los cuales muestra un carácter siniestro-, el alter ego", etcétera.



Figura 30. Omni-Man terminando con la vida del superhéroe Red Rush.

https://www.youtube.com/watch?v=TqxXVNejouM

Omni-Man encarna una lucha interna, marcada por la represión de sus verdaderas intenciones y la expresión de una violencia desmesurada que permite reflexionar sobre la naturaleza del arquetipo de la *sombra*. Según Jung (1964), este arquetipo representa aquellos aspectos de nuestra psique que reprimimos y ocultamos, generalmente en un esfuerzo por cumplir con las expectativas externas y mantener una imagen aceptable ante los demás. En el caso de Omni-Man, esta sombra no sólo es humana, sino también viltrumita, lo que añade una capa de complejidad a su conflicto interno.

Durante años, Omni-Man oculta su verdadera misión de conquistar la humanidad, reprimiendo un desprecio y enojo que, al no ser expresados, se acumulan en su inconsciente como una fuerza destructiva. Esta tensión interna encuentra finalmente su liberación en actos de violencia extrema. El asesinato de los superhéroes, quienes alguna vez lo consideraron un amigo, y la aniquilación de los flaxanos, una especie extraterrestre que se convierte en víctima de su brutalidad, son expresiones de una sombra que toma el control de su mente. No obstante, el clímax de esta lucha interna ocurre en su enfrentamiento con su propio hijo, Mark, y con los humanos que, a pesar de su desprecio, han despertado en él un afecto que contradice su misión viltrumita. En dicho enfrentamiento, Omni-Man también desgarra emocionalmente los lazos que alguna vez parecieron unirlo a la humanidad.

Por un lado, el personaje se siente orgulloso de pertenecer a una raza imperialista y genocida, pero también crea una imagen impecable para ocultarles a los humanos sus verdaderos propósitos, disfrazándose de protector y amigo mientras planifica su inminente conquista. Esta dualidad se expresa muchas veces en sus ojos, un símbolo que de acuerdo con Bruce-Mitford (1996) son “la ventana del alma y la luz del cuerpo” (p. 76). A lo largo de la serie, sus distintas expresiones fáciles, pero especialmente su mirada refleja su ira, su confusión, su desdén y su tristeza.



Figura 31. Expresiones faciales de Omni-Man.

https://x.com/ashotmagazine/status/1762131264817991983/photo/1

Omni-Man es una figura que contrasta con los rasgos fundamentales que definen al superhéroe. En un género que suele celebrar valores como la protección de los vulnerables, la justicia y el sacrificio personal por el bienestar común, Omni-Man se coloca como una antítesis inquietante. Su carácter no únicamente contradice las virtudes del héroe, sino que las desmantela a través de una violencia explícita. Él traiciona a quienes debería proteger, prioriza sus propios intereses por encima de cualquier principio moral y utiliza sus extraordinarios poderes no para salvar, sino para destruir. En él, la figura del protector se transforma en la del verdugo, y el símbolo de la esperanza se convierte en una expresión del terror.

Lo que distingue a Omni-Man de otras parodias de Superman no es únicamente su inclinación hacia la violencia extrema, sino la complejidad de su construcción psicológica. Se trata de un padre y esposo que, cuando menos en apariencia, participa de las

dinámicas familiares y sociales con normalidad. Pero, asimismo, es un conquistador despiadado cuyo propósito último es la dominación absoluta. Esta contradicción entre su rol como figura paterna y su verdadera naturaleza como agente de destrucción genera una tensión que permea en toda su narrativa.

La violencia con la que Omni-Man actúa, tanto en las historietas como en la serie animada, no es gratuita ni meramente espectacular. Cada golpe, cada masacre, cada despliegue de fuerza brutal está cargado de significado. Su violencia es una forma de lenguaje, una forma de comunicar su autopercepción de superioridad y su desprecio por los humanos. Así, Omni-Man es una crítica encarnada a la figura del superhéroe tradicional. Mientras que Superman representa el ideal de la virtud y el altruismo, Omni-Man expresa lo que ocurre cuando el poder absoluto se despoja de la responsabilidad moral. Su figura despierta reflexiones inquietantes sobre la naturaleza del heroísmo, la fragilidad de los ideales y el peligro inherente en la concentración de poder.

En síntesis, Omni-Man es mucho más que una simple parodia malvada de Superman; es una figura que explora las tensiones entre poder, moralidad y responsabilidad. Su dualidad psicológica, su violencia explícita y el daño que les provoca a los personajes que lo rodean lo convierten en una de las representaciones más complejas y provocadoras del antiheroísmo en la cultura popular contemporánea. A través de él, se crea un espacio para reflexionar sobre los peligros del poder sin control y sobre las sombras que acechan detrás de los ideales que, aparentemente, parecen inquebrantables.

VI. 2. El Santos, la parodia libidinosa

El Santos es un personaje popular dentro de la historieta mexicana contemporánea, diseñado por los caricaturistas José Ignacio Solórzano (Jis) y José Trinidad Camacho (Trino). El Santos se presenta como una parodia del luchador enmascarado, El Santo, ícono de la lucha libre y de la cultura popular mexicana. Esta parodia es reconocida por su humor irreverente y sus aventuras que involucran lo absurdo, incorporando elementos de crítica social y sátira política.

Las obras de El Santos se desarrollan en un universo donde lo cotidiano y lo surrealista se mezclan, permitiendo una exploración de la idiosincrasia de la sociedad mexicana a través del humor. El personaje ha trascendido el formato de la historieta para ser adaptado en otros medios como el cine, lo que resalta su influencia cultural en México.

La imagen en la que se fundamenta este análisis es la representación de El Santos que aparece en la película *El Santos contra la Voluptuosa Mendoza,* de 2012. Esta cinta, considerada la primera película mexicana de animación para adultos, fue dirigida por Alejandro Lozano y Andrés Couturier. El argumento de la película aborda los esfuerzos de El Santos para derrocar la dictadura de La Voluptuosa Mendoza (también conocida como la Tetona Mendoza), exnovia del personaje.

El estilo de animación de la película se mantiene fiel al cómic original, capturando la particularidad de las ilustraciones de Jis y Trino. Con un elenco de voces compuesto por reconocidos artistas (entre ellos Daniel Giménez Cacho, José María Yazpik, Héctor Jiménez, Regina Orozco y Guillermo del Toro), *El Santos vs. La Voluptuosa Mendoza* lleva al cine un comentario social crítico sobre la sociedad mexicana contemporánea. La

película ha sido valorada tanto por su creatividad como por su autenticidad, consolidándose como una pieza esencial de las adaptaciones del cómic al cine.

La imagen de El Santos está diseñada con base en los trazos clásicos de los caricaturistas mexicanos, es decir, se emplean formas sencillas pero que exageran algunas partes de las ilustraciones. En el caso de esta parodia, se trata de un hombre de baja estatura y aspecto feo, quien usa una máscara blanca y unos pantalones también blancos con círculos azules.



Figura 32. El Santos y la Voluptuosa Mendoza.

https://www.youtube.com/watch?v=aUrpPqMMk6s&t=1456s

Lo blanco sustituye a lo plateado de la máscara original, y se trata de un color más común en las animaciones. No obstante, existe una especie de ironía en el significado del blanco que viste El Santos, ya que mientras dicho color se asocia con la paz y la pureza, la parodia es un personaje lujurioso, vulgar y drogadicto. No obstante, a pesar de lo anterior, también es un personaje que muestra intención de ayudar a los otros, aunque no siempre las cosas le salen como las planifica.

Respecto a la estructura narrativa de la película, la trama incorpora muchos elementos absurdos, pero mantiene la línea clásica de las historias de superhéroes: quiere restablecer el orden, busca vencer a sus enemigos y termina transformando partes de sí que lo convierten en una mejor versión.

Al inicio de la película, El Santos atraviesa un periodo de tristeza debido a su separación de la Voluptuosa Mendoza, mientras que la población local coexiste y trabaja junto a los zombis. En un encuentro con su expareja, ella le pide a él que elimine a los zombis, porque aparentemente ellos causan muchos problemas. Tanto El Santos como el Cabo Valdivia, su incondicional aliado, creen que al exterminar a los zombis se convertirán en los salvadores del país.



Figura 33. El Santos luchando contra los zombis.

https://www.youtube.com/watch?v=aUrpPqMMk6s&t=1456s

Sin embargo, todo es un engaño, debido a que los zombis eran los únicos seres que impedían que la Voluptuosa Mendoza se apropiara del poder político en México y sometiera a todos los hombres, ya que ella los desprecia a todos por tener malos modales.

La policía le informa a El Santos que cosas extrañas ocurren desde que los zombis ya no están y que la Voluptuosa ha convocado a un grupo de alienígenas femeninas conocidas como las Poquianchis, quienes emprenden una cacería de hombres para recluirlos en campos de entrenamiento. Asimismo, las Poquianchis obligan a las mujeres (las esposas de los hombres atrapados) a trabajar en el antro de la Voluptuosa Mendoza.

Sobre estas alienígenas, merece la pena mencionar que las Poquianchis son representadas como figuras autoritarias, con aspecto tosco y actitud intimidante. El nombre de las Poquianchis es una referencia a un caso real ocurrido en México. En la década de los 60, las hermanas González Valenzuela, conocidas como “Las Poquianchis”, fueron acusadas de una serie de delitos, incluyendo el asesinato de mujeres que trabajaban en sus prostíbulos. Este caso le dio a dicho sustantivo una fuerte connotación negativa.



Figura 34. Parodia de las Poquianchis.

https://www.youtube.com/watch?v=aUrpPqMMk6s&t=1456s

En la película, las Poquianchis son caricaturizadas de manera exagerada hasta adquirir la imagen de extraterrestres feas, y, aunque su aparición es breve, logran destacar por su diseño peculiar y su maltrato hacia los personajes masculinos de la cinta. Así, aunque las Poquianchis de la película no tienen una relación directa con las delincuentes reales, su nombre y su connotación configuran una parodia que transforma un tema oscuro en una representación más hilarante dentro de la trama de la película.

Cuando El Santos y sus amigos también son encarcelados, el Cabo Valdivia revela ser un híbrido de zombi y humano, y, en virtud de ello, a El Santos se le ocurre la idea de escapar del campo de entrenamiento para crear nuevos zombis utilizando los fluidos corporales del Cabo. Sabiendo que los únicos obstáculos reales para la Voluptuosa son los zombis, El Santos se dirige al antro de la mujer para enfrentarla. Al final, en un giro de trama absurdo, el superhéroe y la villana se reconcilian gracias a un cigarrillo de marihuana que ambos comparten, recuerdan el pasado, y deciden reanudar su romance.

Con base en lo mencionado, el arquetipo que más destaca en El Santos es *el trickster*, que de acuerdo con Manzanilla (2016):

> Simboliza una forma estética del espíritu alegre y libre de la humanidad. Ahora, si bien *alegría* y *libertad* son valores que hoy juzgamos positivos, poseen un lado oscuro: *alegría* es también ligereza e irresponsabilidad; por su lado, *libertad* es falta de subordinación y de sujeción (p. 244).

El Santos es claramente un pícaro que privilegia la diversión, el sexo y el no trabajar. Cumple las misiones más por un interés personal que por un fin colectivo; no obstante, cuando sus amigos caen en peligro sí muestra interés por salvarlos. Es otro superhéroe

con una dualidad, sólo que en este caso se contraponen las virtudes que están escondidas en su ser y sus defectos que se manifiestan constantemente, a través de vicios que se expresan una forma hiperbolizada.



Figura 35. El Santos desnudo, usando únicamente su máscara.

https://www.youtube.com/watch?v=aUrpPqMMk6s&t=1456s

Hay escenas en las que se muestra a este personaje desnudo sin ningún pudor, fumando marihuana, pronunciando los albures y las groserías más obscenas. El Santos representa lo que los superhéroes no deberían ser, ya que manifiesta pésimos hábitos que le impiden alcanzar la versión virtuosa que los superhéroes clásicos les inspiran a los seres humanos.

De acuerdo con Martos-García (2017): “al *trickster* no le interesa la *areté*, el honor, ya que realmente posee un espíritu antiheroico; no pretende competir bajo unas reglas ni por fraternidad de clase” (p. 1). En el caso de El Santos, se trata de un personaje que sirve como un vehículo para hacer chistes y críticas. Es un personaje que puede ser tan divertido como incómodo, pero no sobresale en él algún valor moral digno de imitarse.

El arquetipo del *trickster* mezcla la astucia y la torpeza, el ingenio y la ridiculez, pues funciona como un espejo que refleja las contradicciones humanas y los límites de las estructuras culturales. De hecho, El Santos es, ante todo, un personaje que actúa fuera de las convenciones sociales y morales establecidas. En lugar de representar virtudes como la valentía o la justicia, El Santos actúa de manera egoísta, impulsiva e irresponsable. Esta transgresión de las normas lo representa bien como un *trickster*, arquetipo cuya función es cuestionar los sistemas de orden y autoridad.

Otro rasgo del *trickster* que se ve en El Santos es su capacidad para provocar caos. Su torpeza y falta de cálculo lo llevan a involucrarse en situaciones negativamente inesperadas. Por ejemplo, en su lucha contra los zombis, él pelea movido no por un sentido de responsabilidad o altruismo, sino por el deseo de reconquistar a la Tetona Mendoza. Sin embargo, termina causando una serie de situaciones caóticas que afectan a la mayoría de los personajes. Así, la naturaleza dual de este arquetipo lo convierte en un personaje complejo, que no puede ser clasificado, al menos no de modo estricto, como bueno o malo. Aunque sus acciones suelen estar motivadas por intereses personales o caprichos infantiles, también es verdad que se muestra leal a sus amigos y, en los momentos de mayor caos, siempre elige contribuir en la restauración del orden.

El cinismo es otro elemento destacado del *trickster*, y El Santos lo utiliza para criticar las estructuras sociales. Su lenguaje vulgar, su actitud despreocupada y su interacción poco seria con otros personajes son elementos que les permiten a los creadores de la obra satirizar temas como el consumo de marihuana, el machismo y los clichés del heroísmo. Sobre la base de lo anterior, sus expresiones coloquiales, su albur y su

desfachatez lo convierten en una figura que refleja modos de comportamiento que se alejan de un modelo a imitar.

Por otro lado, también se encuentra en esta parodia el arquetipo del *bufón*, que es una figura que utiliza la risa y la espontaneidad. Este arquetipo está ligado a la comedia, y se caracteriza por su capacidad para pensar fuera de lo convencional y por su impulso constante de transformar lo cotidiano en algo divertido mediante el juego.

Una de las manifestaciones más evidentes del arquetipo del *bufón* que tiene El Santos se halla en la escena en la que juegan un partido de fútbol contra las Poquianchis, todo con la finalidad de distraerlas y escapar de ellas. Esta secuencia muestra varios de los rasgos característicos del *bufón*. En primer lugar, se nota su capacidad para improvisar y encontrar soluciones graciosas en situaciones de peligro. En lugar de confrontarlas directamente o planificar una estrategia calculada, El Santos elige, absurdamente, desviar la atención de sus enemigas y transformar un partido de futbol en una situación cómica.

Asimismo, dicho partido no es un simple juego. Esa secuencia expresa de manera clara la intertextualidad que está presente en las parodias. Durante el encuentro, los personajes interactúan de manera divertida y absurda, lo que genera un contraste cómico con la tensión inicial del enfrentamiento. Este humor se intensifica cuando el estilo visual de la película cambia momentáneamente para imitar el característico diseño gráfico de *Supercampeones* (*Captain Tsubasa*), la famosa serie de anime japonesa emitida entre 1983 y 1986. Este cambio estilístico no es solamente un homenaje a la cultura popular, sino también una parodia dentro de otra parodia, una metanarrativa que amplifica la comicidad y la irreverencia de la obra.

La presencia de esta alusión a *Supercampeones* es significativa en varios niveles. Por un lado, demuestra la capacidad del *bufón* para apropiarse de elementos culturales y recontextualizarlos en un marco humorístico. El Santos no sólo rompe las reglas narrativas al proponer un partido de fútbol como solución a un conflicto, sino que también transgrede las convenciones visuales de la película al incorporar un estilo ajeno que parodia a un clásico de la animación japonesa. Este acto de apropiación y transformación es característico del *bufón*, quien utiliza el humor como herramienta para desmantelar y reconstruir las estructuras culturales.

Asimismo, esta escena subraya la naturaleza de varias capas que tiene la película. La referencia a *Supercampeones* funciona como un guiño cómico, pero también permite una reflexión sobre la influencia de la cultura global en el imaginario mexicano. Este tipo de intertextualidad es una herramienta poderosa del *bufón*, quien utiliza el ingenio y el humor para explorar las conexiones y tensiones entre diferentes contextos culturales.

El Santos, como *bufón*, no únicamente entretiene; también invita a cuestionar las estructuras narrativas y culturales que constituyen su entorno, haciendo de su figura un ícono de subversión y creatividad.



Figura 36. Parodia de *Supercampeones* en la película de El Santos.

https://www.youtube.com/watch?v=aUrpPqMMk6s&t=1456s

Un arquetipo más que tiene presencia en esta parodia es el *amante*, ya que El Santos es un personaje claramente enamorado de la Voluptuosa Mendoza. La película básicamente se desarrolla en función de ese vínculo. El arquetipo del *amante*, una imagen que encarna la pasión, el deseo y la búsqueda de conexión emocional, se expresa de manera peculiar en el personaje de El Santos. Su enamoramiento no corresponde a las formas ennoblecidas de amor romántico que suelen ser exaltadas en la narrativa clásica, sino que se estructura con base en el apego y la obsesión.

De acuerdo con Azurmendi (2025), en el arquetipo del *amante* "la misma intensidad que enciende la pasión puede alimentar la dependencia, los celos o la pérdida de límites. Busca la fusión y, si no halla reciprocidad, se inquieta, dramatiza." (p. 1). El amor que siente El Santos, lejos de ser un vínculo que eleve o transforme al personaje, se convierte en el eje de su conflicto interno y externo, un motor que impulsa sus acciones pero que también lo encadena al caos. Así, El Santos no aparece solamente como presa de sus sentimientos, sino también como víctima de su incapacidad de gestionarlos, lo que lo mueve a actuar de manera irreflexiva y a desencadenar los problemas que sustentan la trama.

Al construirse sobre el arquetipo del *amante*, el personaje "alterna los periodos de entrega absoluta con súbitos cambios en su sujeto afectivo. Tiende a idealizar, proyectando cualidades casi míticas sobre el otro" (Azurmendi, 2025, p. 1). El intento de El Santos por retomar su romance con la Voluptuosa Mendoza es el punto de inflexión que desestabiliza el orden original. En su afán por recuperar el afecto de ella, el

superhéroe se deshace de los zombis. No obstante, su victoria sobre dichos monstruos no marca el fin de los problemas, sino el inicio de una etapa de caos, debido a que la Voluptuosa Mendoza, liberada de sus principales adversarios, toma el poder sin restricción alguna. Su ascenso al gobierno del país obliga a El Santos a asumir la responsabilidad de restablecer el equilibrio.

La figura de la Voluptuosa Mendoza, por su parte, representa una fuerza desbordante, un personaje que encarna el objeto del deseo del amante, pero también se manifiesta como una amenaza social. En este orden de ideas, El Santos se ve obligado a confrontar no solamente los efectos de su pasión obsesiva, sino también las consecuencias de haber facilitado el ascenso de una figura cuyo poder se torna incontrolable. Así, el arquetipo del *amante*, lejos de ser una representación enaltecida del amor, se convierte en una exploración de sus facetas más problemáticas: el apego desmedido, la incapacidad de establecer límites y la tendencia a sacrificar el bienestar colectivo en aras de satisfacer un deseo personal.

El Santos, como superhéroe *sui generis*, debe enfrentar enemigos externos, pero asimismo tiene que lidiar con las consecuencias de sus propias decisiones y emociones. Su misión de restablecer el orden es un acto de redención, una forma de corregir los problemas que él mismo ha provocado en su afán por satisfacer su amor obsesivo. En última instancia, su historia explora el arquetipo del *amante* como un indicio de las complejidades inherentes al amor cuando éste se desborda y se convierte en una fuerza destructiva.

A partir del análisis de los símbolos de El Santos y su relación con los arquetipos del *trickster*, el *bufón* y el *amante*, se evidencia cómo esta parodia se convierte en un vehículo

de reflexión crítica. Este personaje, aunque envuelto en humor y absurdo, trasciende la mera comicidad para expresarse como un espejo distorsionado de las conductas humanas que deben evitarse. Sus adicciones y su trato despectivo hacia otros no son únicamente rasgos caricaturescos, sino también advertencias sutiles sobre los vicios y defectos que degradan el bienestar personal y los vínculos sociales. En ese sentido, El Santos es más que un personaje hilarante; es un recordatorio incómodo, pero útil, de los riesgos de la falta de empatía y autocontrol.

VI. 5. LEGO Batman, la parodia infantil

La parodia LEGO Batman conecta dos universos: el mundo original y oscuro creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939, y la estética infantil de LEGO, una marca de juguetes que desde 1932 ha cambiado la manera en que se conciben el juego y la creatividad. Este nuevo personaje reinterpreta al superhéroe de Ciudad Gótica, mostrando una forma humorística y accesible para todo público.

La primera aparición oficial de LEGO Batman ocurrió en 2006, con el lanzamiento de la línea LEGO DC Super Heroes. Esta colección incluyó una versión en miniatura de Batman, diseñada con los icónicos bloques de construcción y el estilo característico de LEGO. La figura mantiene el aspecto clásico del personaje: el traje oscuro, la capa negra y el símbolo del murciélago en su pecho; en virtud de ello, se volvió un objeto de culto para aficionados. En otras palabras, este personaje mantiene los símbolos ya conocidos del personaje, sólo que en esta parodia se encuentran representados en una diminuta escala de juguete.



Figura 37. LEGO Batman.

https://m.media-amazon.com/images/I/61HI5GKJXdL._AC_SL1262_.jpg

A partir del estreno de *The LEGO Batman Movie* de 2017, una película animada dirigida por Chris McKay y producida por Warner Animation, la parodia se volvió más popular. La cinta, que incorpora humor y una reflexión sobre la soledad y las conexiones humanas, presenta a un Batman infantil y solitario, que no admite necesitar a otros. De hecho, en el minuto 11' 06" le dice a su archienemigo, el Joker: “Me gusta pelear con muchos. No necesito a nadie. No significas nada para mí”. Este rasgo de egoísmo, aunque gracioso por la manera en que se expresa en la película, es el reflejo de un arquetipo que no se había mostrado en versiones anteriores del personaje: el *niño*.

Visualmente, la representación de LEGO Batman en la película se mantiene fiel al diseño original de los juguetes, ya que los realizadores pudieron animar hasta los más pequeños detalles de las figuras. Respecto a lo narrativo, LEGO Batman explora y crea elementos nuevos que vuelven llamativa a la parodia. Mientras que el Batman de Kane y Finger se expresa como un personaje definido por la tragedia y la venganza, LEGO Batman se presenta como una parodia más amena. No obstante, este personaje no

carece de profundidad, ya que la película mantiene un equilibrio entre el humor y la exploración de temas como la familia, la amistad y el trabajo en equipo.

En el contexto de la parodia, los bloques LEGO crean un mundo infantil que conecta al espectador con la experiencia del juego y el libre diseño de mundos. El término *LEGO*, derivado de la frase danesa *leg godt* que significa “jugar bien”, simboliza más que entretenimiento. Según Villa (2025), esta expresión no se refiere únicamente al acto de jugar, sino también de aprender a través del juego. Los bloques LEGO, al poder ensamblarse, despiertan la creatividad, la resolución de problemas y la capacidad de imaginar. De ese modo, los juguetes LEGO son símbolos que representan la facultad de construir y reconstruir, tanto en el mundo físico como en los mundos ficticios.



Figura 38. Poster de *The LEGO Batman Movie* (2017).

https://www.gamerfocus.co/cineytv/lego-batman-la-pelicula-la-resena/

La imagen tradicional de Batman, asociada en los cómics y en las películas a tramas oscuras y violentas, adquiere en su versión LEGO una forma más entretenida y menos

intimidante. El estilo infantil de los bloques LEGO transforma a Batman en un personaje gracioso, más cercano al arquetipo del *niño* que al de justiciero atormentado.

Sobre este arquetipo, éste se manifiesta como una imagen primordial que se relaciona con la inocencia y el crecimiento. Aparece como la primera etapa del *viaje del héroe*, un esquema narrativo que el escritor Joseph Campbell (1972) explica en *El héroe de las mil caras*. En los relatos míticos, el *niño* es el punto de inicio, y su esencia acompaña al héroe en cada etapa de su viaje de transformación, evidenciando su capacidad de aprender y su inocencia.

Asimismo, el *niño* es la representación de la vulnerabilidad y la curiosidad; es un ser de posibilidades, pero quien a su vez carece de las herramientas que le permiten desarrollarse, tal como ocurre con LEGO Batman.

Este arquetipo se nota más allá del diseño infantil que tiene la parodia; su actitud también carece de seriedad y de estructura. Por ejemplo, puede verse que la contraseña para entrar a su base secreta, conocida como la *batiguarida*, es “Iron Man apesta”, en alusión a otro superhéroe millonario cuyos poderes también existen en virtud de la tecnología. Esa contraseña revela, además de la rivalidad de LEGO Batman con Iron Man, su inmadurez; no obstante, este defecto queda más fuertemente expresado cuando dentro de su mansión logra verse que se alimenta con mucha comida chatarra, se distrae con videojuegos durante horas, y gasta demasiado tiempo viendo películas y carcajeándose en las escenas donde hay muestras de amor romántico. LEGO Batman refleja un arquetipo infantil al tomar decisiones poco reflexivas, que revelan su limitada capacidad de gestionar sus emociones.

Además, otros personajes también ven en él a un niño. En el minuto 35' 54", Alfred, su mayordomo y cuidador desde que quedó huérfano, le dice que él ha bloqueado las claves de la computadora principal de la guarida ya que está “poniéndole límites a su niño fuera de control”. Y es que LEGO Batman no respeta los lineamientos fundamentales de conducta, tal como puede verse cuando entra a la fortaleza de Superman para robarle un artefacto llamado el proyector de la Zona Fantasma, un generador de portales dimensionales que termina por desatar una terrible crisis.

El arquetipo del *niño* es más notoriamente visible en las primeras escenas de la parodia, ya que, conforme avanza la película, LEGO Batman va volviéndose más sensato al reconocer y gestionar sus emociones. Llega a admitir que siente miedo y que varias de sus acciones impulsivas se derivan de dicha emoción. En la escena 1:22' 28" les dice a sus seres queridos, después de encerrarlos en un vehículo aéreo para supuestamente protegerlos: “Tenía miedo de sentir el dolor que se siente cuando pierdes a alguien cercano a ti”. Es a través de esa confesión cuando el personaje comienza a tomar decisiones más inteligentes, evidenciando un cambio de fase en el *viaje del héroe*: pasa de ser un niño a un hombre sensato.

Otro arquetipo, en el que no se pone énfasis en otras versiones de Batman, es el *creador*. Sobre esta imagen, Díaz (2017) señala que “el símil que mejor ilustra la figura del creador es la del Dios Padre creador del universo. Con su acción, contribuye a realizar una visión que solo él posee, obteniendo una profunda satisfacción tanto del proceso como del resultado de crear” (p. 1). En el mundo de LEGO, el superhéroe crea prácticamente todo lo que necesita para luchar: sus trajes, su guarida, batimóvil, batiseñal, armas y otros elementos ya presentes en la versión original del personaje y en

múltiples adaptaciones. No obstante, en la parodia, LEGO Batman también compone canciones para combatir, y diseña para sí decenas de trajes estrafalarios entre los cuales destacan: el traje Reggae Man, el Batman Drácula, el Bat-Rocker, el Batman Hada o el Batman Hechicero.



Figura 39. Trajes de LEGO Batman.

https://www.reddit.com/r/LegoBatman/comments/13l3y4d/the_lego_batman_movie_suit_collection/?tl=es-es

Dichos trajes reflejan la virtud creativa y la imaginación del personaje, ya que cada uno de esos atuendos puede representar un estado de ánimo diferente. Para escenarios tan diversos y poco comunes, que sólo él pudo imaginar en su mente, creó trajes uno más

extravagante que el otro. Asimismo, en la escena 19' 30" el personaje confiesa poseer ese aspecto creativo también en la música, cuando le dice a su mayordomo: “soy un justiciero nocturno, uno que combate el crimen, y una máquina rapera de heavy metal”, hecho que se muestra en la escena 8' 12", cuando canta con una guitarra eléctrica mientras pelea contra sus enemigos.

Más adelante en la trama, el mal uso que el Joker le da al proyector interdimensional permite liberar en Ciudad Gótica a villanos y monstruos provenientes de diversas películas que son emblemas de la cultura popular: Lord Voldemort (de la saga *Harry Potter*), Sauron (de *El Señor de los anillos*), Godzilla, King Kong, dinosaurios carnívoros (de *Jurassic Park*) y hasta gremlins (pequeños monstruos asesinos). Ante tal catástrofe, LEGO Batman usa su creatividad para vencer a todas esas peligrosas criaturas, ideando una estrategia en la que cada paso resulta un éxito; no obstante, la colaboración con otros personajes es lo que termina siendo la clave para restaurar el orden de ese mundo hecho con bloques de LEGO.

Además de todo lo anterior, los arquetipos que mejor definen a LEGO Batman son el *amante* y el *padre*. En versiones anteriores de Batman, este superhéroe manifiesta su amor hacia otras mujeres y se presenta como un protector; no obstante, en aquellas narrativas, Batman no consigue quedarse con la mujer que ama y en lugar de ello algunas historias culminan en tragedia. Los casos más representativos de lo anterior serían los cómics *Son of the Demon* (1987) y *Batman: Hush* (2002-2003), y las películas *The Dark Knight* (2008) y *Batman: The Killing Joke (*2016). En esas tramas, Batman supera su resistencia a enamorarse, se brinda una oportunidad, pero al final es víctima de la traición o de la muerte de su amada.

En LEGO Batman ocurre algo diferente. Desde el inicio, puede verse en la cinta que el personaje ve muchas películas de amor en su cine privado, y aunque ríe a carcajadas frente a la pantalla, en el fondo él anhela encontrar una pareja romántica. Su vida cambia cuando, vestido como Bruce Wayne en una gala en la escena 24' 26", conoce a Barbara Gordon, la nueva fiscal de Ciudad Gótica. Al verla, LEGO Batman comienza a actuar torpemente encantado por la belleza de Barbara. Debido a lo anterior, cuando un jovencito huérfano llamado Dick Grayson se acerca a Bruce Wayne para pedirle que lo adopte, este último acepta sin pensarlo reflexivamente, ya que toda su atención está puesta en la nueva fiscal.

A partir de ese momento, LEGO Batman se convierte en un hombre enamorado y en padre adoptivo. Con respecto a lo segundo, todo es un desastre al inicio porque la parodia se comporta más como un niño que como un adulto. No obstante, el arquetipo del *padre* se establece como un motor de maduración emocional del personaje. Según Jung (1970), el arquetipo del *padre* representa la figura de autoridad y protección, y está estrechamente asociado con el control y la responsabilidad. Sin embargo, todas las anteriores son características que LEGO Batman no posee, al menos no cuando inicia la película. Es gracias a la convivencia con Dick Grayson que el superhéroe empieza a dejar a un lado su egocentrismo e inmadurez para actuar más como un cuidador y de manera más sensata.

Al principio, LEGO Batman no mide las consecuencias de darle a su hijo adoptivo un traje de superhéroe, concederle el nombre de Robin (el máximo aliado de Batman) y llevarlo a misiones. Sin embargo, con el surgimiento de las dificultades se da cuenta de que siente un genuino afecto por Robin y que podría anteponer su seguridad con tal de

salvar al jovencito. Sobre el *padre*, Manzano (2020) señala que “las características propias de este arquetipo son la disciplina, la responsabilidad, la fuerza de voluntad, la estabilidad, la autoridad y el sentido pragmático de la vida” (p. 1), y es notable ver que LEGO Batman se transforma en un superhéroe virtuoso únicamente hasta que demuestra poseer los rasgos de un buen papá.

Asimismo, la relación de LEGO Batman con Robin y Alfred es clave para entender cómo la cinta explora el arquetipo del *padre* para promover valores en una historia que está dirigida principalmente a niños y adolescentes. De modo inicial, el superhéroe rechaza desempeñar su rol paternal, pero va cediendo poco a poco por la espontaneidad y el encanto de Robin, quien desea la guía de un mentor y la calidez de una familia. Alfred, por otra parte, es el sabio consejero que empuja al superhéroe a confrontar sus miedos y asumir responsabilidades emocionales. En este triángulo de lazos, la película subraya que ser un héroe no implica únicamente salvar el mundo, sino también cuidar de quienes nos rodean y construir vínculos basados en el amor y la confianza, que son virtudes que se exaltan en esta parodia pensada para el consumo de todo público.

De manera similar ocurre con el arquetipo del *amante*, ya que, como se ve en la película *El Santos contra la Voluptuosa Mendoza*, *The LEGO Batman Movie* también parece desarrollarse con base en un romance: el de LEGO Batman y Barbara Gordon. Desde el momento en que ellos se hablan por primera vez, el superhéroe queda encantado con la imagen y personalidad de Barbara y durante toda la película intenta impresionarla. En la escena 54' 44" se atreve a decirle que si él conociera a la chica ideal su forma de comportarse sería diferente. Lo expresa con sinceridad, dejando ver que es un personaje genuinamente deseoso de amar y ser amado.

Aunque LEGO Batman se presenta como un personaje autosuficiente que disfruta de su soledad, la trama de la película revela su profundo anhelo de conexión. Su relación con Robin y Barbara Gordon, así como su conflicto interno con el Joker, son representaciones claras de su lucha por aceptar que anhela relaciones significativas. Por otra parte, uno de los conflictos centrales de LEGO Batman es su temor a perder a aquellos que ama, derivado de la pérdida de sus padres. Lo anterior lo lleva a construir muros emocionales que lo separan de los demás. Este rasgo es una variación del arquetipo del *amante*, quien encuentra fortaleza en la vulnerabilidad. No obstante, conforme la trama avanza, LEGO Batman comienza a derribar sus barreras, permitiendo que su deseo de conexión surja como un elemento central de su desarrollo.

Barbara Gordon, por su encanto, valentía e inteligencia, se convierte en un impulso para LEGO Batman y logra conquistar su corazón por completo. Así, se trata del personaje clave para restaurar el orden y al final de la trama se convierte en Batgirl y en la pareja del superhéroe, creando un vínculo que ya en sí mismo es símbolo de unidad y equilibrio emocional, donde la colaboración y la conexión permiten superar el aislamiento y construir un propósito compartido.

Al final, la imagen de LEGO Batman en relación con el arquetipo del *amante* ofrece una perspectiva compleja sobre la psicología del personaje. Aunque en un principio se muestra como un superhéroe que rechaza la conexión emocional, su desarrollo a lo largo de la película lo acerca a las características esenciales del arquetipo: la búsqueda de conexión, la pasión transformadora, la aceptación de la vulnerabilidad y el anhelo de pertenencia. Esta interpretación no añade exclusivamente profundidad al personaje, sino que también resalta el modo en que las figuras aparentemente independientes y

autosuficientes pueden estar determinadas por los arquetipos universales que moldean la experiencia humana.

Después de este análisis, las parodias exploradas (Superlópez, la Supermana, Omni-Man, El Santos y LEGO Batman) pueden verse como dispositivos de distorsión simbólica y de crítica cultural. Al desplazar los arquetipos tradicionales y modificar los códigos visuales y narrativos que fundamentan el imaginario tradicional del superhéroe, estas piezas artísticas reconfiguran su significado para las sociedades contemporáneas. De ese modo, las parodias funcionan como una especie de espejos deformantes que, al exagerar y caricaturizar los símbolos, nos invitan a reflexionar sobre los valores, las estructuras de poder y las narrativas que moldean nuestra percepción de lo heroico y lo humano.

La parodia hace evidente cómo las imágenes y los relatos representan el mundo, pero a la vez pueden participar activamente en su transformación. Al final, las parodias no son solamente un juego humorístico; ellas crean un espacio de resistencia y resignificación, en donde lo visual y lo narrativo se convierten en herramientas para cuestionar y reconstruir los imaginarios colectivos.

CONCLUSIONES

Tal como se expone en esta tesis, los superhéroes y sus parodias son imágenes consumidas por diversos sectores de las sociedades contemporáneas. La singularidad que existe en el diseño y el carácter de cada una de estas figuras permite que haya múltiples valoraciones e interpretaciones en torno a cada personaje. Las diferencias entre ellos se configuran con base en los arquetipos y los símbolos que se eligen para cada imagen, y dicha selección determina, a su vez, el tipo de narrativa en la que participan los superhéroes y sus parodias.

Todo el trabajo realizado en esta tesis es la aplicación de un método de análisis en el que, a través de la observación y el estudio de cada imagen, se pueden explicar detalladamente sus arquetipos y símbolos. Queda evidenciado, por ejemplo, que en las parodias frecuentemente se opta por utilizar más los arquetipos del *bufón*, el *trickster*, el *amante* o el *niño*; mientras que los superhéroes originales suelen conservar los arquetipos del *cuidador*, el *protector* o el *sabio*. Según la recepción estética que se busque, se elige uno u otro arquetipo para el diseño del personaje.

Con respecto a los símbolos, estos se distorsionan en las parodias de modos complejos, llegando incluso a adoptar un diseño caricaturizado, estrafalario o infantil. Sin embargo, también es notorio que, más que sustituir los símbolos, se juega con ellos y su composición. En la parodia a los símbolos se les modifica, a veces más o a veces menos, pero suele mantenerse un guiño visual a los personajes originales.

En el primer capítulo se definió qué es el arquetipo y por qué se trata de una imagen primordial imprescindible en la configuración de un superhéroe. Se revisó el origen del

concepto y su importancia en la teoría psicoanalítica de los estudios de la personalidad. Asimismo, quedó señalada una lista de los arquetipos mejor identificados y más estudiados con la finalidad de mostrar el abanico que existe de ellos. Se seleccionó a tres superhéroes, con base en criterios expuestos en la introducción, y se describió cuidadosamente cuáles son los arquetipos que configuran a dichos personajes (Superman, Batman y El Santo).

En una investigación que complementase a ésta podrían seleccionarse otros superhéroes interesantes y complejos, tales como Spider-Man, Iron Man, Wonder Woman, Doctor Strange o Black Panther, para indagar y analizar sus arquetipos. Cada figura tiene, sin lugar a duda, arquetipos exclusivos que los demás no poseen, y ello los vuelve tan peculiares, valorados y apreciados por algunas personas. Un estudio así expandiría la recopilación que se seleccionó en este trabajo y, asimismo, emplearía el método de análisis aquí diseñado y aplicado en los superhéroes ya estudiados.

De hecho, en relación con Superman, Batman y El Santo, puede sostenerse que este análisis de arquetipos es novedoso no porque no se haya estudiado antes la personalidad de los personajes, sino porque el enfoque psicoanalítico fundado en arquetipos permite explorar cómo estos personajes representan patrones universales de la mente humana y cómo conectan con las inquietudes emocionales y culturales de las sociedades.

Los arquetipos junguianos aplicados a los superhéroes pueden ayudar a comprender mejor cómo estas historias se han convertido en mitos contemporáneos que modifican la manera en que las personas comprenden conceptos como justicia, sacrificio y redención. Este enfoque no enriquece únicamente el análisis literario, cinematográfico y cultural, sino

que también brinda una perspectiva psicológica profunda sobre por qué los superhéroes son figuras tan influyentes y perdurables en la imaginación colectiva.

Asimismo, este trabajo puede despertar el interés de aplicar este método de análisis en personajes heroicos de otros géneros como el manga o el anime de Japón. Existen héroes de amplio reconocimiento en esos géneros, tales como Goku, Sailor Moon, Naruto, Eren Yeager o los Caballeros del Zodiaco, que podrían estudiarse desde la propuesta aquí planteada.

Más adelante, en el segundo capítulo, se explicó qué es el símbolo, cuáles son sus atributos y algunas maneras en las que se presenta en la imagen de los superhéroes. Los más representativos corresponden a formas, colores, sustantivos y dimensiones de tamaño; y en cada superhéroe los símbolos permiten distinguir a cada figura de las demás. Se exploraron los símbolos más destacados de Superman, Batman y El Santo para poder identificar exactamente cómo es que se distorsionan esas imágenes en las parodias.

El análisis realizado sobre los símbolos de los superhéroes puede extenderse a prácticamente cualquier imagen diseñada con una intención narrativa. Cada forma, color, sustantivo y proporción que configura a un personaje responde, generalmente, a decisiones cuidadosamente razonadas y fundamentadas en el contexto de la historia y el mensaje que se busca transmitir.

Tal como se explica en el capítulo, no es casualidad que la máscara de El Santo sea plateada o que su nombre de luchador se vincule directamente con el catolicismo. Esas decisiones no son arbitrarias; son el resultado de un proceso artístico que busca conectar

el diseño visual del personaje con su personalidad, su historia y su papel dentro de la narrativa.

También se muestra que los símbolos, cuando se utilizan de manera consciente, pueden ser portadores de significados que trascienden lo estilístico y que conectan con aspectos éticos, políticos o filosóficos del personaje. Tal es el caso expuesto de los colores azul y rojo, que en varios superhéroes (Superman, Wonder Woman, Captain Marvel, Captain America) no únicamente denotan valores universales como la justicia y el valor, sino que también pueden reflejar aspiraciones culturales específicas, como el patriotismo en el contexto estadounidense.

En síntesis, en este capítulo no se estudió el símbolo únicamente como un elemento estético, sino que se estableció como un lenguaje visual capaz de comunicar ideas complejas, enriquecer la experiencia narrativa y profundizar la conexión entre los espectadores y la historia. Este enfoque amplía la comprensión del símbolo y del diseño visual como generadores de significados en la narrativa simbólica (del lenguaje, del arte, de la religión) en la que participa la sociedad en su conjunto.

En el tercer capítulo se definió qué es la parodia y la manera en la que surge como una práctica artística con múltiples fines, desde el entretenimiento, la crítica social, la denuncia o simplemente la generación de ganancias económicas. Se muestra que la parodia aparece no sólo en las artes visuales, sino también en la literatura. En el caso de los superhéroes, desde el siglo pasado hubo parodias apreciadas por el público debido a su ingenio, comicidad o sus guiones inteligentes; no obstante, en todos los casos hay un desplazamiento de los arquetipos.

En este capítulo se expuso que cuando un superhéroe se convierte en parodia, su esencia permanece reconocible, pero sus características son transformadas para provocar humor o crítica. La parodia exagera los rasgos más distintivos del personaje: su valentía puede convertirse en temeridad; su seriedad puede transformarse en torpeza o ridiculez; y sus poderes pueden usarse de manera ineficaz o desproporcionada. El traje suele mantener los colores y elementos que lo identifican, pero es presentado desde un ángulo humorístico o absurdo.

Mediante la selección presentada al inicio del capítulo (que incluye a Super Ratón, Capitán Cavernícola o el Chapulín Colorado) pudo constatarse que el superhéroe parodiado se convierte en un espejo distorsionado que, a la vez que ridiculiza o complejiza, también hace un homenaje a la figura que representa.

Así, esta tesis podría ser un puente para quienes deseen explorar los elementos que configuran a parodias de otras artes que no son las visuales. En la literatura y la música, por ejemplo, existen piezas muy interesantes que podrían analizarse desde una perspectiva semiótica y crítica, ya que los arquetipos y los símbolos también podrían hallarse en algunas obras de aquellos ámbitos, tales como novelas, cuentos o canciones.

Finalmente, en el cuarto capítulo se logró aplicar el método de análisis desarrollado en esta investigación. Dicho método resultó apropiado para interpretar las parodias de superhéroes elegidas desde una perspectiva integral. Este ejercicio permitió validar la capacidad del método para mostrar las complejidades narrativas, simbólicas y culturales de las obras analizadas, evidenciando su viabilidad como herramienta para el estudio crítico de la cultura visual popular.

Mediante el análisis de Superlópez, la Supermana, Omni-Man, El Santos y LEGO Batman, se consiguió mostrar cómo estas parodias tienen sus propios arquetipos, a la vez que dialogan con las particularidades de sus contextos geográficos y culturales.

Asimismo, este último capítulo logró mostrar cómo la diversidad estilística de las obras amplía los horizontes interpretativos y permite abordar temas como la identidad, el poder y la representación desde perspectivas interdisciplinarias. Al aplicar el método de análisis propuesto, se logró destacar el valor académico y cultural de estas piezas artísticas como objetos de estudio que permiten explorar los vínculos entre la narrativa, el simbolismo y la crítica sociocultural.

Al final, esta tesis, en su conjunto, expuso la implementación de un método de análisis de imágenes que puede brindar información valiosa sobre el proceso artístico mediante el cual se diseñan los superhéroes y sus parodias, pero también se explicó de qué manera pueden percibirse dichas figuras en diversos contextos y por consumidores distintos.

Existen muchas más parodias interesantes que podrían analizarse con base en el método de análisis aquí presentado, por ejemplo, Deadpool, Homelander, Megamind o One Punch Man. Estas figuras son populares hoy en día, y en futuros textos podría revisarse qué arquetipos y símbolos los configuran, contribuyendo así a los estudios culturales de la imagen.

En síntesis, esta tesis muestra las complejidades narrativas, simbólicas y culturales que configuran a los superhéroes y sus parodias, y también construye un puente entre la creatividad artística y el análisis crítico. Este método de análisis valida la riqueza interpretativa de las imágenes, y abre la puerta a nuevas exploraciones en otros géneros,

contextos y medios artísticos. Las parodias de superhéroes nos invitan a reflexionar sobre la identidad y la representación, ya que son espejos deformados que nos permiten mirar con atención los matices culturales, psicológicos y éticos que existen en las historias que nos rodean.

Finalmente, este trabajo establece una base para futuras investigaciones que deseen profundizar en el análisis de estas figuras desde perspectivas semióticas, psicoanalíticas, críticas y culturales. Porque, después de todo, los superhéroes y sus parodias efectivamente viven en las páginas de los cómics y en las pantallas de cine y televisión; no obstante, ellos habitan con mayor vitalidad en el imaginario colectivo, ese espacio de ideas donde continuamente están siendo transformados y repensados, para seguir enriqueciendo nuestra idea de lo que significa ser humano.

REFERENCIAS

Agamben, G. (2005). *Profanaciones.* Adriana Hidalgo Editora.

Antón, J. (1985). Chris Claremont: "Los superhéroes quizá son la mitología de EE UU". https://elpais.com/diario/1985/06/07/cultura/486943208_850215.html

Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación. Introducción a la Metodología científica*. Episteme.

Bajtín, M. (1993). *Problemas de la poética de Dostoievski*. Fondo de Cultura Económica.

Balestrini Acuña, M. (2006). *Cómo se elabora el proyecto de investigación.* BL Consultores Asociados. Servicio Editorial.

Barthes, R. (1999). *Mitologías.* Siglo XXI Editores.

Bayona-Pineda, L. G., (2019). ¿Qué es la caricatura? *(Pensamiento), (Palabra) y Obra,* (21).

Bech, J. A. (1999). Mito, símbolo y arquetipo en los procesos de formación de la identidad colectiva e individual. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. 44*(176).

Bernández, M. (2002). Paul Ricoeur: un acercamiento al símbolo. *Revista del Centro de investigación. Universidad La Salle*, *5*(19).

Betancur García, M. C., (2010). PERSONA Y MÁSCARA. *Praxis Filosófica,* (30).

Borja, L. (2025). *¿Qué significa usar siempre ropa holgada, según la psicología?* El Informador.mx. https://www.informador.mx/estilo/Que-significa-usar-siempre-ropa-holgada-segun-la-psicologia-20250203-0040.html

Bruce-Mitford, M. (1997). *El libro ilustrado de Signos y Símbolos. Miles de signos y símbolos de todo el mundo.* Diana.

Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras*. Porrúa.

Cañestro Lanzadera, A. (2022). ¿Quiénes son los padres biológicos de Superman? Descubre la historia de Jor-El y Lara Lor-Van. *La Casa de El.*

Cardona Zuluaga, P. (2006). Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción. *Revista Universidad EAFIT 42*(144).

Carvajal Pedraza, P. (2018). Personajes quijotescos en las parodias del cine de superhéroes contemporáneos. *Hipogrifo. Revista de literatura y cultura del Siglo de Oro*, *6*(2).

Castillo-Carrillo, G. (2021). Configuración literaria y cultural de un héroe enmascarado: El Santo, luchador, ídolo y mito. *Cincinnati Romance Review*, (50).

Ceballos, N. (2023). Superman, el único superhéroe que necesitamos en tiempos oscuros. *Revista GQ.*

Cirlot, J. E. (1992). *Diccionario de símbolos.* Editorial Labor.

Cooper, J. C. (2003). *El simbolismo: el lenguaje universal*. Biblioteca Upasika.

Corbera, E. (2025). *Los recursos ocultos del arquetipo del Inocente: cómo integrar esperanza y responsabilidad.* Enric Corbera Institute. https://www.enriccorberainstitute.com/blog/los-recursos-ocultos-del-arquetipo-del-inocente-como-integrar-esperanza-y-responsabilidad/

Dantzler, P. (2009). Static, yet fluctuating: the evolution of Batman and his audiences. *English Theses* (73).

Díaz Morales, J. (Director). (1964). *El hacha diabólica*. [Película]. Cinecomisiones/Fílmica Vergara.

Eco, U. (1995). *Apocalípticos e integrados.* Lumen-Tusquets Editores.

Erreguerena, J. (2007). EL PODER Y EL CINE: “SUPERMAN, EL SUPERSÍMBOLO DEL PODER”. *Razón y palabra*, (59).

Filloy, F. (2023). El bigote más allá de la moda: qué dice sobre la persona y cómo incide en la percepción social. Infobae. https://www.infobae.com/tendencias/2023/07/30/el-bigote-mas-alla-de-la-moda-que-dice-sobre-la-persona-y-como-incide-en-la-percepcion-social/

Finol, M. y Camacho, H. (2008). *El proceso de investigación científica*. Universidad del Zulia-Ediluz.

Freud, S. (1980). *Obra completa*. Amorrortu Editores.

Garavito García, E. A. (2023). *Estas son las diferencias entre tiara y corona real*. BAZAAR. https://www.harpersbazaar.mx/moda/estas-son-las-diferencias-entre-tiara-y-corona-real

García-Rodríguez, M. J. (2021). La parodia, fuerza ilocucionaria. *Revista de Filología Hispánica*, *37*(1).

----- (2022). Semiótica de la parodia. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, *31*.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. Literatura en segundo grado*. Taurus.

González, R. A. (2013). Consideraciones en torno al concepto de "símbolo" desde el punto de vista de Ernst Cassirer". *En-claves del Pensamiento*, *7*(14).

Góngora, A. (2005). La dimensión simbólica del mundo de los productos: el mundo productual. *Revista Colombiana de Marketing*, (6).

Hernández, R, Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* McGraw Hill Education.

Illescas Nájera, F. (2012). ¿Hasta qué punto fue el Santo, «El Enmascarado de Plata», definido por la ascendente cultura popular mexicana del siglo XXI? *En-claves del Pensamiento* (12).

Johnson, B. (2000). *The Mode of Parody. An Essay at Definition and Six Studies.* Peter Lang.

Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós.

---. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Paidós.

Lázaro Altamirano, S. (2010). El mito trágico de Batman. *Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada*, 3

http://www.452f.com/index.php/es/saul-lazaro.html

Leal Larrarte, S. (2016). El Destino del héroe: El sacrificio de su sensibilidad femenina. *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, *25.*

Lotman, I. M. (2002). El símbolo en el sistema de la cultura. *Forma y Función*, (15).

Manzanilla Sosa, S. A. (2016). La dimensión ética y estética de la figura del trickster en la literatura. *Valenciana*, *9*(18).

Manzano Callejo, J. N. (2020). El padre, arquetipo Jungiano: análisis psico/sociológico actual. Nueva tribuna. https://www.nuevatribuna.es/articulo/sociedad/padre-arquetipojungiano-analisis-psico-sociologico/20200929200234179651.html

Maquiavelo, N. (1952). *Obras políticas*. El Ateneo.

Martínez, E. (2024). *Los 12 arquetipos de personalidad de Carl Jung*. Psicoactiva. https://www.psicoactiva.com/blog/los-arquetipos-de-jung/

Martos-García, A. (2017). Las dimensiones de la *inteligencia astuta* y el *engaño* en la herencia cultural: *trickster* y *Mẽtis* como figuras dialógicas. *Co-herencia*, *14*(27).

Monbourquette, J. (1999). *Reconciliarse con la propia sombra. El lado oscuro de la persona.* Edición Sal Terrae.

Moreno Mora, V. M. (s. f.). *Psicología de la forma y el color*. Universidad de Londres.

Nocera, P. (2009). PARODIA, IRONÍA E IDEOLOGÍA CARNAVALESCA. *Nómadas*, *22*(5).

Oliva Abarca, J. (2018). El fenómeno *abridged*: el anime parodiado por sus fans. *Jangwa Pana: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, *17(*1).

Páramo Morales, D. (2011). Mundos simbólicos. *Pensamiento y gestión*, (31).

Pintor Iranzo, I. (2019). Bajo el signo de un dios salvaje: escenarios contemporáneos del superhéroe. *Ética & Cine*, *9*(2).

Ponce-Cordero, R. (2010). *Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina*. Tesis University of Pittsburgh.

Ramos-Araizaga, M. (2016). El Santo, el superhéroe mexicano que marcó un hito en la lucha libre. *Notiamérica*.

Ravelo, L. C & Rodríguez Ardanch, N. D. (2018). El mito de Superman. Algunas reflexiones sobre la conceptualización mitológica del superhéroe como brazo armado en conflictos bélicos (1939-2005). *Revista LUTHOR*, (37).

Rodríguez-Peña, T. L. (2021). Parodia, ironía e hipertextualidad en “1920, el micromundo de Guadalupe”: el Jardín del Edén de Fernando del Paso de José Trigo. *Contribuciones desde Coatepec*, (34).

Rojas Pachas, D. (2015). Batman en Chile o la deformación histriónica de un mito. *Aisthesis*, (57), 43-57. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-71812015000100003

Savater, F. (2004). *La tarea del héroe*. Destino.

Solares Altamirano, B. (2011). Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, *61*(211).

Spence, J. (2020). *¿Qué significa ser drag queen en la actualidad?* Vogue México y Latinoamérica.
https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/drag-queen-que-significa

Tobar Zárate, C. (2014). Permiso para reír: la parodia como limitación al derecho de autor. *Revista de Derecho Privado*, (53).

Torres, A. (2015). Los arquetipos según Carl Gustav Jung. Psicología y Mente.
https://psicologiaymente.com/psicologia/arquetipos-carl-gustav-jung

Torres, V. F. y Sánchez Reyes, Felipe. (2019). El santo luchador: de rudo a técnico, del espectáculo a súper héroe. *Tema y variaciones de literatura*, (53).

Ulloa Bustinza, I. (2013). Superhéroes y caballeros andantes en la era neobarroca. *Temas Antropológicos*, *35*(2).

Villa, C. M. (2025). ¿Qué significa LEGO? El origen del nombre de la popular empresa de juguetes? Areajugones. https://areajugones.sport.es/videojuegos/que-significa-lego-el-origen-del-nombre-de-la-popular-empresa-de-juguetes/

Villanueva Jordán, I., (2017). “YO SOY UNA DRAG QUEEN, NO SOY CUALQUIER LOCO”. REPRESENTACIONES DEL DRAGQUEENISMO EN LIMA, PERÚ. *Península, XII*(2).

Vivencio, M. (2025). La historia real de El Chapulín Colorado: cómo se convirtió el superhéroe más improbable (y querido) de Latinoamérica. *Vogue. México y Latinoamérica.*

Yépez, H. (2010). *La increíble hazaña de ser mexicano.* Editorial Planeta.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 13 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

La imagen de los superhéroes en las parodias: arquetipos,
símbolos e influencia en la cultura

que presenta el alumno:

RAFAEL DE LA VEGA CASTILLO

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DRA. LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD
[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD | Fecha:2026-05-13 12:25:25 | FIRMANTE

Nlb7CKlhDK2oBPCRf/QAUMCLDaNb/OazL1Gfoj2cxbEubYFzIAqIhKKun4fW1hZ5XpwNPk+OcxM8rECwKfLExuY7CxquQPZHLNLWey2qas6rjx+piQTIiOJKCy+8jSV8UMGMpweduhYvG9JstxjH2XbmM7hVTl7RoMSUHfk51SDZJDmtZgr59+WMg0gTC/k0zxaX3sDJYVrOIiKR7WnedzvOiEkbkNXEA5S7VgA/aX/rqDmqvtlX5g5QaMzanaHKsG+IGvbiHmu5q3aO9rnsFG7gkhzCYEeFQU1ZrYhgwwCU35uyDu8R/yErI4YxYop20mSeoptiEkMVHk6T1KORdQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

dqfsnhkBT

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/NRIA8iE2VjRgvsczNVH1ytPqWfmyd1Hw

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 27 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

La imagen de los superhéroes en las parodias: arquetipos,
símbolos e influencia en la cultura

que presenta el alumno:

RAFAEL DE LA VEGA CASTILLO

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DR. ANTONIO MAKHLOUF AKL
[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

ANTONIO MAKHLOUF AKL | Fecha:2026-05-27 20:34:49 | FIRMANTE

u3WGUTEZHTOkGAgv1fAa2TFJpXPmHHXMCH6ASz03doZ2QFXhVNoyWN70kEbqFLjWPPqUjDg/vfAvX9exv9pRJJfwfCr7sVHBdZxmBAHP19vQ5sb49o7N79Hr7oiSOABSPjpkCBLHbTzj45iejoVlMj8c3iNLxJKRuvk0dZBksHEabVyqEjLsM+GZRib3SHCCvaXrn3bt9jDxBL/B5IkCKP/mFuLabrF/HaJqXbrCOeda41o9eMj0l1xulHwNhwadhYaWbMNF4ZC0aJxk7YovpGqUKgHBJMFvbvwNcUZMFEjY3QkPJTeU3g2KTBNUCaoRtTDXgmwEgYMzI3TWjwDWEQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

JrB90WZR2

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/3aaD3qGvEx8bb18zmqPpwS39f4GszNyR

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 27 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

La imagen de los superhéroes en las parodias: arquetipos,
símbolos e influencia en la cultura

que presenta el alumno:

RAFAEL DE LA VEGA CASTILLO

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

El trabajo presenta una estructura adecuada, coherencia argumentativa y un desarrollo pertinente del objeto de estudio. La investigación muestra un manejo suficiente de referentes teóricos relacionados con la imagen, el simbolismo y la cultura, así como un análisis consistente en torno a la representación paródica de los superhéroes y su impacto cultural. El documento cumple de manera general con los criterios académicos y metodológicos requeridos para una tesis de Doctorado.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DR. JOEL RUÍZ SÁNCHEZ

[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

JOEL RUIZ SANCHEZ | Fecha:2026-05-27 15:48:13 | FIRMANTE

Zz17QfZFG7t/CRtubE3wW8zqaWBqiYB2y9HHfB3eZJ9HT3zD9VDaDQlrcikvGNHBT9aWsXM4J6ITMudu6V3i8ML8LozZXkfPDvDUViFbzDhVklhn0deCEyZ02hXCJNTi8gec7Ws
WprS6VWECcDP8xpMcfR4lTMbor4AjuY9vOG1gHe0DAxBa5GY1pEywbYnWR7GFO7Xe6M4yTWZEH28UahrurQ7cxiENiZNqdrplgzS+siTgkNCPSrNPrCCc3ke0piMDr0+ED7N
N4qNDIntO5/s/2/saTRE4OXHcEBzoVP9/TIhcaauY1OxusTNKMPbC2tt+0VtlYVhniRaCgoe19g==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

Lz76oCNFK

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Nu2uJiE0NeG0p0ey5DE3YVmyx9CF5zCE

Cuernavaca, Morelos a 25 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

La imagen de los superhéroes en las parodias: arquetipos,
símbolos e influencia en la cultura

que presenta el alumno:

RAFAEL DE LA VEGA CASTILLO

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: la tesis que presenta el alumno representa un aporte teórico relevante para el análisis de los superhéroes a partir del estudio de las parodias, los arquetipos y los símbolos que configuran este tipo de narrativas. A lo largo de la investigación, el estudiante logra profundizar en la construcción de la imagen de los superhéroes y en su influencia dentro de la cultura contemporánea, articulando una reflexión crítica sobre sus implicaciones sociales y simbólicas. Asimismo, el trabajo deja abiertas diversas líneas de investigación susceptibles de desarrollarse en el mediano plazo.

Rafael de la Vega presenta una tesis debidamente estructurada y redactada, sustentada en un aparato teórico pertinente y en un adecuado manejo conceptual y metodológico. El documento evidencia capacidad de análisis, rigor académico y una argumentación sólida, así como un manejo adecuado de las fuentes bibliográficas y de la escritura académica.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DRA. LORENA SÁNCHEZ ADAYA
[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

LORENA SANCHEZ ADAYA | Fecha:2026-05-25 11:42:24 | FIRMANTE

hoQ+GiImF6At8YTnSo+1glKnzTeu8nsw3YCrQT4XwYXnBNmsxeg7R9FlbcPfNNkTn38IOXZlLtxClJ0fBQ7x6GH+JbFNYxa/dWxQ16wmyVjKxn7W2UOSrEKl39DUePxp8SubRS1Gd9qaXznZIoAggpnuy/BFiOAwIMyUSyB2hZx2nn1VO5TzJ+t35fZgzeU5/A/osw1qZRc80Q7vqVOVDVcqhZgIN3g13aYIbLIgxMHloSbtWeKi8QxuU586BW/xDD6pIw54Ujb1p8c3cys0ejbJghJ3Dn8ZWG3BUUysXSNWurrsKo04fsDRQsN0S1Yh7o/T/drN5kpSbKjw6yOUYg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

G6YaCibtS

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/JtUg2yA9Z8EJIx1O9jabtDPTGM5cPpuU

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 12 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

La imagen de los superhéroes en las parodias: arquetipos,
símbolos e influencia en la cultura

que presenta el alumno:

RAFAEL DE LA VEGA CASTILLO

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

Rafael de la Vega ha presentado un análisis sólido y bien escrito sobre los superhéroes y las parodias, investigación que le ha fascinado desde años atrás. Considero que su aportación al área de la cultura popular es significativa. Analiza la figura del superhéroe desde tradiciones diferentes (países e idiomas) en el cómic, historieta y la novela gráfica. Su bibliografía es pertinente y actualizada. Incorporó las sugerencias y recomendaciones que se le hicieron en el examen a candidatura de doctorado que se realizó el 15 de diciembre de 2023.

Mi inquietud es que, tanto en la introducción como en las conclusiones se hace mención a los estudios culturales, pero en el cuerpo de la tesis no hay ninguna mención a los estudios culturales o/y si aporta algo a su investigación. Lo mismo pasa con una mención a lo sublime en la introducción. No se retoma en la tesis, tampoco se define por lo que entiendo qué es la estética de lo sublime y según qué teórico. Recomiendo que considere estas observaciones para la defensa de la tesis.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Atentamente

Por una humanidad culta

DRA. ANNA JULIET REID

[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

ANNA JULIET REID | Fecha:2026-05-12 15:58:59 | FIRMANTE

pWRjVt8/fLm7YVu405f5ilhair/n3jDUHAVHK6bWi5iBE+jMrsZadkqCOH6+6CBzdgss/lL8ZGStCrQ9B0iyOQO1Q4uiDO4K1S96onPJ0ilxdz+H7/tYvpei/jy0NDn3b4iztj882d/Ac/GGhni6j8SuXCIbe5sILoTWdbJtTo9Uv87DF7JYDSUf7AWvwMhW7sY1bEm2uyIFSloRthcoVYCovFjbDxVJH7Brwf3MzdKMCvyiF0Ns0HSBJIA7h62FbqfHBfyoyl8QlRN0HnaDQcNqciWgzpZIjgS206ocjlf40oaR7LeicIeCqBgr+nR4XH0Dinek7oJ8j5LaLLgtEA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

MVYP4FE8j

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/vm9wnZKPsB5udOAQr7gspuW4d7vGjJir

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 11 de mayo de 2026.

MTRA. BIANCA VANESSA FARÍAS BAHENA
Directora de la Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

La imagen de los superhéroes en las parodias: arquetipos,
símbolos e influencia en la cultura

que presenta el alumno:

RAFAEL DE LA VEGA CASTILLO

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: La integración de conocimientos en la tesis, además de que se alinean de manera coherente con el objetivo general y específicos planteados, establecen un marco teórico que enriquece el campo del conocimiento abordado en el Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

HECTOR CUAUHTEMOC PONCE DE LEON MENDEZ | Fecha:2026-05-11 17:01:09 | FIRMANTE

gs9FB4Km8Z3x0qld0ZTcolHq1RIYGaBR6XIuje8+7NO5hpk4d/Rw8iIfmIyfLhtd3TfKEZeqf/HzTj7oGnOiwPJwbyD1ICvFP++PeoyG9KTOEbor5DxXqnM2NcYRXdJr1URRA0ieBLG7K5M42M7gJ6xyyuRsarOUQU9KoZdzrUGTKRoIghalPv9OziXdkgUc13AJ6Q7BOHFVKUeTxquTNeH7P5Ms7rAlwr5XITzLV7+kr8mtqtDZx2Rg1V/xpUr87HqXlrFZ0HyICYgbMisSu+etzPxt/IOJj/vjGiIesCi76rrvbqrVM+IPxx1dj93gC6RiSpmlZ3NHa25g7QiMiw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

O0mMTyuk1

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/1UetG7Bnpm4ruxVjZHWwcQ2fDJqfBzdH

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 29 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

La imagen de los superhéroes en las parodias: arquetipos,
símbolos e influencia en la cultura

que presenta el alumno:

RAFAEL DE LA VEGA CASTILLO

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: que la tesis del maestro De La Vega, presenta un diálogo sumamente interesante entre sus autores estableciendo un firme marco teórico y conceptual, logrando así sustentar su voz en a lo largo de la investigación. El resultado, desde mi punto de vista, es una investigación original e innovadora, que a través de un análisis con una perspectiva transdisciplinar. Con base en lo anterior, puedo decir que el doctorante cumple con todos los requisitos planteados en el Plan de Estudios del programa de posgrado, para obtener el grado de doctor.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DR. FERNANDO GARCÉS POÓ
[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

FERNANDO GARCÉS POÓ | Fecha:2026-06-03 17:12:06 | FIRMANTE

F4G9h8XBYXinj6O9H8WVfVCMM0T+FJV/XhwTkHFgl4d7tWb7aHp1hEqOuLCSnsFzohDOlEpsEfLt8pJHXFatwYApaCvejyfW1J/z2l3mIk5Rtq8/bY/TMpsmhdaief98rDyrWnpM9Ndu2D2O2C9YHGGioXthKRKHepvxCV0X6otvm3dyMdXtM7K+YAh6iXtzLdjdT1exrwPkR6xnw/vd39mpnNEDRHpBYOssdEDY4VRpJTj/qkoI8z55eAwYTa+da8quKRA85zpKaUX78hN7AEwggcDjlfl92PjeaMSVK6l26MYmvlXel/sVPWdrlM8VuysRAsFLAoMg/FjbC2LxUA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

OBGrvZYeV

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/GLhYfUOQlTVMhZR5dnpDRuy0OF0m3C4m