

## **Construcción de la identidad de los superhéroes en el cómic desde los recursos del diseño gráfico**

**Autora:** María Pía Molina

**Carrera:** Lic. en Diseño Gráfico

**E-mail:** [pia\\_molina246@hotmail.com](mailto:pia_molina246@hotmail.com)

### **Resumen**

En este artículo se muestran los principales resultados de una investigación que pretende comprender cómo se construye la identidad propia de un grupo de superhéroes. El análisis se concentra en la construcción de la identidad de los superhéroes “Superman”, “Hulk”, “El Zorro”, “Wonder Woman” y “Las Chicas Superpoderosas” a partir de un conjunto de recursos gráficos empleados en los cómics.

### **Abstract**

In this paper are shown the main results of a recent research that seeks to understand how it's built the identity of a group of superhéroes. The analysis focuses in the construction of the identity of the superheroes Superman, Hulk, Zorro, Wonder Woman and The Powerpuff girls, from a conjoint of graphic resources used in the comics.

**Palabras claves:** Comics, Identidad visual, Superhéroes, Diseño Gráfico

**Key words:** Comics, Visual Identity, Superheroes, Graphic Design

## **I. INTRODUCCIÓN**

Desde sus inicios, a fines del s. XIX, hasta hoy, los cómics han incluido dentro de su narrativa el personaje del superhéroe, que presenta características que lo distinguen como tal. La mayoría de ellos tienen superpoderes, son buenos luchadores, mezclan su vida privada con su misión en contra de los villanos en un juego de doble identidad y sienten que su labor va más allá de la ley, pero también conviven con otros justicieros en el contexto de la sociedad. Es por eso que para distinguirse de todos los demás y para proteger su verdadera identidad secreta construyen su propia imagen ante el mundo. Para cada superhéroe, sea hombre o mujer, niño o adulto, el trabajo del autor implica la búsqueda de un atuendo, un nombre y un símbolo, entre otras cosas, que representen los poderes y actitud del personaje ante su misión, sus valores u orígenes. Esta imagen ideal creada se logra entonces, desde lo visual, mediante el uso de recursos gráficos que son coherentes entre sí y que poseen una intención comunicativa específica: transmitir la identidad del superhéroe. Tal intención se basa en la función que cumple la identidad visual de un ente, la cual se construye a partir del diseño gráfico. Y es a través de este

último, que el diseñador puede cumplir un papel crucial en la creación de los cómics por cuanto a través de sus medios logra transmitir diversas narraciones mediante la composición, los esquemas de color, los dibujos, las técnicas, etc.

En este artículo mostramos los principales resultados de una investigación que pretende comprender cómo se construye la identidad propia de un grupo de superhéroes. El análisis se concentra en la construcción de la identidad de los superhéroes “Superman”, “Hulk”, “el Zorro”, “Wonder Woman” y “Las Chicas Superpoderosas” a partir de un conjunto de recursos gráficos.

## **II. DISEÑO METODOLÓGICO**

Para este trabajo de investigación se utilizó la investigación cualitativa. Este enfoque, según Hernández Sampieri, et al. (1991), consiste en obtener el contenido expresivo del material de análisis, siendo el último el objeto de esta investigación. Es decir, se pretende indagar de una manera más profunda, y más abierta, para obtener conocimientos y definiciones que permitan llegar al objetivo planteado. Se aplicó la técnica de análisis de contenido con a un material que incluye: personajes, interacciones comunicativas, proposiciones, entre otras. El objetivo fue la des-ocultación o revelación de la expresión.

Piñuel Raigada (2002) sostiene que el análisis de contenido, en tanto que técnica para la elaboración, registro y tratamiento de datos sobre procesos singulares de comunicación, se realiza a partir de un corpus representativo de sus productos singulares (mensajes, textos o discursos). En esta investigación, el recorte de corpus seleccionado abarca los cómics sobre cinco superhéroes: Superman, Hulk, El Zorro, Wonder Woman y las Chicas Superpoderosas. La elección se fundamenta en la posibilidad de obtener variedad y mayor riqueza en el análisis, por tratarse de superhéroes de ambos géneros: masculino y femenino, diferentes orígenes y contextos (tanto de producción como de la propia historia), distintas apariencias y concepciones, y desigual público al que apuntan. Las revistas seleccionadas para cada uno de los personajes son:

- Superman: “The man of Steel” (1986-1987) Ed. DC Cómics, “Crossover Classics” (1991) DC Cómics.
- Wonder Woman: “Wonder Woman” (1987-1988). Ed. DC Cómics, Vol. 1 al 20.
- El Zorro: “Zorro” (2008). Ed. Dynamite Entertainment. Vol. 1 al 10.
- Hulk: “El Increíble Hulk” (2003). Ed. Planeta de Agostini. Vol. del 1 al 13.
- Las Chicas Superpoderosas: “The Powerpuff Girls” (2000) vol. 5, 6, 8; (2001) vol. 17; (2002) vol. 24, 26, 30,31; (2003) vol. 32 al 43; (2004) vol. 46, 49, 54,55; (2005) vol. 56 a 66. Ed. DC Cómics.

Se utilizaron dos criterios de selección: en primer lugar se trató de buscar cierta continuidad temporal de las ediciones, que permitiera comprender la historia de cada personaje sin interrupciones significativas, y en segundo lugar, que las revistas hubieran sido abordadas por un único equipo de arte, de manera que se mantuviera el estilo propio de cada uno y exista coherencia en los recursos gráficos empleados.

## **III- ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES**

Las semejanzas visuales entre los personajes se manifiestan mediante los métodos de representación con un alto grado de figuración, realista y detallada. Desde lo morfológico, los cuerpos y las cosas en general se logran con formas planas, orgánicas gestuales, siendo El Zorro donde este tipo de línea se destaca para brindar un estilo más naturalista y detallado que en los demás cómics. Los contornos son de un grosor

regular, marcados, y la línea gestual se usa para acentuar la fuerza y los contrastes, mientras la línea curva para dar movimiento a la ropa principalmente a las capas de los trajes de Superman o El Zorro. Tramas de líneas forman las sombras y otorgan expresión.



La actividad de los personajes, los temperamentos coléricos que se manifiestan en situaciones de combates son representados con escenas donde los fondos emplean radiaciones centrífugas alrededor del héroe connotando acción, poder y energía y también remarcando el impacto de un golpe o una explosión.

Sus movimientos se expresan mediante rayos, líneas diagonales y quebradas, que connotan choque, combate y confusión (Castellanos, 1981), y la velocidad de los mismos se logra a veces exagerando la perspectiva o usando variados planos que alternan entre aberrantes, picados y contrapicados para exagerar el drama y la acción de cada escena. Formas y líneas curvas indican recorrido. Se alternan los tamaños de la figura y el fondo para indicar distancias.

Algunos de los recursos morfológicos mejor explotados en los cómics de Wonder Woman tienen que ver con la relación del formato de las viñetas y la manera de narrar el tiempo, por un lado, y con las figuras que ellas contienen, por otro. Mc Cloud, al hablar del tiempo en los cómics, señala que “se puede controlar el tiempo mediante el contenido de la viñeta, el número de viñetas y el cerrado entre las viñetas (...) pero la forma de la viñeta llega a marcar una diferencia en nuestra percepción del tiempo” (1995, p.101). Por eso los cuadros varían en tamaños y formas, marcando tiempos cortos los que son angostos y sucesivos, y tiempos más largos los que son amplios. Los contornos de los mismos también cambian: se tornan gestuales en algunas escenas connotando rudeza, salvajismo, acción. De forma opuesta, las viñetas son regulares y de contornos definidos para escenas tranquilas, donde los personajes están reposando, o meditando racionalmente y cuyos tiempos son más pausados. En esas situaciones, el formato rectangular apaisado resulta óptimo, por la preponderancia de la línea recta horizontal, que para Frutiger (2007) es el plano de apoyo natural del hombre y por ello se asocia con el reposo y la quietud.



En cuanto a las figuras y sus contenedores, a veces éstas sobresalen del fondo de los cuadros señalando el movimiento de la lectura hacia el siguiente. Esta estrategia narrativa, proporciona continuidad a las acciones de los personajes en el espacio.

El aspecto cromático coincide en los cómics analizados por la intención de los autores de alcanzar un fuerte impacto visual que resulte atractivo para el lector. Así recurren al color realista exaltado (Costa, 2003) porque de este modo

se obtienen fuertes contrastes entre el negro pleno para las sombras y los demás colores

saturados, también plenos. Sin embargo, en algunos casos, como el de El Zorro, se observa la tendencia a proporcionarle a la imagen un carácter levemente naturalista empleando para luces y sombras transiciones progresivas en algunos casos mediante gradientes de color.

Común a todos los cómics es el recurso de la temperatura del color para ambientar situaciones. Para estados de acción, violencia y tensión se usan fondos con colores cálidos: rojo, amarillo, naranja, de alto valor y saturación. Los cromas fríos, en cambio, a través de plenos azules o celestes en el fondo sirven para expresar profundidad y sosiego, o tiñen toda la imagen si se trata de la noche y la oscuridad.

Del rojo se hace un uso notable, pues sus asociaciones psicológicas con la extroversión y el dinamismo corresponden al temperamento primario de los superhéroes elegidos, el colérico, mientras que las connotaciones afectivas y fisiológicas, de estimulante e impulsivo, conciernen al tipo sanguíneo. Otras gamas tonales muy empleadas para ese fin son las del naranja y el amarillo, que se vinculan también con lo emotivo, lo estimulante, la potencia y la acción.

### III. 1 - Las imágenes retóricas

Las imágenes retóricas son un recurso muy utilizado en los cómics porque permiten plasmar conceptos abstractos, establecer comparaciones, condensar el significado en una representación, entre otras cosas, aplicando un orden y disposición particulares a los elementos de la composición visual para lograrlo.

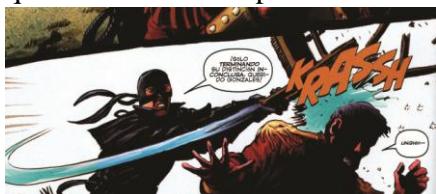
En los casos analizados se observa como algunas operaciones retóricas son usadas con recurrencia para enfatizar ciertos rasgos de personalidad de los personajes o la dimensión de las situaciones.

La más empleada es la hipérbole y está presente en todos los cómics, ya sea como figuras humanas cuyas proporciones son mayores a las del hombre común (Superman, Hulk) para destacar la musculatura de los cuerpos y las facciones, o expresiones y miradas que están acentuadas mediante el plano detalle. Además hay una exageración al mostrar las acciones, la velocidad y el movimiento, todo eso potenciado mediante líneas de tensión en el fondo, el color, el incremento y deformación de la perspectiva, a veces curvada como si se estuviera mirando a través de un lente.



Otra figura muy utilizada es la metáfora: abarca un amplio abanico de imágenes simbólicas que, en estas historias, parten desde la representación básica de gestos y posturas, como que todos los superhéroes lleven un físico erguido, puños cerrados connotando valentía y seguridad o unión y defensa de la sociedad, hasta situaciones más complejas.

Algunas metáforas visuales que se han vuelto convención en los cómics son las estrellas y radiaciones para los golpes e impactos cuando los superhéroes pelean, o los corazones en el aire para el enamoramiento, gotas para la desesperación, llamas de fuego para el enojo, como un modo de mostrar las emociones, y la lámpara para las ideas, en aquellos que se caracterizan por la racionalidad.



También es recurrente la representación del movimiento que “corta el aire” mediante formas curvas, dejando un vacío blanco, con lo que se

quiere expresar la velocidad de una acción y manifestar el carácter activo de quien lo ejecuta.

Un elemento ya descrito, de gran peso simbólico es también el color.

Según Olivetti “una de las identificadas a los cómics onomatopéyas” (2004, superhéroes no son la expresan gritos, rugidos, y los temperamentos que se este trabajo, o son el choques y explosiones de La aliteración también es figura de adjunción logra tiempo en el que muestra en Superman la una misma viñeta para de acciones a gran atacando a sus enemigos en un solo cuadro, como si esas acciones similares se dieran en un único fragmento de tiempo.



características que han durante toda su historia son las s/p) y las historias de excepción. Por lo general son otra manifestación visual de observa en cada personaje de sonido de roturas, golpes, situaciones generadas por ellos. bastante empleada, que como recalcar algo o dar una idea del transcurren las acciones. Así se yuxtaposición de su cuerpo en ilustrar la idea de multiplicidad velocidad, o a Wonder Woman



En Hulk también se utiliza la aliteración pero en viñetas sucesivas, donde él aparece agarrándose la cabeza para impedir a Banner salir, a modo de que eso durara varios minutos. Con ello se vuelve a la noción del tiempo en las historietas de la que habla McCloud: “la fotografía nos ha condicionado a equiparar una imagen sola con un momento” (2004, p. 97) mientras que las viñetas, separadas por gutters ocupan cada una de ellas un instante concreto en el tiempo. Se observa, además, la utilización de figuras cuyo uso no es tan frecuente en todos los cómics pero se emplean algunas veces con fines específicos.

La elipsis es usada con el objetivo de destacar aquello que se suprime de la escena. Se ve notoriamente en Superman, donde el recurso consiste en que la figura del personaje aparece vacía, recortada sobre un fondo lleno pero oscuro, en una situación en la que se oculta para vertirse como Clark Kent. Otra manera en que éste destaca por su ausencia es en circunstancias de conflicto, cuando el periodista Clark se escurre de la situación para vestirse como héroe y salir al rescate.

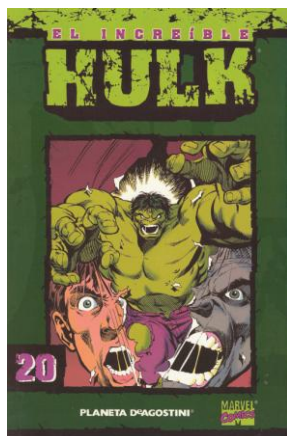
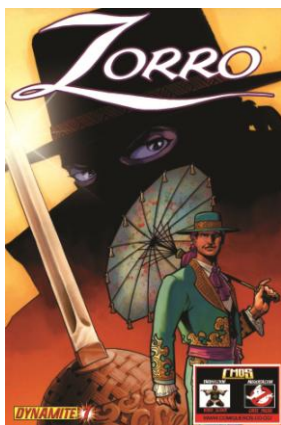
Ejemplo muy claro de elipsis es también el de Las Chicas Superpoderosas, cuya estela de vuelo es lo único que hay en la viñeta, lo que indica que salieron volando con gran velocidad por alguna urgencia. En todos los casos la operación retórica es otra forma que encuentra el creador de mostrar una estrategia del personaje o su actitud ante los problemas, y es justamente lo contrario a lo que la técnica implica: un superhéroe no desaparece, no se suprime, ni evade las dificultades sino que las enfrenta, y como si pudiera anticiparse al relato, ya se está encargando de la situación.

Otra figura de supresión como la anterior es la sinécdoque: escenas donde se muestran sólo partes del vestuario o el cuerpo de los personajes son bastante típicas en los cómics de los protagonistas que se han descubierto como semejantes en este análisis, es decir Superman y El Zorro. Con mostrar los pies o una parte del escudo del hombre de acero, los ladrones ya reconocen quién apareció y eso ya basta para



temer. De forma similar, con planos detalle donde únicamente aparezcan las botas y la punta de la espada, el lector ya puede identificar al Zorro. Esta técnica de la retórica es otro mecanismo que los creadores de historietas utilizan para conseguir una rápida asociación del lector con lo que identifica visualmente al superhéroe.

Con un fin parecido ese y planteado en toda la trama de las historias de algunos personajes está la antítesis: como recurso de oposición y contraste se usa para destacar las características definitorias de los héroes en relación a sus alter ego, como ya se anticipó al hablar de los rasgos de personalidad. Entonces para Hulk, Superman y El Zorro este recurso se explota al máximo llevando a extremos opuestos dichas personalidades.



Cuando la imagen retórica aplica la rima, se nota la intención estética-artística del creador del cómic. Como implica el trabajo con aspectos formales, es posible obtener composiciones armónicas que hacen que una situación frecuente adquiera una representación más original. En el caso de los combates en El Zorro o Wonder Woman, estos son repetidos, por eso una figura espejada de un enfrentamiento con su adversario brinda dinamismo a la narración.

La gradación se emplea en varias imágenes retóricas, principalmente en Hulk, donde un tema central es la metamorfosis de éste a Banner. Así mediante esta técnica se logra mostrar en etapas el proceso de transformación, que hace creíble al espectador el hecho de que personalidades tan opuestas sean parte de una misma persona. La gradación en la misma viñeta puede significar un cambio rápido y si se reparte en varias viñetas abarca más tiempo. También es muy usado este tipo de imágenes para demorar la atención del lector en un cambio que en el personaje se produce en un lapso muy corto, ya sea de estado de ánimo como en



La gradación en la misma viñeta puede significar un cambio rápido y si se reparte en varias viñetas abarca más tiempo. También es muy usado este tipo de imágenes para demorar la atención del lector en un cambio que en el personaje se produce en un lapso muy corto, ya sea de estado de ánimo como en

Wonder Woman, con la intención de resaltar el impacto que inicialmente algo provocó. Y de forma similar a la gradación, pero sin producir un cambio en la imagen, la asíndeton es otra manera de acentuar algo, porque al dividirla en franjas, por la suma que el receptor hace para interpretarla provoca ese efecto de acumulación.

### III.2- Aspecto físico, valores y contexto

El esquema corporal de un personaje y su actitud ante el mundo son las primeras manifestaciones visuales que el lector recibe de éste. Partiendo de eso le es posible construir una primera impresión y allí comienza el proceso de identificación. Si se considera lo que sostiene Ramírez de Bermúdez (2005), el carácter diferenciatorio que toda identidad debe tener para ser reconocida, se da en quien percibe y no en quien diseña o crea y luego emite.

Tomando como base la noción de identidad corporativa de Costa (1994), para entender como se construye la identidad de un superhéroe, es primordial el hecho de que en ella la forma es el estímulo perceptivo y ésta conduce mentalmente a la función y a la esencia de la cosa percibida. De allí la importancia del esquema corporal, la vestimenta, los accesorios y actitudes en cuanto a estímulos visuales.

Superman devela su función o estrategia: es transparente y genera confianza, porque no se oculta tras un antifaz, sino que se muestra al mundo para que la gente reconozca que él viene a defender los valores de la nación norteamericana. Y nada más evidente de ello es su traje: muy ceñido al cuerpo y de tipo enterizo, lo cubre casi por completo pero marca notoriamente sus músculos. Lo complementa con una trusa roja y un cinturón amarillo-dorado. En el pecho lleva el símbolo que lo identifica: una “S” roja sobre un fondo amarillo. Además tiene una capa roja amplia y larga desde la espalda hasta las rodillas que lleva inscrita en la parte de atrás el mismo símbolo “S”, ésta le proporciona dinamismo a sus movimientos, un aspecto de libertad y al mismo tiempo importancia. Sus botas recuerdan a las de los guerreros míticos y le dan una apariencia más agresiva.



Lo que se destaca de esta descripción es la función emblemática que toma el color, porque la combinación del rojo y al azul remite a la bandera de Estados Unidos, aludiendo al sentido patriótico de Superman, además y como beneficio derivado, hace que la figura se torne pregnante y atractiva a la vista. Esto no es casualidad sino tiene que ver con el contexto en el que surge: la primera revista de Action Comics fue publicada en 1938 por la National Comics. En esta época los Estados Unidos apenas habían superado la crisis económica y se vislumbraba su participación el conflicto de la Segunda Guerra Mundial. En este clima de tensión e inseguridad surge la figura de un superhéroe como Superman. Serra sostiene que el éxito de personajes como este se da por “la necesidad del público de producir una imagen del enemigo y de alinearse contra el mal; se trata de un

imaginario que requiere oposiciones claras y dicotómicas que se adaptaban bien a las caracterizaciones simples, netas, apromblemáticas de estos nuevos héroes” (2011, p. 30). En efecto, los Estados Unidos entran en guerra en 1941, con lo que las historias heroicas son cada vez más consumidas, y los superhéroes más aceptados como objetos de identificación social. Como resultado, entre un amplio número de historietas de este

género, se publica ese año el cómic de la heroína americana de esta tesis: Wonder Woman, y como es parte de este conjunto comparte la misión de proteger a su país y sus valores, manteniendo el orden social que eso implica. Por eso su aspecto ha de comunicar lo mismo, porque nuevamente “la sustancia dibuja las formas en que las funciones se presentan en el plano perceptible.” (Ramírez de Bermúdez, 2005, p.15)

En su tierra natal Wonder Woman viste al estilo griego antiguo, pero cuando se desenvuelve como superheroína usa un traje especialmente diseñado para simbolizar su objetivo de defensora de la patria, sin perder el origen de princesa de las Amazonas. De la misma forma que sus compañeros de género, en ella hay una referencia al imaginario de la mitología clásica, como un intento de proporcionar al personaje el sentido mítico del superhéroe que se explicó antes, pero en su caso es directo y explícito porque desde su concepción y nacimiento están presentes elementos mitológicos greco-romanos. De ese modo se puede apreciar que su atuendo es una conjugación de ambos propósitos.

Viste un traje muy ceñido al cuerpo, como Superman, que se asemeja a una malla enteriza: la parte superior del busto es roja y sobre ella una forma de W amarilla lo cubre, la parte inferior es azul con estrellas blancas de cinco puntas. Lo complementa con un cinturón amarillo-dorado a la altura de la cintura. El calzado consiste en botas rojas altas, con terminaciones blancas y el detalle de una línea del mismo color que la recorre por el frente verticalmente. Además lleva en la cabeza, por debajo del cabello una tiara de dos puntas, una superior y otra inferior, es amarilla-dorada y tiene en el centro una estrella roja de cinco puntas. Usa aros circulares y pequeños de color rojo. En cada muñeca tiene un brazalete gris-plateado. Al costado de su cadera derecha lleva enrollado un lazo de oro, conocido como “El lazo de la verdad”.

Con ese retrato se evidencia un objetivo de identificación más inmediata de este personaje con los valores estadounidenses, porque además de usar los colores de la bandera incluyendo el blanco, se añaden dos elementos distintivos y simbólicos de ella, la estrella de cinco puntas y la idea de la W como un águila, ícono clásico de la cultura norteamericana. Incluso dicha finalidad se pone de manifiesto en un capítulo donde se narra el porqué del destino de Wonder Woman, y ella recibe una serie de insignias patrióticas por parte de sus hermanas.

La aparición de una protagonista mujer dentro de historietas de este género tiene que ver con la intención de hacer llegar a un público femenino esos ideales. Tal como apunta Serra, “Diana, princesa de las Amazonas dotada de poderosos superpoderes y bellissimo aspecto, se afirmó desde el principio como un icono del feminismo (movimiento del que su creador, el doctor William Moulton Marston, fue un gran simpatizante).” (2011, p.32)

En ese sentido, si se analiza el aspecto físico de los superhéroes que forman parte del universo DC, en lo que a esquema corporal y textura física respecta, se observa cómo responden a unos estereotipos y cánones de belleza cuyas concepciones devienen, por un lado, del ideal de perfección y superioridad clásicos, basado en los modelos arquetípicos de la mitología griega, y por otro, del propio contexto moderno en que surgen estos personajes.





En relación a lo primero, Serra habla de los héroes tradicionales en los que se inspiran los nuevos, pero proyectándolo en un caso particular “representado por Aquiles: el más fuerte, hábil y rápido entre los héroes griegos es un arquetipo que, a través de siglos de historias llega a encarnarse en la figura de Superman.” (2011, p. 37). En el caso de Wonder Woman, la inspiración en los modelos de belleza de la antigüedad clásica se aclara en el cómic, al explicar que sus cualidades fueron tomadas de la diosa griega Afrodita, entre los que se destacan la sensualidad de la silueta y marcados caracteres sexuales, aunque también la proporción formal y la simetría.

Pero adaptándose al contexto, las representaciones de estas dos figuras también se ven influenciadas por las nuevas relaciones y concepciones que tienen las personas con el cuerpo humano y el rol social. Es de esperar entonces, que Superman se asemeje a los aficionados que dieron inicio a la práctica del culturismo en las primeras décadas del siglo XX y lograron imponerse en las publicaciones de la época. En coincidencia, este deporte pregonaba en sus inicios el ideal griego a cerca de a las proporciones del cuerpo humano.

Para todos los superhéroes seleccionados en este análisis, el concepto de superioridad física es válido como uno de los principales elementos que los convierten en lo que son, pero la excepción de ello es El Zorro, que se identifica con el otro modelo heroico que propone Lotman: “el folklore mundial conoce también otra situación: la victoria del débil (...) sobre el fuerte (...) el inteligente vence con la inventiva, la rapidez de ingenio, la astucia y el engaño, en último análisis, con la inmoralidad” (en Serra, 2011, p. 37)



El Zorro viene a representar al débil en su sociedad, que no tiene voz por estar fuera del aparato gubernamental, ni formar parte de la milicia. Opuesto a los héroes de DC Cómics, su cuerpo no es hiperbólico, ni invencible, ni sobrenatural, por eso no intimida por el tamaño, sino por lo que él representa. Su estrategia es opuesta, aprovechando la sorpresa y la oscuridad de la noche ataca por la retaguardia o desde una posición ventajosa para generar temor. Como consecuencia, su aspecto es diferente al de los superhéroes con dones superiores: la formas de su cuerpo se disimulan mediante un traje que no va pegado al él y una capa oscura acrecienta las posibilidades de que sus rivales erren en sus ataques, ya que gracias a su movimiento la silueta del personaje se vuelve indefinida para los adversarios. Un antifaz lo distingue como “El Zorro”. Lo primero le permite

desenvolverse cómodamente en su rol y lo segundo exponerse sin ser identificado. Todo el conjunto es oscuro para poder actuar durante la noche y perderse en la sombra.

La vestimenta que lleva habla de su contexto y su origen mixto: la historia está situada temporalmente a principios del siglo XIX, con correlación a algunos hechos de la realidad, durante el reinado de la corona Española, en la región de Los Ángeles, Alta California. Como hijo mestizo de un terrateniente y ex soldado español, (Don Alejandro De la Vega), y una india guerrera de la tribu Tongva, (Regina De la Vega), Diego, es decir El Zorro, hereda de ellos el sentido de la justicia y el amor a la patria y a la tierra. Así, en medio de dos mundos, y en un clima de injusticia social, opresión y colonialismo, este personaje elige ser quien defiende a la sociedad y pugna por cambiar el orden establecido.

Cardona Zuluaga propone una categoría heroica a la que ella llama *héroe trágico* y con la que en muchos aspectos es posible identificar al Zorro y también a Wonder Woman. Uno de esos aspectos es el siguiente:

“El temor humano a la muerte y al dolor se ve expresado en el héroe, cuando en el campo de batalla protege su vulnerabilidad con el escudo, el peplo o la malla. Estas vestiduras son parte constitutiva de su identidad: posee un cuerpo digno de sus glorias, pero un cuerpo que se expresa en el brillo del metal, en el filo de la espada, en la majestuosidad del penacho, en el peso de la armadura; atuendos que diferencian a héroes y hombres, que visibilizan su condición gloriosa.” (2006, p. 61)

Estos objetos reconocen la humanidad de su condición, y a su vez resaltan su capacidad superior o gloriosa que le permite emprender su destino.

Con todo ello, El Zorro logra un aspecto imponente, libre y seguro, pero también atemorizante y misterioso: lo llaman el “fantasma de la noche” o “el demonio”, porque al imitar las cualidades instintivas de un animal también adquiere una libertad que le permite violar las prohibiciones y normas, cometer los actos vedados para el ciudadano común, es decir, actuar con imprevisibilidad.

La tendencia de la Europa del siglo XIX de crear la imagen de la masculinidad pasiva y con ciertos rasgos feminizados se plasma en el personaje de Diego De la vega, el alter ego de El Zorro. Treinta años más tarde, aproximadamente, aparecen en escena protagonistas cuya condición física está por encima de la media (es la época de Superman). Y luego de otros treinta más, las proporciones exageradas de los cuerpos ya no se utilizan para mostrar la dimensión protectora del superhéroe, sino su carácter de amenaza, tal como ocurre con Hulk, pues la relatividad del posmodernismo hace que los límites entre el bien y el mal estén borrosos, y por ello estos personajes no son puramente buenos o puramente malos, como fueran los superhéroes de antes.

Los contemporáneos se identifican con el héroe moderno, por su contexto, pero también con el héroe novelesco de Cardona Zulaga porque este

“se mueve en un mundo que está más allá de la ley, en la que afirma constantemente su propio ser enfrentando un mundo que produce vértigo y desencanto.” En la tarea de definir su propia identidad la lucha se vuelve interna, “es el desgarramiento del alma que le lleva a ocupar una posición ambigua, en la que no existe ni el bien ni el mal, sino razones ontológicas que designan sus rumbos, que lo llevan a enfrentarse desde la interioridad a las situaciones exteriores que le confrontan y lo hieren.” (2006, p.62)

Para la autora estas figuras se vuelven solitarias, como enjauladas en sus propias profundidades y desde allí miran al mundo con temor. El desgarramiento interno de Hulk es manifestado en su apariencia externa, mediante sus ropas que están hechas jirones, y no por haber luchado entre golpes, bombas y monstruos. Sólo cuando el alma de Hulk es libre y se olvida de los problemas, se retira al monte, donde viste únicamente un calzoncillo bordó, como si esa libertad se extendiera a su cuerpo.

Siguiendo el criterio de evolución temporal tomada para analizar las representaciones de los personajes seleccionados, se llega a Las Chicas Superpoderosas, cuya historia nace a fines de los '90. Aquí se considera un factor que no se trató aún con mayor detenimiento: el público al que se dirigen estas narraciones. Hasta este punto los cómics analizados están dirigidos a un lector promedio adolescente y adulto, muchas veces con una intención propagandística o formadora de opinión, pero en este caso, donde las niñas son protagonistas, se apunta al segmento infantil, y esto tiene que ver con la

concepción y la valoración del mismo que hay en la actualidad, distinta a la de generaciones anteriores.

Las productoras editoriales son conscientes de que se trata de una infancia mediática, en la que la televisión y los medios electrónicos definen incluso tal concepto además de cumplir su función socializadora. Por eso Meyrowitz (en Serra, 2011) señala que las transformaciones radicales que la televisión ha entrañado en la sociedad tienen que ver con el hecho de que puso a disposición de todos cualquier conocimiento o temática, y todo el tiempo, generando una horizontalización en el acceso a la información y favoreciendo así una mayor simetría entre los niños y los adultos. Es por eso que entre la variedad de personajes actuales, hay un apogeo de dibujos animados interpretados por super niños, es decir, superhéroes infantiles que asumen las mismas misiones que los héroes adultos de los dibujos tradicionales, y claro ejemplo de ello son Las Chicas Superpoderosas.

Al tratarse entonces de otro público, que tiene una capacidad más limitada de decodificación de los mensajes, cambian las representaciones visuales de los personajes, pasando a un lenguaje más simple y directo. Lo que no varía es que se persigue la identificación de las mismas con el grupo al que se dirige, por lo menos en lo que respecta a su constitución física.

### **III.3- Los protagonistas como héroes positivos: símbolos de valores en una sociedad**

Al principio de este trabajo se introdujo la noción de aquello que realmente constituye a un superhéroe, sea este mítico o contemporáneo, como distinguen Eco y Cardona Zuluaga. Lo que es fundamental para esa condición es la adhesión a un grupo de valores y aspiraciones compartidas con la sociedad a la que se representa, en un tiempo y lugar determinado.

Partiendo de eso, en cada uno de los cómics elegidos en este trabajo es posible identificar los valores que sus protagonistas promulgan con las comunidades y el tiempo histórico del que forman parte. A una buena parte de esto ya se ha hecho referencia para comprender otros aspectos que forman la identidad de los personajes, pues cada elemento que es parte de su constitución se integra en un todo inseparable.

A pesar de las distancias temporales existentes entre la publicación de cada una de las historietas seleccionadas, y presentes también en el de propio contexto interno de las narraciones, hay una cuestión compartida, que es apropiado expresar con palabras de Eco.:

“En una sociedad de masas de la época de la civilización industrial, observamos un proceso de mitificación parecido al de las sociedades primitivas y (...) Se trata de la identificación privada y subjetiva, en su origen, entre un objeto o una imagen y una suma de finalidad, ya consciente ya inconsciente, de forma que se realice una unidad entre imágenes y aspiraciones” (1984, p. 252)

Este objeto es la proyección de lo que la humanidad desea ser y alcanzar, y eso para el autor es lo que le da un carácter universal. Una construcción mitificada, aclara, es el cómic que nace en estas civilizaciones, por lo tanto es el caso de las historias que se analizan en este proyecto. El autor hace hincapié en Superman por ser claro ejemplo de aquella situación, diciendo que como héroe positivo “debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer.” (1984, p. 258) ya que aparece en un contexto de frustraciones, complejos e inseguridad social.

Wonder Woman, versión femenina de ese modelo positivo, encarna los mismos valores que Superman porque ambos desempeñan el papel de gran héroe americano, que representa los más significativos valores de la sociedad norteamericana, basados en el poder individual y el logro personal, la afirmación de la libertad, que es el poder de elegir (y en plena cultura de consumo esto es elegir el producto que se desea), además de la justicia y el cumplimiento de la ley en una democracia supuestamente igualitaria, vista como el sometimiento al líder de una nación imperialista.

Ambas figuras, nacidas en plena Guerra Mundial, donde la competencia armamentística entre los países involucrados ocasiona un número impresionante de muertes, vienen a defender ante todo el derecho a la vida. Pero en Wonder Woman se hace una asociación directa: ella, bendecida por los dioses, debe luchar del lado de la bandera norteamericana, como si el lado del bien fuera el de esa nación y el hecho de ser un designio de los dioses fuera lo que les da la confirmación de serlo. Ejemplo de ello es uno de los diálogos que se tornan decisivos para el destino de esta supermujer:

Hipólita (madre de Diana): “¡La libertad americana debe ser preservada! Debes enviar tu amazona más sabia, la mujer maravilla. Por América, el último reducto de la democracia y de los derechos de igualdad de las mujeres ¡necesitan ayuda!” (Potter Pérez y Patterson, 1987, vol. 1)

De una época posterior, casi 50 años después, y provenientes del mismo país, las Chicas Superpoderosas exponen la defensa de idénticos valores. Aún estando en un contexto de avances tecnológicos significativos e ideas progresistas y liberales, aspiraciones como la justicia, el respeto por la vida, la libertad y la paz de la sociedad siguen en primer orden. Todo tiene que ver con la misión de estos personajes de conservar el orden que se mantiene hasta el momento en ese país: la democracia política y el capitalismo económico. Porque para ellas las amenazas a la paz y el bienestar son los actos de agresión que implican robos, saqueos, invasiones de seres exteriores, privación de la libertad, etc.

Sobre esa representación del peligro en los cómics habla Eco. El autor señala que la única forma visible que asume el mal es el atentado a la propiedad privada. Al igual que las niñas y que Wonder Woman, el hombre del futuro se mueve en la pequeña comunidad donde vive (Smallville para Superman es como Townsville para las Superpoderosas), dejando de lado el resto del mundo, y así “en el ámbito de su little town el mal (...) se configura bajo la especie de individuos pertenecientes al underworld” al mundo subterráneo de la mala vida, preferentemente ocupado (...) en desvalijar bancos y coches-correo.” (Eco, 1984, p. 293) Siendo el derecho a la propiedad privada una de las bases del capitalismo, esto se interpreta como la intención de hacer perdurar el sistema imperante.

Todos estos valores y otros que adquieren real importancia, tienen que ver con la historia particular de los personajes, que ha ido ordenando una escala de prioridades para ellos. Smallville es para Superman el lugar donde no sólo aprende el *american way of life* sino también lo que significa el trabajo duro, la familia y los amigos, que se constituyen como principios de mucha importancia para el.

Allí, bajo el aspecto de Clark Kent trabaja en su granja, haciendo uso de sus poderes en lugar de máquinas, para colaborar en la economía de su hogar: levanta la cosecha, construye corrales, etc. También de pequeño acude al instituto para educarse. Mediante esta vivencia del esfuerzo cotidiano se identifica con el lector, una persona común sin

habilidades superiores que vive en una sociedad semejante a la del personaje, donde el trabajo diario es la forma de acceder al consumo y a la propiedad privada. La vida en familia también



es parte de lo mismo, de la rutina, por eso Superman aprecia a sus padres y de ellos asimila el concepto de amor humano y de la vida.

El producto de Las Chicas Superopoderosas apunta a un nuevo segmento infantil que tiene mayor participación social e importancia en el proceso de consumo. Por eso, es necesario generar la identificación de los lectores tempranos con los personajes. Porque éstos como parte del proceso de socialización de los niños son modelos de normas, conductas y valores sociales. Así, no sólo son importantes los valores nacionales sino otros que se destacan como la responsabilidad de las propias acciones, la verdad, la unión de la familia y el cuidado de la naturaleza. Y el modo de enseñar aquello es de la forma en que se las muestra a las pequeñas en los cómics. Las niñas realizan las cosas de la casa, cumplen con sus deberes como niñas, hacen la tarea, descansan, se alimentan y juegan, se las muestra alegres e inocentes porque son niñas. No utilizan sus poderes para hacer el mal, sino para defender a la ciudad.

En los años en los que surge Hulk, la competitividad y el apogeo de la ciencia de la vida real tienen una de sus máximas expresiones en la llamada Guerra Fría (1945 a 1989 aproximadamente), por eso no es de extrañar que Hulk sea resultado del afán desbordado de los científicos nucleares de la milicia norteamericana, en medio de la competencia armamentística entre ese país y la Unión Soviética. Si se vuelve a sus orígenes, es posible comprender que una bomba atómica haya generado tales mutaciones, y como resultado el personaje sea el que padeciendo las consecuencias persiga la paz. Capitaneo asigna mucha importancia al aspecto geopolítico en relación a los comics analizando el papel de Hulk como un superhéroe norteamericano en medio de esa guerra y también algunos cuestionamientos sobre la tecnología atómica:

“la persecución única que el ejército realiza de Hulk sirve como metáfora de los esfuerzos institucionales, militares y políticos realizados por el estado con el fin de controlar el uso de la energía atómica y la difusión. Este esfuerzo fracasó, por supuesto, con las revelaciones de espionaje atómico en la década de 1950.” (2010, p. 260)

Así, Hulk, aunque es parte de los personajes consagrados en la cultura estadounidense, no representa el espíritu patriótico como los demás, y reniega del sistema militar de este país. Todo eso se traduce visualmente en la ausencia de alguna referencia norteamericana en su aspecto, su vestimenta, lenguaje o signo de identidad visual.

#### **III.4- La metrópolis como campo de acción de los superhéroes**

La metrópolis se configura como el entorno común donde todos los superhéroes analizados se desenvuelven diariamente en su lucha contra el mal, en oposición al ámbito rural, que parece ser un lugar de descanso donde encuentra refugio la mente y el cuerpo.

Serra afirma que “la metrópolis ha sido el escenario, el argumento, la matriz de los medios del siglo XX, (...) en el momento histórico de la máxima expansión y al mismo tiempo del inicio de la catástrofe de los lenguajes televisivos” (2010, p. 69) y el cómic ha tomado de este medio el escenario para sus narraciones. De esa manera se logra crear un mundo parecido al de los lectores, con experiencias similares a las modernas, donde reina el principio del cambio que implica fuertes estímulos diferentes que se suceden rápidamente produciendo una sensación de discontinuidad. El autor agrega que la urbe, con sus ritmos, relaciones interpersonales conflictivas, aceleraciones económicas y de producción, es la expresión de un estado permanente de crisis en la modernidad. Y sus manifestaciones son la violencia, la criminalidad, el abuso de poder, la corrupción y la

pobreza entre otras cosas. Es este el momento y lugar donde los superhéroes deben recuperar el orden ante el caos existente.

La variedad de estímulos comienza con la diversidad cultural que hay en un país como Estados Unidos, donde se sitúan geográficamente las ciudades en las que operan la mayor parte de los personajes en cuestión, salvo El Zorro, ya sea que lleven nombres ficticios (Smallville, Townsville) o reales (Los Angeles, Boston, etc). También se observa en los estratos sociales: ricos, pobres, clase media trabajadora, y en el contraste arquitectónico y urbanístico del paisaje: grandes edificios y rascacielos de estilo futurista, callejones, avenidas, negocios por un lado, y suburbios, oscuridad y ruinas por otro.

La población se muestra de dos maneras: o aislada en su individualidad (cuyo estilo de vida frenético incluye el trabajo y el café al paso), o como una masa. Por eso el superhéroe destaca por el contraste, y también lo hacen los seres excéntricos cobrando protagonismo en algunos capítulos. Serra sostiene que la televisión ha influido en el tipo de figuras que aparecen en las narraciones de las historietas, siendo ahora de un carácter espectacular. “Los nuevos enemigos son los mutantes, una nueva raza, una generación post-televisiva de diferente configuración antro-po-sensorial, que vive entre los desechos de la civilización (el passage-salón de juegos, el vertedero), adopta un estilo espectacular y es portadora de una cultura totalmente mediática” (2010, p. 69). También son excéntricos en Wonder Woman los demonios del mal, en Hulk los héroes de las ligas defensoras, en Superman los seres de otros mundos. Pero en éstos últimos dos cómics, personajes humanos normales, como el multimillonario Lex Luthor, o el General Ross dejan entrever algunas fisuras del sistema político y económico que los héroes defienden, y es la corrupción de las clases poderosas.

Los ciudadanos también se representan como una masa en situaciones cuyas expresiones alternan entre tres estados: el enojo, la alegría eufórica ante el triunfo del héroe en alguna hazaña, y la preocupación/ terror frente a amenazas. Por lo general las personas aparecen formando parte de marchas y protestas, y se informan mediante la televisión y el diario. Este hecho, que habla de una época mediatizada, se revela en el lenguaje visual utilizado en dos casos particularmente: Wonder Woman y Hulk.

El color adquiere relevancia porque tiene la capacidad de generar diversos ambientes e indicar el estado de ánimo generalizado en la población. Se mantiene el color realista exaltado que no utiliza gradientes sino luces y sombras contrastadas mediante el negro y el color saturado. A veces las sombras se logran usando colores en bajos valores: azules o verdes, y en todos los casos generan casi siempre sombras bien perfiladas.

Para el inframundo de los demonios y las situaciones de tensión, lucha y combate, en cualquier contexto, se utiliza siempre el color imaginario fantasioso porque este según Costa (2003) pertenece a las imágenes de carácter icónico pero que corresponden al imaginario colectivo, a la fantasía.

Siguiendo ese criterio, las representaciones de los personajes malvados, los demonios o criaturas emplean verdes, morados o azules cuando sus apariencias son similares a las de reptiles, arácnidos y serpientes, lo cual les da un aspecto viscoso y putrefacto. Mientras que aquellos cuyo exterior es más parecido al humano son representados con colores saturados. Los dioses en Wonder Woman y los individuos de Kriptón en Superman también llevan este tipo de cromática: el blanco y el amarillo como parte de ellos o de aureolas que los rodean, además colores saturados.

Las gamas tonales tiñen las imágenes cuando hay un clima general que se vivencia. Ambientes colmados de gloria y fiesta recurren a los cálidos, rosas y amarillos, porque son colores incandescentes, optimistas y emotivos según la psicología del color, y por eso transmiten alegría. Mientras que la violencia, la oscuridad y la maldad se

representan con negro, azul, verde o rojo, pues por sus asociaciones afectivas permiten connotar desesperación profunda, tristeza, enfado, agresión y ausencia de luz.

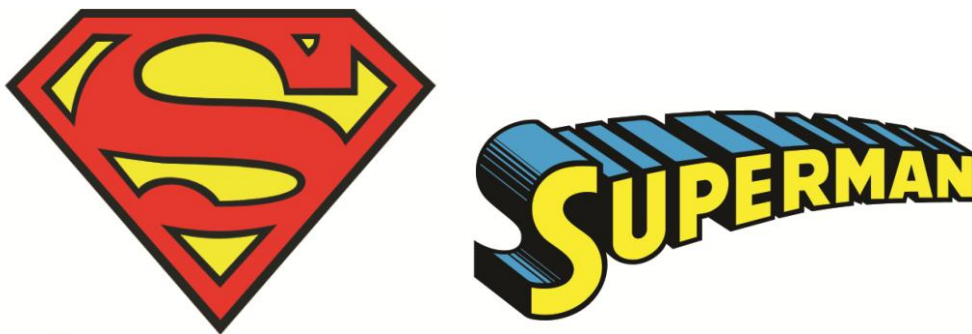
La temperatura del color es algo que también hace al estilo de los espacios representados. El uso de los fríos plenos: verdes, azules, violetas y blanco es para áreas frías, tecnológicas y grandes como las bases miliares en Hulk o en Wonder Woman, y si se combinan muchos colores en un ambiente esto le da cierta vida y alegría al lugar, el ejemplo más claro de ello está en varias escenas de las Chicas Superpoderosas.

El día y la noche se logran con un juego de oposiciones en lo que a cromática se refiere: el día emplea los cálidos por la presencia de la luz del sol, pero en valores muy altos y baja saturación, apareciendo a veces como lavados. Contrariamente la noche de la metrópolis es oscura y peligrosa, para nada acogedora, y en eso son buenos los fríos de bajo valor y mayor saturación.

### III.5- Símbolos de Identidad Visual

La construcción de la identidad en el plano de lo visual para cada uno de los superhéroes en los cómics se basa en los mismos objetivos de identificación, memoria, asociación y diferenciación que persigue la identidad visual de una corporación o entidad. En ese acto de reconocer está presente una interacción, donde un mensaje es emitido por alguien y recibido por un público, y como el mensaje se trata de la identidad y el canal en este caso es un soporte gráfico, según el autor, está configurado a partir de una unidad formal que posee rasgos exclusivos reconocibles perceptiblemente.

El signo de Superman consiste en un Isotipo que lleva la inicial de su nombre inscrita en el fondo. Se usa casi siempre como monograma, pero también suele aparecer el nombre completo, es decir el logotipo, por ejemplo en la tapa del cómic, pero en este caso se suprime el elemento accesorio que le da soporte, el escudo.

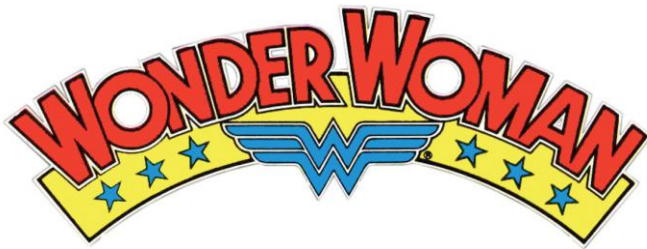


En referencia a los monogramas es interesante apuntar a lo sostenido por Frutiger (2007) sostiene que estos signos son usados principalmente por los líderes o personas de poder en la escritura antigua de Grecia. Así se confirma la vuelta a lo mítico en la concepción del personaje.

La forma y la tipografía confieren al signo un aspecto heráldico dándole importancia y estatus pues emplea letra mayúscula con serif de tipo Egipcia en el monograma, con algunos retoques que le proporcionan un aspecto estilizado. Morfológicamente se describe como un escudo formado a su vez por un triángulo isósceles invertido como figura de fondo, enmarcado por un contorno de grosor intermedio. Sobre el mismo se inscribe una letra S mayúscula que ocupa casi todo el plano de fondo. Esta figura tiene origen en los símbolos de la heráldica de las que habla el autor, y si como él dice, son usados en principio por los enviados diplomáticos de cada familia, es perfectamente reconocible la misión pacífica de Superman en la tierra, enviado por los Kriptonianos.

Como aclara Frutiger (2007), en este signo se divide la superficie en áreas cromáticas aportando los significados de cada familia o los valores del grupo. En el identificador de este superhéroe ambas intenciones se manifiestan ya que el color es usado con un sentido simbólico: el amarillo se vincula con la deidad, con su origen superior y así con la idea de que Superman podría ser un Dios entre los mortales. Además es luz, poder, energía, potencia, cualidades que adquiere el personaje al exponerse al sol. Pero también están presentes los colores más pregnantes de la bandera norteamericana recordando al lector que este personaje se identifica con esa nación y sus valores.

El logotipo varía tipográficamente en la fuente empleada. En este caso al usar una tipografía sin serif se vuelve liviana, sin apoyo y eso le da dinamismo. El detalle del volumen se asocia con lo corpóreo y lo macizo, como es Superman, y la leve ondulación en perspectiva también contribuye a esa impresión de liviandad.



Wonder Woman, por su parte, asume los valores norteamericanos y los hace mucho más explícitos en lo que a sus rasgos visuales concierne. Por eso el isologotipo que la identifica condensa asociaciones relativas a ello en todos los

recursos visuales que utiliza. Este signo identificador es un isologotipo, el nombre es un logotipo tipográfico exclusivo ya que está escrito con una tipografía básica sin serif en mayúscula especialmente diseñada para el caso, donde las W destacan por la altura de la letra. Construido a partir de la estilización de dos letras W, una arriba de la otra, se logra un juego formal y a su vez simbólico, ya que identifica las iniciales del nombre Wonder Woman por un lado, y por el otro da como resultado la figura simplificada de un águila, que alude directamente al ícono por excelencia de la nación estadounidense. Todo eso logrado a partir de formas con líneas rectas oblicuas y curvas, que construyen una figura espejada cuyas terminaciones son como alas.

Retomando las relaciones simbólicas de Frutiger (2007) con la forma, aquí cabe destacar lo respectivo a los símbolos zoomorfos. Según él, los animales han representado para el hombre principios y valores desde los inicios de su historia, y entre ellos las aves se han asociado a la libertad y a las deidades por su capacidad de vuelo en las alturas y la cercanía al cielo. El águila es un símbolo heráldico fundamental y forma parte de la cultura de Estados Unidos, porque con ello connotan la libertad y la dignidad de su sistema democrático, pero además se relaciona con el espíritu guerrero por las virtudes combativas de esta ave. De allí que sea identificador de Wonder Woman, escogida entre las guerreras Amazonas para luchar en la tierra en pos de este país.

Si se analiza el identificador que aparece en las tapas de los cómics, se observa además que el símbolo y el logotipo están apoyados sobre un contenedor y en él se incluyen tres estrellas a cada lado del signo, y éstas a su vez están presentes en el atuendo de la protagonista.

Frutiger (2007) aclara que las estrellas han aparecido desde siempre en numerosas representaciones debido a que su centellar brillante es luz, y en ese sentido verdad. Si bien las de cinco puntas son parte de la bandera del país del norte, la verdad es un valor primordial para Wonder Woman y por eso lleva consigo el “lazo de la verdad”.

Sobre el recurso del color, éste es igual que en Superman, esquemático, y los tres primarios están saturados. El amarillo se asocia a la riqueza, al origen real o noble, también a la deidad, el poder y la sabiduría, a la fortaleza de cuerpo y espíritu. Y como ya se dijo, los demás colores son los de la bandera del país que ella representa: rojo por



los mismos significados de valor, coraje y pasión que en Superman; azul por que es paz, esperanza, lealtad y justicia, y blanco también por la paz y la verdad.

Rompiendo con el esquema de tradición heráldica que encierran hasta ahora los signos analizados aparece en escena el de Hulk. En concordancia con sus rasgos de personalidad, su historia y sus valores, el identificador de este personaje no hace referencia a los mismos principios que los dos anteriores. Lo que éste connota no tiene que ver con el mundo exterior que lo rodea, porque Hulk no encaja en él y no se identifica con él. En cambio refleja su naturaleza interior y su aspecto exterior. No es símbolo de la sociedad, es símbolo de su propia individualidad.



El signo de identidad visual consiste en un logotipo tipográfico exclusivo de su nombre, cuya tipografía está especialmente diseñada para el personaje. De esa manera la forma y el estilo fantasioso-decorativo de la letra en mayúscula, de trazo grueso y con serif confieren al signo un aspecto pregnante que connota fuerza, volumen, dureza pero también la idea de guerra o brutalidad, porque los detalles calados recuerdan la vestimenta destrozada del protagonista. Morfológicamente es un logotipo de formas planas y anchas, con contorno grueso, inscripta sobre un fondo que le proporciona volumen y lo hace parecer un bloque. Sobre este se apoya un contenedor rectangular con filete, y dentro se inscribe la leyenda “El Increíble”. Todo el conjunto está levemente inclinado hacia arriba. Al parecer un bloque comunica el concepto macizo, pesado y rústico de Hulk, y su carácter obstinado y duro.

Como los demás signos y en coherencia al cómic, emplea la cromática con tratamiento esquemático saturado. Verde para la letra de Hulk y el contenedor, se asocia al color del propio personaje, instintivo, natural, salvaje; violeta para la leyenda especificadota “El Increíble”, que inscripta sobre el contenedor verde, genera contraste, y negro para el contorno, los detalles y la sombra, aportando la dureza de un fuerte contraste.

Llegando al más moderno de los cómics, Las Chicas Superpoderosas identifican la unión del trío en un único símbolo de Identidad Visual en el que no se expresan las diferencias entre cada una ni se alude a algún sentido patriótico. Al igual que en Hulk, se trata de comunicar cómo son estos superhéroes y atraer al público meta del presente, sin recurrir a elementos tradicionales, por el contrario, se persigue mayor informalidad.



El identificador consiste en un Logotipo con la inscripción Las Chicas Superpoderosas y como elemento de apoyo posee tres estrellas pequeñas, todo el conjunto sobre un contenedor que sigue la forma de las palabras. El estilo tipográfico adquiere personalización mediante una fuente de fantasía ancha, sin serif, con ángulos suavizados mediante la línea curva, contornos regulares y gruesos, diseñada con exclusividad para

connotar infantilidad y ternura, sumado a que la leve inclinación de ésta le da movimiento, con lo cual también acción. La única referencia a las tres niñas con poderes son las tres estrellas, en el sentido de la perfección y brillantez que consiguen juntas, además la forma en que se ubican en el plano es semejante a las posiciones que las niñas adquieren en la realidad al disponerse a pelear: Bellota y Burbuja atrás y Bombón liderando más adelante.

En lo formal, la inscripción Chicas Superpoderosas destaca por su tamaño, y en ella el punto de la letra “I” es reemplazado por un corazón, metáfora visual con la que se alude a la ternura, el amor y se identifica al género femenino. Todo el conjunto se encuentra inscripto sobre un contenedor negro y este a su vez sobre uno blanco con filete negro grueso cuya forma perfila las letras. Las tres estrellas son pequeñas de cinco puntas, generando con las letras un equilibrio oculto.

En este caso también se recurre al color exaltado-esquemático, porque además del atractivo visual que provoca en los niños la simplicidad de los plenos saturados, hay significados a transmitir mediante ellos. El rosa alude a la femineidad del género, a la niñez, también connota ternura, dulzura e inocencia. Las estrellas son de un amarillo pleno y saturado, sugieren poder, alegría y dinamismo. El contenedor y el filete negros realzan el signo por el contraste que genera éste color de bajo valor con los demás de alto valor, pero es un contraste también de significados, entre la ternura y la suavidad anticipados y cierta violencia y fuerza que proporciona este tono oscuro, que incluso con el segundo contenedor blanco se potencia, pues el último es la pureza y lo angelical. Finalmente, queda hablar sobre el único cómic que, entre los elegidos, defiende los ideales de un pueblo diferente: El Zorro.

Son muchas las versiones que existen sobre esta historia y las diferentes editoriales introducen particularidades en ella y en la definición del signo de identidad visual. Sin embargo, los rasgos distintivos se mantienen en todas. En esta tesis el cómic de análisis es el de Dynamite Entertainment, que publica la historieta empleando el signo de dos formas.



El identificador por excelencia consiste en un monograma, la “Z”, inicial de su nombre ficticio. Lograda mediante el trazo gestual, fino e irregular, que imita el movimiento de la espada al marcar una superficie, cual firma del personaje. Este signo, sin contenedores ni ornamentos deja ver su carácter rústico, libre y comunica la agudeza en el manejo del arma filosa. Se utiliza en este logo el color esquemático, negro para identificarse con el croma propio del traje y los significados que a este se le asocian: oscuridad, noche, misterio y elegancia. Aunque la mayoría de las veces el signo se llena con la textura de la superficie donde es inscripta y así el color adquiere una función secundaria, la forma toma relevancia como una marca que perdura, una cicatriz en la piel enemiga, en recuerdo de la justicia que viene a impartir El Zorro.

El signo es perfectamente acorde a las intenciones del personaje: siendo la igualdad y la dignidad de las personas uno de sus principales motivos, es de comprender que se deseche cualquier idea de contenedores, escudos y sellos que puedan relacionarlo con un estrato social de poder, o con una familia que debe su identidad secreta. Otra forma en que se emplea el identificador es como logotipo, donde la Z se destaca con la misma estética del monograma y el resto de las letras, en mayúscula, hacen uso de la tipografía

uncial, imitando la escritura a pluma de esa época. Ésta forma del identificador sólo se aplica en la tapa de los cómics.

#### **IV- Consideraciones finales**

A través del recorrido realizado por el conjunto de cómics seleccionados se advierten algunas cuestiones que hacen posible identificar la existencia de grupos en los cuales se inscriben los superhéroes protagonistas. Estos conjuntos suponen tres maneras de categorizarlos en función de lo que se ha analizado y en correlación o no con las propias clasificaciones planteadas. Los principales criterios para definirlos son los conceptos de *lo mítico* y *lo arquetípico*, el origen del protagonista, y la época de surgimiento del cómic.

Así se obtienen:

Concepciones míticas. Primera parte del siglo XX (1910-1960):

Los héroes de este segmento temporal surgen, por lo general, en épocas de revoluciones o situaciones de gran importancia mundial y efervescencia colectiva, donde predominan valores que mantienen unidas a las sociedades, las cuales necesitan de estas figuras para identificarse. Por eso representan un mito o leyenda para el público lector, porque son aquellos personajes que encarnan las leyes y los valores de la época en la que viven y representan las aspiraciones de la sociedad en su conjunto. En ese papel su lucha es externa, por el bien común, contra las fuerzas del mal del mundo, ya que no hay espacio para los deseos y necesidades personales. Esto implica algún tipo de sacrificio de la vida interior. Como consecuencia de ello, las virtudes de su personalidad se corresponden en sus apariencias físicas, que siguen los cánones de perfección imperantes.

Dichas personalidades se caracterizan por la madurez que se refleja en rasgos como: seguridad, extroversión, actividad, racionalidad, y en un tipo temperamental generalizado: el colérico, con tendencia a combinarse con el melancólico.

Siguiendo la descripción, se observan principalmente dos tipos heroicos en esta fase:

De origen supra-humano: Aquí se incluyen Superman y Wonder Woman. Los dos se identifican con todas las cualidades nombradas, pero pertenecen a este grupo por estar emparentados con un origen divino o supremo, y su carácter de *inconsumibles* viene dado por un tipo de narrativa que, como sostiene Eco (1984), confunde al lector al no hacer referencias temporales exactas. Ellos están asignados a la misión de salvadores y no guardan sorpresas para el público, que los conoce por sus hazañas y confía en ellos. Instauran la ley y el orden que adquieren en un mundo superior y actúan basados en sus nociones del bien y el mal y en un rol que les ha sido predestinado.

De origen humano: Son concebidos en sociedades que atraviesan períodos de cambios y agitación mundial al igual que el grupo anterior. Estos héroes luchan por defender la ley y la justicia, representan los valores de su cultura pero a diferencia de los anteriores, su actuación no se extiende a nivel mundial sino que se restringe a los límites de su tierra natal o a los impuestos por su condición humana, la principal diferencia. Y por eso, lo que pregonan parte de una concepción humana del bien, representada por la ley y no impuesta por su carácter divino. Sin embargo se convierten en leyendas porque luego de

sus muertes las valientes hazañas quedan en la memoria de la gente y su repetición contribuye a ensalzarlos.

A este grupo pertenece El Zorro, pues que este personaje comparte con los anteriores todo menos el mismo sentido de *inconsumible* porque no tiene un origen supremo e inmortal, por lo tanto no se emplean las mismas estrategias narrativas. Su historia tiene un principio y un desarrollo lineal a través del cual el lector conoce como el personaje llega a envejecer. El carácter mítico está dado porque se transforma en leyenda, incluso otras historias cuentan cómo aparecen sucesores.

Concepciones atípicas. Mediados de siglo XX (1960- 1990):

En este período se ubican aquellas creaciones que son la más evidente manifestación de un cambio social que pasa del cooperativismo al individualismo. Los resultados de las revoluciones se expresan en el cómic con personajes que demuestran tensiones internas y rasgos psicológicos nuevos, diferentes a los superhéroes anteriores: son más emocionales e impulsivos, también combativos. Y esto es así porque están orientados hacia una búsqueda personal en la que enfrentan ahora problemas propios, tienen una configuración más humana. Entre ellos los tipos de temperamento predominantes están combinados con el sanguíneo y el melancólico. El origen de cada uno marca su singularidad, porque son o bien error, o bien triunfo de la ciencia y la tecnología. No intervienen dioses ni la propia voluntad humana en aquello que los constituye como héroes, sino la necesidad de forjar su personalidad en el mundo del que son resultado.

Con este tipo es posible identificar a Hulk, porque como resultado del fallo experimental de la ciencia nace el lado pasional del ser humano individualista de esta época, son esas pasiones las que lo hacen ser un héroe.

Concepciones míticas. Fines del siglo XX (1990) hasta la actualidad:

Como un híbrido entre la primera y la tercera categoría, nace en la última década del siglo XX otra tipología caracterizada por la intención de los creadores de conjugar el carácter mítico del tradicional superhéroe con los rasgos del hombre actual. Para cumplir con lo segundo, como punto a destacar, se introducen las figuras infantiles en estas representaciones en concordancia con el nuevo público lector.

Así surgen personajes que están vinculados a la perfección pero son resultado de la ciencia, no de origen divino. Son concebidos para luchar por la ley y la justicia, representando también los valores de su cultura y defender la sociedad. Pero aunque pueden librar al mundo entero del mal, sus límites están impuestos en este caso por un ritmo de vida similar al del hombre común con problemas, una instancia personal que no es sacrificada por entero en pos de la humanidad. Las Chicas Superpoderosas entran en esta descripción. Nuevamente los ideales morales se traducen a la perfección física de las niñas. Pero, paradójicamente, la imperfección del hombre actual requiere que sean tres seres unidos para ser invencibles. Sin embargo, se vuelven *inconsumibles* porque el tiempo pareciera no transcurrir, las niñas no crecen, y los núcleos de las historias se repiten de una manera previsible para el público.

De una u otra forma, a través del tiempo, se mantienen las cualidades que hacen reconocibles a los superhéroes: su identificación con ciertos valores sociales, un tipo de personalidad que le otorga singularidad, y su adecuación al período histórico que atraviesa su cultura. Y en sus representaciones, el creador constituye una síntesis de aquello conformando una identidad perceptible para el público, que se hace notoria en

las funciones y las formas que tales personajes adquieren. Ellos serán transmisores de modelos y estereotipos, formadores en principios, sobre todo en un gran porcentaje del público al que se dirigen: jóvenes y adolescentes, y en la actualidad niños, funcionando para estos últimos como parte importante en su proceso de socialización. El cómic, como medio de comunicación, posee gran accesibilidad porque a través de su estructura narrativa y su lenguaje preponderantemente visual puede ser comprendido sin dificultad y generar impresiones en la memoria. Es por esto que toma relevancia la función de quien traduce la esencia de los personajes al plano gráfico. Pues en cada decisión estética se elige comunicar unas cosas en lugar de otras y se define la manera de hacerlo dentro del propio lenguaje del cómic, y para ello se requieren conocimientos que atañen al campo del diseño gráfico. Será esa la principal función de quien asuma ese papel: encontrar los recursos gráficos adecuados para sintetizar en un todo los rasgos que hacen al superhéroe con el que la sociedad de la época se identifica. Pero esto será posible y se tendrá éxito en su concepción si se toma en cuenta la influencia que otros medios de comunicación ejercen en el sistema perceptivo de los lectores, ya que estos no sólo afectan la disposición de la información sino también los estilos y tendencias visuales de cada época.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Cardona Zuluaga P. (2006). Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción”. Universidad Eafi. Vol. 42, Número 144. Colombia. (pp. 52)

Costa, J. (1993). Identidad corporativa. (p.3). México, Trillas.

Costa, J. (1994). La imagen global. Barcelona. Ediciones CEAC.

Mc Cloud, S. (1995) Cómo se hace un cómic. El arte invisible. Ed. Ediciones B. Barcelona.

Olliveti, A. (2004). Iniciación al dibujo de historietas. Collección dibujantes – libro 2. Argentina. Ed. Ancares.

Villafañe, J. (1998). Imagen Positiva: Gestión estratégica de la imagen de las empresas (pp. 115, 121). España. Ed. Pirámide.