

# Entre la plata y el bronce. El superhéroe y la crisis del discurso norteamericano en los 60 y 70 a través de *Green Lantern/Green Arrow* y *Justice League of America*

Federico Pablo Angelomé  
FFyL-UBA

## Introducción

La historieta ha sido una de las artes más citadas a lo largo de la bibliografía de la historia cultural del siglo XX, y en el caso del *comic* norteamericano, el centro de atención siempre lo tuvo el superhéroe. Esta figura, que no puede considerarse del todo un personaje o un género, es central en la cultura masiva norteamericana y también mundial, por ello la mayoría de sus análisis más profundos giran en torno a su relación con el discurso dominante.

Los principales trabajos en torno a la relación mencionada son los de Armand Mattelard (1974) y Humberto Eco (2010). Los mismos se centran en el análisis de la figura del superhéroe, encarnado principalmente en Superman, como nuevo mito justificador y defensor del discurso dominante norteamericano durante el siglo XX. Si bien en ambos trabajos el *comic* de superhéroe es considerado como una fuente legítima, faltan aspectos en el análisis para considerarla como tal. Es por ello que en el presente trabajo, se pondrá nuevamente la lupa en la figura pero considerando estas faltas: se trabajará desde casos acotados de *comics* y se lo considerará contextualizado dentro de la periodización correspondiente al género, con el

objetivo de complejizar la relación entre discurso dominante<sup>1</sup> y superhéroe.

La existencia de bibliografía enciclopedista acerca del *comic* norteamericano, aun cuando no permita un claro análisis cultural como el de los autores mencionados, si permite establecer una periodización sencilla para la historia del superhéroe, en la cual se la divide en diferentes etapas. La primera de ellas se extiende durante el inicial auge del cómic de superhéroes, hasta su declinación<sup>2</sup> durante los años 30 e inicios de los 40, se la denomina *Golden Age* (edad dorada) y contiene el origen de muchos de los superhéroes más conocidos, entre ellos *Batman* y *Superman*. El superhéroe de la *Golden Age* es simple, perfecto y con un rasgo definido siendo lo único que lo caracteriza, pues su rol es prácticamente fijo en todos los casos: defender el *statu quo* norteamericano del *otro* peligroso (en un primer momento el crimen y posteriormente la Alemania nazi). Esta etapa concluye tiempo después de la Segunda Guerra Mundial, que cambió el foco de atención a las historias bélicas dejando en segundo plano a los superhéroes. La siguiente etapa se da a finales de la década de los 50, y es comúnmente llamada *Silver Age* (edad plateada). La misma está definida por muchos aspectos, pero principalmente por el crecimiento de la editorial Marvel Comics y su incursión en la competencia del mercado de los superhéroes. Durante esta etapa, las características principales de la figura comienzan a cambiar: si bien el afamado *Comic Code Authority*<sup>3</sup> mostraba una capacidad de autocontrol de la industria cultural del *comic* para afianzar un paradigma discursivo con un supuesto discurso menos controversial, las temáticas y los personajes del superhéroe de esta época se

---

<sup>1</sup> Tanto para este término como para el concepto de hegemonía en general se tomará en cuenta la definición principalmente elaborada por Gramsci pero también perfeccionada por autores posteriores en esta misma rama de estudios: la acción de lograr que grupos que tienen intereses contradictorios a la clase dominante, reduzcan la tensión de su propia ideología, para asumir como propios los aspectos sustanciales de la ideología dominante (Nigra, 2012).

<sup>2</sup> No se aclararán los años específicos, dado que a pesar de que la mayoría de las periodizaciones de los periodistas e investigadores especializados contienen un año de inicio y de fin para cada etapa son todavía sujetas a fuertes debates, que para el contenido de este trabajo son irrelevantes (Johnson, 2012).

<sup>3</sup> El CCA se trata de un conjunto de reglas de autocensura impuestas por las editoriales desde 1954 a sus propios trabajos, las mismas, en líneas generales, prohibían un tratamiento negativo de la familia, las fuerzas del Estado y controlaban el nivel de violencia, sexualidad y la forma de mostrar el crimen (Johnson, 2012).

complejizan respecto del momento anterior. Un nuevo cambio del superhéroe llegará en la siguiente etapa denominada *Bronze Age* (edad de bronce), reinante en los años 70 y parte de los 80, donde junto con el rompimiento del *Comic Code Authority* llegará una diferenciación mucho mayor con el superhéroe de los inicios.

Las dos últimas etapas coinciden, no casualmente, con un periodo clave del desarrollo del discurso dominante norteamericano. Tom Engelhardt (1997) plantea la existencia de *la cultura de la victoria*, un discurso creado durante la Segunda Guerra Mundial y perfeccionado en las décadas siguientes. Sin embargo, a lo largo de los 60, comienzan a notarse los límites de dicho discurso (Dadamo, 2009) generando, en la década siguiente, una crisis absoluta del discurso dominante que se mantendrá durante los años 80. Es por ello que las fuentes a analizar pertenecen a estos períodos del *comic*. En primer lugar se analizará la primera encarnación de *Justice League of America* (Fox, 1960-1969) que aparece en la publicación *The Brave and the Bold* de la editorial National Allied Publications (posteriormente llamada DC comics) en octubre de 1963. Esta serie es un punto clave en la historia del superhéroe dado que la editorial reunió a los superhéroes más populares en un grupo: *Superman, Wonder Woman, Batman, Green Lantern, Flash* y *The Martian Manhunter*, actúan como una fuerza especial para solucionar los problemas que por separado no pueden lograr. La serie tuvo un éxito sustancial, siendo mantenida hasta finales de la década del 70 y reapareciendo con nuevas formaciones reiteradas veces en el futuro. Esta obra será comparada con *Green Lantern/Green Arrow* (Adams & O'Neil, 1970-1972) en su primer arco argumental que se desarrolló entre los años 1970 a 1974. La serie, que se desprende de los *comics* individuales de *Green Lantern*, buscó volver a poner en el frente al recientemente actualizado (desde el look y su situación social) *Green Arrow* planteando diferentes aventuras en donde ambos héroes comparten sus formas diferentes de ver el mundo. La serie fue aclamada por el público y la crítica y estableció una relación entre los personajes que no solo se desarrollará intermitentemente a lo largo de la década, si no que será canónica para la editorial DC comics.

Para abordar ambas historietas como fuente se tendrán en cuenta ciertas consideraciones, ya que se trata de un arte con su propio lenguaje, muy diferente al escrito. Por ello se suele recurrir a una comprensión del texto

únicamente, sin comprender la importancia de la imagen y el lenguaje particular que la misma lleva a la acción. Inaugurando esta perspectiva teórica, tanto Oscar Steimberg (1997), como Oscar Masotta (1976), comenzaron a comprender y dilucidar el lenguaje particular de la historieta. En líneas generales, su propuesta plantea que los códigos esquemáticos, las diferentes tipos de metonimias, el estilo de dibujo, y el discurso escrito son todos y sin distinción parte del mismo canal de transmisión de sentido que es la historieta. *Green Lantern/Green Arrow* y *Justice League of America* serán consideradas, entonces, desde esta perspectiva como unidades semióticas.

La comparación de fuentes permitirá entender parte de los cambios en la relación del discurso dominante con el superhéroe, entre la *Silver Age* y la *Bronze Age* para así complejizar los aportes clásicos sobre la misma. Para ello se estudiará los *comics* desde tres aspectos: en primer lugar se estudiará a los protagonistas, en otras palabras el nivel de reflexión interno de las fuentes sobre la figura, su utilidad y sus ideales; en segundo lugar analizaremos a los diferentes antagonistas de la serie, centrándonos en sus características y paralelismos con el contexto norteamericano y, por último, analizaremos el contexto en el que se dan las historias, comparándolo con el momento de producción y observando sus diferentes concepciones y opiniones sobre el *statu quo*.

## Héroes

El rol del superhéroe no surgió para ser cuestionado, en las primeras encarnaciones, los mismos aparecen como la solución perfecta a los problemas humanos, por ello aclamados y apoyados por toda la sociedad. Esta característica se mantiene a lo largo de toda la *Golden Age*, pero con la evolución del superhéroe, aparecen capas nuevas hacia la apreciación de la figura.

*Justice League of America* se caracteriza por un aprovechamiento permanente de su multiplicidad de protagonistas, por ello las reflexiones directas no ocupan lugar frente a las constantes batallas y amenazas que enfrenta este grupo de superhéroes. Sin embargo, existe un mensaje sobre el poder y su utilización para fines antagónicos a los del héroe. En gran parte de las historias del *comic*, los protagonistas son controlados por villanos para realizar sus planes, además existe una serie de copias de cada uno de los miembros de la *Justice League of América* en la denominada “tierra 3”. Estos eventos

muestran un permanente miedo hacia el superhéroe, mostrándolo como un ser sumamente peligrosos para la humanidad si se perdiera el control. Sin embargo, la bondad inherente de los protagonistas aleja este peligro y los colocan mayoritariamente en roles similares a los de la *Golden Age*. Si bien el miedo está presente, no es una crítica sustancial al rol del héroe incluso cuando actúa con su mente “bondadosa”.

Este clima de disconformidad y miedo hacia los poderes, tiene una correlación con la sensación general de la sociedad norteamericana frente a los diferentes reclamos de grupos políticos y sociales durante la década de los 60: afroamericanos, prisioneros, mujeres e indígenas todos mostraron nuevos reclamos y con ello una incomodidad en la sociedad acostumbrada a la calma de los años previos (Zinn, 2005).

El *comic Green Lantern/Green Arrow* contiene una reflexión permanente hacia el rol del superhéroe, incluso con visiones por momentos apuestas sobre el proceder, ambos protagonistas tienen momentos en donde su rol como héroe es puesto en duda. En el comienzo de la historia, en un panel que se ha transformado en icónico para la historia del superhéroe, *Green Lantern* recibe un cuestionamiento de un residente del barrio negro:

He estado leyendo acerca de usted. Cómo trabaja para las pieles azules, y cómo en algún planeta ayudó a las pieles naranja, y usted hace considerables cosas por las pieles de color púrpura. ¡Sólo hay pieles usted nunca se preocupó! ¡Las pieles negras! Quiero saber: ¿Qué hace? ¡Respóndeme, Sr. Green Lantern!

La falta de respuesta de *Green Lantern* inicia una duda que aumentará a lo largo de las páginas del *comic*. *Green Arrow* comienza la historia mucho más seguro de su forma de actuar y su importancia para el mundo, sin embargo, sobre el final de la historia dos momentos ponen en duda su rol y con ello a todo el superhéroe. En primer lugar, en una de las historias, su anterior compañero *Speedy* se presenta como un adicto a la heroína, y su incapacidad para ayudarlo, o siquiera ver el problema lo lleva a dudar sobre sus acciones, sobre todo, cuando *Green Lantern* se lo hace notar. Posteriormente, por medio de un ofrecimiento político de ser alcalde de la ciudad, Oliver Queen (el alterego de *Green Arrow*) comienza a dudar sobre las diferentes posibilidades

de mejorar la sociedad siendo superhéroe y llevando una carrera política. Desoyendo la mayoría de los consejos de los colegas, decide presentarse para alcalde.

En mayor o menor medida, en *Green Lantern/Green Arrow* existe un verdadero cuestionamiento del superhéroe, alejado de un simple miedo sobre las intenciones del mismo, por medio de los nuevos villanos y contexto a combatir, ambos héroes se plantean seriamente si su accionar es el correcto, incluso cuando está dentro de los cánones clásicos del superhéroe. El contexto social y cultural norteamericano durante los años 70 se corresponde con esta reflexión, la guerra de Vietnam y sus imágenes de derrota y masacre comenzaron a desmoronar la concepción indudable del rol internacional de los EE.UU. hacia el interior de su sociedad (Engelhardt, 1997). Las protestas y revueltas por la paz fueron la forma de llevar este debate al centro de la crisis cultural norteamericana.

## **Enemigos**

El antagonista de las historias de superhéroes, es quien define permanentemente la historia, y sobre todo define por mucho el objetivo del personaje mostrándonos su opuesto. La cultura norteamericana posterior a la Segunda Guerra Mundial mantiene la misma característica, pues se define mayoritariamente por sus opuestos internacionales. El nazismo y el comunismo fueron los perfectos opuestos al *American Way of life*, ayudándola a definirse desde una construcción antinómica.

Las historias de *Justice League of America* giran permanentemente hacia el enemigo, inclusive sus orígenes (tanto su primer aparición como la reunión de los superhéroes dentro del relato, contada unos números luego) se dan alrededor de enemigos siempre lo suficientemente poderoso para necesitar la reunión de los héroes más grandes de la editorial. Existen varias características comunes que tienen la mayoría de los enemigos a los que se enfrentan. En primer lugar tienen objetivos similares, conquistar la tierra e imponer su reinado todopoderoso. El totalitarismo, reminiscente al nazismo y a las caracterizaciones a los soviéticos, es moneda corriente no solo en estos objetivos, sino como parte del pasado de estos personajes (son conquistadores de otros mundos, reyes tiránicos, etc.). En segundo lugar, el método más común para lograr sus objetivos es el lavado de cerebro, tanto hacia los protagonistas

como hacia la población mundial. Esto marca similitudes con los miedos a la infiltración comunista sumamente corriente durante la década anterior al *comic*, pero con un resurgimiento cada vez mayor a lo largo de los 60, junto con el alza de las protestas sociales, sospechadas de organizadas por el enemigo. En tercer lugar, el enemigo aparece como un invasor externo, generalmente extraterrestre. Esto genera un papel particular en los héroes de la historia, que lejos de ser de *America*, como lo muestra su título, plantean ser protectores de toda la humanidad, mostrando una asimilación entre EE. UU. y el mundo entero, remarcando su papel de gendarme internacional. Los extraterrestres, en su mayoría totalitarios, son fiel reflejo del enemigo norteamericano y por más que las ambientaciones sean, en muchos casos, en el espacio exterior, son perfectas analogías a la antinomia necesaria para la cultura de la victoria.

En líneas generales, *Justice League of America* nos marca un panorama de refuerzo de la cultura de la victoria, remarcando la antinomia de postguerra y de la Guerra Fría con llamativa fuerza, como un refuerzo a los momentos de discusión sobre esta dualidad. Con la crisis de los misiles, y el miedo al MAD (destrucción mutua asegurada) (Franklin, 2010) y el crecimiento de problemas sociales esta antinomia se pone en duda, mientras estos superhéroes necesitan reafirmarla.

*Green Lantern/Green Arrow* propone un panorama muy diferente desde el inicio. El primer enfrentamiento entre un superhéroe y un villano es mucho más terrenal que una invasión extraterrestre: *Green Lantern* realiza un patrullaje por *Star City* que lo lleva a detener un robo violento sobre un transeúnte. A pesar de esta acción heroica, es atacado por todos los demás espectadores, arrojándole latas y basura bajo la mirada de *Green Arrow*. Los supuestos antagonistas de la historia son simples ladrones que atacan al verdadero villano, un empresario de bienes raíces que está a punto de dejar en la calle a todo ese barrio marginal. Esto no solo desencadena la duda existencial sobre el primer personaje, sino también una muestra del objetivo del primer gran arco argumental. A lo largo de los primeros números, los protagonistas recorren su país buscando “la verdadera *America*” y durante este proceso encuentran múltiples enemigos. Sin embargo, estos antagonistas no surgen desde el exterior, y nunca se plantean como una invasión, lejos de ello son parte del entramado social norteamericano y son resultado de injusticias sociales estructurales. Las motivaciones de los antagonistas giran alrededor de

las principales demandas sociales de los 60 y 70, complotan contra afroamericanos, indígenas, la igualdad de género y los trabajadores en general. Es una muestra de un alejamiento de la construcción antinómica de la cultura de la victoria, al acercar los valores negativos hacia el interior de la sociedad norteamericana. Sin embargo, la forma de caracterizar a estos villanos mantiene similitudes con esta construcción, pues se los representa como autoritarios y alejados a los valores norteamericanos. Durante las protestas contra la guerra de Vietnam, se generó un recurso similar, habitualmente las acciones de los soldados en el exterior eran calificadas como similar al comportamiento nazi y se llegaba a proponer a gran parte de la sociedad norteamericana como cercana al comportamiento de los mismos en la Segunda Guerra Mundial. Esto generó un legado de la maldad interna norteamericana pero homologable a la nazi: la conquista, el esclavismo, el Ku Klux Klan y Vietnam pertenecen a esta semilla de ideales opuestos a los EE.UU. dentro de su propia sociedad. La mayoría de los villanos y los conflictos de la serie pertenecen a este legado.<sup>4</sup> A esto se le suma la “búsqueda de la buena América” (el lado positivo de la antinomia) planteada en el viaje de los protagonistas en el primer arco argumental de la serie, logrando la formación de una nueva dualidad que sigue manteniendo parte de las características previas.

A la hora de mudar los conflictos principales de la serie al espacio exterior esta antinomia se complejiza, pues existe una serie de críticas hechas en forma de analogía hacia el sistema represivo norteamericano (con un juez tiránico atrapando a los héroes) y a problemáticas sociales complejas (como la de un planeta con superpoblación y escasos recursos). Estas muestras se suman a la droga y sus causas sociales y demás problemas tratados por el *comic*. Estos problemas nombrados no se suman a la lógica antinómica necesariamente, y son más un producto de problemas sociales en auge al momento de la escritura de la obra.

---

<sup>4</sup> En la serie aparecen múltiples antagonistas con planteos racistas contra los indígenas, sumado a los momentos de objeciones ecológicas a lo largo de toda la serie (una causa tomada en primer momento por los movimientos indígenas norteamericanos) que se podrían englobar en el primer paso de este legado: la conquista. En otros casos se tratan de planteos anti afroamericanos y trabajadores, que también se encontrarían dentro del legado (como las objeciones al KKK y la esclavitud) y finalmente existen múltiples objeciones a la guerra y la violencia desmedida alegando al reciente conflicto de Vietnam.

Este panorama muestra cómo existe una reestructuración temprana del discurso dominante dentro del *comic*, poniéndolo en fuerte crítica al igual que toda la sociedad lo hace durante las protestas a Vietnam, pero a su vez nos muestra cómo se puede exceder, aunque sea por momentos la lógica antinómica para comprender diferente los problemas sociales, incluso en un *comic*.

## Contextos

El contexto y cómo es interpretado por la historia lleva una lógica clara en el *comic* de superhéroe: en la *Golden Age* el héroe (que por lo general es el protagonista), actúa sobre las anormalidades del contexto (crimen, desastres naturales, invasiones, etc.), sin reflexionar sobre las causas ulteriores de dichos procesos (o más precisamente, sin considerar que existan) para repararlas y volver todo a la normalidad hacia el final de la historia. Esto caracteriza al héroe (considerándolo siempre necesario y generalmente bien recibido por la sociedad y nunca puesto en duda sobre sus acciones hacia el lector) y al contexto (que es una generalidad positiva, con pequeños “accidentes” de negatividad) indirectamente.

Relacionado a lo visto anteriormente, *Justice League of America* mantiene la lógica de la *Golden Age*, estas invasiones permanentes, y todos los planes de los villanos involucran subvertir un contexto normal y positivo. Los superhéroes en esta historia están para volver el *statu quo* a su normalidad, sin ponerlo en duda. Un ejemplo perfecto de esta situación se da en el número 40, cuando un villano desarrolla su plan: pacificar todo el mundo lo cual no solo detiene las guerras, sino que imposibilita el orden. Esta relación directa entre la guerra y el orden, marca que tipo de *statu quo* se defiende, y que valores son los prioritarios en este contexto. La solución de los superhéroes es el retorno a los valores cristianos como única solución posible (representado en una escena de *Wonder Woman* repasando los mandamientos a la población). En líneas generales, en este ejemplo y en la mayoría de los casos los héroes se muestran como protectores y a la vez como garantes del orden.

El contexto y la normalidad defendida por estos superhéroes, no es ni más ni menos que el discurso dominante de posguerra (como se desprende de los apartados anteriores), todavía muy vigente pero ya cuestionado, por ello las tramas tan centradas en mantener el orden aunque lleve consecuentemente a la guerra.

En *Green Lantern/Green Arrow* existe un debate permanente con respecto al contexto, las reglas y el orden general que parte de la discusión entre ambos protagonistas: el centro del mismo está alrededor de las reglas, si respetarlas y hacerlas respetar como prioridad o dar cuenta de las injusticias mayores. *Green Lantern* y *Green Arrow* representan ambas posiciones respectivamente, pero no dejan de tener permanentes dudas al respecto. Durante los números centrados en la droga, *Green Arrow* no puede comprender la forma en la que actuar frente al problema, su afán de criminalizarlo por falta de soluciones fáciles (en un principio) se mantienen incluso cuando llega a sus puertas afectando a su protegido *Speedy*. Las diferentes perspectivas del mismo marcan el primer debate sobre el contexto a defender, ya que el mismo no es evidentemente positivo o negativo, y sus soluciones no son lineales. El superhéroe no está solo para defender el orden imperante según *Green Arrow*, pero tampoco es claro su objetivo último. El viaje mencionado previamente es la búsqueda de este objetivo y comprende un formato peculiar opuesto al de la colonización del oeste (parten de la costa del pacífico hacia el atlántico) marcando una re-significación del concepto de “frontera” (Nigra, 2012) común en la cultura norteamericana. En este caso el avance de la civilización se da por dentro de la sociedad que está “enferma” de violencia, racismo e intolerancia. El único diagnóstico seguro que da este panorama, plagado de enemigos internos es la inexistencia absoluta de un *statu quo* positivo a defender de una anomalía negativa. En este *comic* hay una reversión de esta lógica, sobre todo si consideramos que todos los males tienen un carácter social y no fenoménico. Sin embargo, a pesar de este panorama disruptivo, el *comic* sigue manteniendo caracteres de la lógica previa, en donde las soluciones en ciertos casos<sup>5</sup> siguen optando por la legalidad y el uso de las fuerzas del orden, en concordancia con la valoración criminal cuasi fenomenológica de los villanos de turno<sup>6</sup>.

Con esta caracterización del contexto *Green Lantern/Green Arrow* varían sustancialmente una de las reglas formativas del superhéroe, y dan cuenta de

---

<sup>5</sup> Aunque los demás casos son opuestos, ya que la solución suele ser social remarcando el planteo variado del *comic*.

<sup>6</sup> El primer villano de la serie es el perfecto ejemplo de esto, además de ser un empresario que va a dejar a gente en la calle, tiene contactos con la mafia y es arrestado por ello.

los momentos de fuertes puestas en duda del discurso de posguerra que proponía una sociedad sin conflictos sociales.

## Conclusiones

Luego de la victoria en la Segunda Guerra Mundial, el fin de la crisis y la victoria dejaban a la sociedad norteamericana con una seguridad en un discurso victorioso y confiado. Sin embargo, este amplio consenso no podía mantenerse durante demasiado tiempo. Durante los años 60 existirán múltiples momentos en donde la crisis se gesta, los movimientos pro los derechos civiles, la igualdad de género, los inicios de Vietnam y la crisis de los misiles y el miedo nuclear fueron las muestras de la incomodidad del panorama ideal planteado por la cultura de la victoria. Lo que se gestó en estos años, sumado a la crisis económica, explotó en la década siguiente, poniendo a todo el sistema norteamericano en duda, la guerra discutida, el enemigo puertas adentro y los roles sociales y raciales subvertidos. Se necesitará toda la década de los 80 para reconstruir el relato hegemónico.

Si las visiones generales son correctas y el superhéroe mantiene una relación directa con el discurso dominante, debería mostrarse principalmente durante estos años. Esto es lo que sucede en la *Silver Age* y la *Bronze Age*. Las fuentes analizadas son perfectos ejemplos de cada una de estas etapas, sobre todo si se considera su éxito y difusión y por ello sus formas de mostrar la crisis son sintomáticas de cómo se sobrellevó. Los superhéroes de *Justice League of America* son claramente defensores del discurso dominante, lo presentan como normal y positivo y lo defienden contra los enemigos externos que representan su opuesto perfecto desde su rol de seres indiscutibles y perfectos. Sin embargo, no dejan de aparecer todos los aspectos de las grietas del discurso en forma de las reafirmaciones a los miedos: el poder, los enemigos omnipresentes y el contexto social de discusión son temidos por el *comic* permanentemente. Frente a este panorama, es extraño ver a dos de los personajes (*Green Lantern* y *Green Arrow*) de la liga mostrar una discusión totalmente diferente. Por medio de la puesta en duda del enemigo y del contexto finalmente proponen un cuestionamiento al mismo superhéroe y con ello mismo el discurso dominante. Este panorama, por un lado confirma el rol del superhéroe como defensor del discurso dominante, pero a su vez responde la duda de que sucede cuando este discurso entra en crisis. Si bien el superhé-

roe no entra en crisis como género, si lo hace hacia el interior de sus historias, mostrando los límites de esta defensa. Sin embargo, a su vez ayuda a redefinir un nuevo panorama del discurso dominante, que se construirá gracias a estas críticas y no evitándolas.

## Referencias bibliográficas

- Adams, N. y O' Neil, D. (1970-1972). *Green Lantern* (Vol. 2). New York: DC Comics.
- Dadamo, F. (2009). Estados Unidos y la década de 1960. El despertar de la conciencia. En F. Nigra y P. Pozzi. *Invasiones Bárbaras: en la historia contemporánea de los Estados Unidos*. Buenos Aires: Maiupe.
- Eco, U. (2010). *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires: Debolsillo.
- Engelhardt, T. (1997). *El fin de la cultura de la victoria*. Barcelona: Paidós.
- Fox, G. (1960-1969). *Justice League of America*. New York: National Allied Publications.
- Franklin, B. (2010). *War Stars. Guerra, ciencia ficción y hegemonía imperial*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Johnson, J. (2012). *Super-history: comic book superheroes and american society* (Primera edición). Jefferson: McFarlands.
- Masotta, O. (1976). Reflexiones presemiológicas sobre historieta: El esquematismo. En *Lenguaje y comunicación social* (pp. 192-226). Buenos Aires: Nueva Visión.
- Mattelart, A. y Joffre, M. (1974). *Superman y sus amigos del alma*. Buenos Aires: Galerna. Es Dorfman, A., no Mattelart
- Nigra, F. (2012). *Hollywood y la historia de los Estados Unidos*. Buenos Aires: Imago Mundi.
- Steimberg, O. (1997). *Estilo de época y comunicación mediática*. Buenos Aires: Atuel.
- Zinn, H. (2005). *A People's History of the United States*. New York: Harper Perennial Modern Classics.