

Nuevo Orden Mundial. Narraciones sobre el poder y superhéroes en el cómic *mainstream* estadounidense de *Stormwatch* a *Black Summer* (1996-2008)*

Eduardo Hernández Cano

New York University

Resumen

Los cómics de superhéroes han sido estudiados por la crítica, sobre todo, como artefactos mitológicos de implicaciones morales y filosóficas. Pero desde finales de los noventa una parte importante del cómic de superhéroes *mainstream* se ha convertido en una narrativa simbólica sobre el poder en el mundo contemporáneo, alimentándose del discurso y los acontecimientos políticos, textualizando de manera sutil, política y moralmente provocadora, acontecimientos reales como el nuevo terrorismo y las respuestas militares a éste, la polarización de la vida política americana o el (des)equilibrio de poder mundial. Este estudio de la producción de Warren Ellis y Mark Millar muestra la importancia de una nueva lectura política e histórica de los cómics de superhéroes.

Palabras clave: Historia de los cómics, superhéroes y política, Alan Moore, Warren Ellis, Mark Millar.

Abstract

Superhero comics have been studied by critics mostly as mythological artefacts, with moral and philosophical implications. But since the late nineties a significant part of the mainstream superhero comics have become a form of symbolical narrative about power in the present world, feeding from political events and discourse, textualizing in subtle, politically and morally challenging ways, real world events like the new terrorism and military responses to it, the polarization of the American political life and the (un)balance in world power. This study of the works of Warren Ellis and Mark Millar shows the importance of a new political and historical reading of superhero comics.

Keywords: Comics History, Superheroes & Politics, Alan Moore, Warren Ellis, Mark Millar.

To some degree, if you're talking about superheroes, it's very likely to become a meditation upon power
Alan Moore en *Comics Britannia* (BBC 4, septiembre, 2007)

El género de los superhéroes ha sido analizado hasta ahora casi de manera exclusiva como una mitología (Reynolds, 1992; Coogan, 2006) en la que sus coloristas personajes representan un enfrentamiento maniqueo —el bien y el mal encarnados en superhéroes y supervillanos—, que afirma la legitimidad moral para usar el poder de manera violenta como modo de resolución del conflicto. Numerosos trabajos han tratado de penetrar en el género en términos filosóficos, morales o religiosos, sometiendo su objeto a un proceso de deshistorización que desestima la

* Cita recomendada: Hernández Cano, E. (2009). “Nuevo Orden Mundial. Narraciones sobre el poder y superhéroes en el cómic *mainstream* estadounidense de *Stormwatch* a *Black Summer* (1996-2008)” [artículo en línea] *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4. Universitat de València [Fecha de consulta: dd/mm/aa] <<http://www.uv.es/extravio>> ISSN: 1886-4902.

capacidad del género para tratar de manera sensible el mundo político real, motivada en gran medida por una fase de producción más breve y menos vigilada por intereses políticos y económicos que la de otros medios de la cultura de masas¹.

Los cómics de superhéroes, en su capacidad para articular un discurso y generar significado, poseen un grado de complejidad potencial equivalente al de cualquier otro producto cultural, que va mucho más allá de la simple construcción de una mitología. Las relaciones entre poder, violencia y orden social, han estado siempre presentes en el inconsciente de sus lectores y en la reflexión de muchos autores, sometidas con frecuencia a sutiles valoraciones políticas. Algunos guionistas han utilizado la capacidad para la narración simbólica del poder propia del género como una vía legítima para reflexionar sobre situaciones políticas contemporáneas (Jameson, 1983 [1981]). Tras los trabajos seminales de Alan Moore y Frank Miller en los años ochenta, nunca se ha alcanzado tal intensidad y complejidad en esta relación entre cómics de superhéroes y política como en la última década. Como trataré de mostrar en este artículo, nadie como Warren Ellis y Mark Millar, guionistas británicos ambos, se ha servido en esos años con tanta inteligencia del género de los superhéroes como instrumento para la crítica y el comentario políticos, trazando en sus obras una extensa reflexión sobre el poder, con una fina conciencia de la propia tradición del género y de la tensa situación en la política internacional contemporánea.

El mito de la *Edad de Oro* o ¿son los superhéroes para niños?

Conviene, antes de avanzar, ver las razones por las cuales unos elementos tan centrales del discurso del género (como son el poder, la legitimidad para su uso y sus significados políticos) han sido dejados de lado casi por completo en la incipiente crítica e historiografía dedicada a los cómics de superhéroes, tempranamente sometidas a una serie de lugares comunes que conviene revisar. El eje analítico de la historia del género se ha establecido en una serie de épocas —edad de oro, edad de plata y edad moderna (McCue & Bloom, 1993), también llamada de bronce u oscura— conceptualizadas, no a partir de un análisis crítico, sino del etiquetado establecido por los propios *fans* del género y los coleccionistas (Wolk, 2007: 4), que posteriormente fue asumido por críticos e historiadores. Dicha concepción participa de manera evidente de una teleología catastrofista (Jameson, 1983 [1981]: 28) cuyo origen mítico, esa *Edad de Oro* inicial, infancia del género que alcanza hasta finales de los años cuarenta (Reynolds, 1992: 8), se vio progresivamente degradada y finalmente interrumpida². Coincidiendo con la decadencia de los superhéroes en el mercado, la obra *The Seduction of the Innocent* (1954) de Frederic Wertham y

¹ Llama la atención de manera especial el aumento de lecturas edificantes del género por parte de diversos grupos religiosos en los Estados Unidos en obras que aúnan espiritualidad y superhéroes, cuyo crecimiento exponencial puede comprobarse en catálogos de venta de libros por correo en red como Amazon.

² No hay que perder de vista el hecho de que, con frecuencia, este esquema teleológico se reproduce en la propia experiencia de los *fans* del género: aquellos cómics leídos durante su infancia son el origen perfecto del que las producciones posteriores constituyen, en el mejor de los casos, una versión degradada. Y no es infrecuente que este esquema salte después a las lecturas críticas de manera inconsciente.

su posterior campaña contra el medio quisieron descubrir el oscuro inconsciente de un género destinado a niños en el que convivían para él perversiones sadomasoquistas —Wonder Woman— con relaciones pedófilas homosexuales —Batman y Robin— y afirmaciones de una voluntad de poder nietzscheana que caían de lleno en el campo del fascismo —Superman. A Wertham se uniría una investigación por parte del Senado de los Estados Unidos que relacionaría los cómics con la delincuencia juvenil, y finalmente la creación del *Comics Code* (Hajdu, 2008). Cuando durante la *Edad de Plata*³ se redefinió el género de los superhéroes, estableciendo los principios básicos con los que todavía hoy se rige, se hizo bajo la atenta vigilancia de ese sistema de censura en el que la violencia, la sexualidad y las realidades sociales conflictivas quedaban rigurosamente excluidas con la única función de limitar su público a los niños⁴. En definitiva, se constituyó un discurso de los cómics cuyos límites eran el sexo y la política, los dos elementos discursivos sobre los que, según Foucault (2002 [1970]: 15), se trata siempre de ejercitar una mayor vigilancia y represión.

El otro límite fundamental en la “voluntad de saber” (Foucault, 2002 [1970]: 21-23) sobre el género de los superhéroes ha sido la continuidad, nombre con el que se conocen las relaciones diacrónicas y sincrónicas entre los diversos cómics de una misma editorial. Incluso trabajos valiosos como los de Reynolds (1992) o, sobre todo, Klock (2002) sorprenden por el modo en que un discurso crítico elaborado se constituye, en realidad, sobre una voluntad de saber de aficionado, incapaz de romper los límites que el discurso les impone. De este modo, Reynolds centra su estudio del género en los trajes que distinguen a cada héroe, la continuidad y los elementos míticos, dejando completamente fuera de su discurso la cuestión del poder y la política. Klock, por su parte, basa todo su trabajo en el análisis de la continuidad, lo que le fuerza a leer los textos como alegorías de una esencia central —esa misma continuidad— reproducida al modo hegeliano en todos los niveles del cómic. Su trabajo cuenta, además, con una limitación mayor, derivada de la concepción jerárquica de la cultura presente, por ejemplo, en los textos teóricos de Harold Bloom que utiliza como base de su análisis (rompiendo su elitismo en cuanto al objeto de estudio, pero no en el método). Así, una serie de textos de autoridad se convierten en el núcleo de una tradición con la que se dialoga, en un sistema de relaciones en el que unos cómics generan otros, sin aparente contacto con la cultura o con la historia como realidades extratextuales (Jameson, 1983 [1981]: 35). Las limitaciones de este discurso, completamente asumido tanto por la crítica como por los aficionados, han dificultado

³ Comenzada en 1956, significativamente, con la reinención por parte de DC Comics de *Flash*, una de sus propiedades de los años cuarenta.

⁴ Esta infantilización del género ha acabado marcando incluso el llamado giro adulto que, a mediados de los años ochenta, dio lugar a un nuevo tipo de superhéroe. Por oposición a esa definición infantil del género, se extendieron entonces unos falsos intereses adultos, limitados a las imágenes de violencia y a la sexualidad latente de tantos personajes femeninos, lo que significó una fase de rebelión adolescente contra un género artificialmente infantilizado más que un signo de verdadera madurez. La serie de entrevistas a los entonces editores de Marvel y DC en McCue & Bloom (1993) muestra las preocupaciones que rodearon a ese pretendido giro adulto. Una historia más consciente de los usos llamados adultos del medio en Sabin (1993).

tanto el crecimiento del género como el de la historiografía y la crítica (Wolf-Meyer, 2003: 512-514)

Con este trabajo pretendo situarme en la línea que estudia los *comic books* en relación con la realidad histórica de la que surgieron (Wright, 2003), leyendo los cómics de superhéroes en su contexto histórico y político como una reflexión crítica sobre los discursos del poder y sus usos. No pretendo con ello sino aportar algunos fragmentos que contribuyan a ampliar la voluntad de saber y los límites del archivo —“la ley de lo que puede ser dicho” (Foucault, 1990 [1969]: 219)— sobre este género.

Superhéroes y política. ¿Fascismo o *statu quo*?

Los escasos intentos de valoración política de los superhéroes han seguido una senda similar a la del resto de la crítica. La temprana infantilización del género, en la que se cometía el habitual error de considerar la simplificación un valor pedagógico, determinó la definición de un mundo moral en blanco y negro, en el que los superhéroes encarnaban una justicia por encima de la ley, un modo de mantener el orden social desde unos principios morales absolutos que se situarían más allá de contingencias políticas y legales. La campaña en favor del control del género llevada a cabo por Frederic Wertham durante los años cuarenta y cincuenta, llevó, como he señalado, a vincular de manera directa a los superhéroes con el fascismo a través de una serie de lecturas sesgadas y equívocos interesados. Wertham identificó de manera inequívoca el arquetipo del superhombre representado por Superman con el *Übermensch* de Nietzsche, para concluir de inmediato, haciendo suya de manera implícita la lectura interesada del filósofo alemán hecha por el nazismo, que el género de los superhéroes era una peligrosa punta de lanza para el fascismo y los valores antidemocráticos. Wertham ignoraba interesadamente el papel cumplido por todo género de cómics en la propaganda antinazi durante los años cuarenta (Wright, 2003: 30 y ss), pero, lo que es más sorprendente, parecía ignorar también por completo la filosofía nietzscheana. Como bien señaló Umberto Eco en su conocido artículo sobre el mito de Superman, la moral política de fondo de los superhéroes era una adscripción absoluta a los valores de la comunidad (Eco, 2001 [1965]: 252-254); así, el superhéroe se concibe como el defensor del orden establecido al enfrentarse a los supervillanos que encarnan diversos modos de transgresión de ese orden social. Nada más alejado del valor rompedor y reformador de la moral que Nietzsche concedía al *Übermensch*, quien, contra lo que pudiera parecer, rara vez ha tenido descendencia en el género de los superhéroes (Wolf-Meyer, 2003)⁵.

Los análisis más complejos de las características y posibles significaciones políticas de los

⁵ El corolario que se deriva de esta doble lectura política del género es perturbador. Al encarnar los superhéroes, a la vez, valores fascistas y la defensa del orden social y político de los Estados Unidos contemporáneos, cronotopo básico del género, se derivaría que ese orden político y social norteamericano es igualmente fascista. Esta, en principio, aparente contradicción será muy explotada en reflexiones posteriores sobre la naturaleza política del género, vinculando la acción de los superhéroes a unos principios políticos marcadamente derechistas identificados con el gobierno y la opinión pública americana.

superhéroes acabarían apareciendo en obras del propio género creadas por un reducido grupo de autores. Alan Moore realizó en dos trabajos publicados paralelamente, *V of Vendetta* (Moore & Lloyd, 2005 [1982-1989]) y *Miracleman* (Moore *et alii*, 1985-1989), la relectura de mayor calado de las relaciones del género superheroico con el fascismo y el modelo de *Übermensch* establecido por Nietzsche, separándolos claramente. En *V for Vendetta*, Moore presentaba el fascismo en su realidad histórica, la de un Estado totalitario al que se oponía el terrorista ácrata V —arquetipo muy cercano a Batman— que se enfrentaba en este caso con el poder establecido construyendo un relato de tono político y moral gris; concluía afirmando que, en el mejor de los casos, un héroe sólo puede ser una inspiración para un cambio político que siempre deberá realizar un movimiento social. Por su parte, *Miracleman* abrazaba, tras una reescritura del origen del personaje que lo separaba de sus vínculos humanos, una interpretación nietzscheana del superhombre que se resolvía necesariamente con la reestructuración absoluta de la sociedad desde unos principios morales nuevos. Pero las dos obras que marcaron el giro más profundo en la relación entre política y superhéroes fueron *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller y *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons. En *The Dark Knight Returns* Miller (1996 [1986]) reinterpretaba la figura del vigilante, no desde el fascismo, sino desde dentro de una tradición de violencia populista fuera de la ley netamente americana, que se remontaba a las milicias previas a la independencia y que había conocido un nuevo auge, ahora marcadamente individualista, con películas como la serie *Dirty Harry*. Por su parte, Moore y Gibbons (2005 [1986-1987]) construyeron en *Watchmen* una compleja estructura narrativa en la que cabía una extensa reflexión sobre la política del género. A través de una serie de personajes que iban desde el vigilante Rorschach hasta el Dr. Manhattan —un verdadero *Übermensch* que precisamente por serlo acababa distanciándose de la humanidad— hasta Ozymandias —cuyo intento moralmente dudoso de salvar el mundo es la clave de la obra—, Moore acababa negando de manera total la existencia de héroes y llamaba a la gente común, en el inequívoco cierre de la obra, a tomar en sus manos el destino político del convulso mundo de mediados de los ochenta.

Todas estas obras entrelazaban su reflexión sobre el género de los superhéroes con los problemas de poder y orden político y social contemporáneos. Las reflexiones morales o filosóficas que se habían realizado hasta entonces en la teoría, se convertían en la práctica en un intento de pensar el superhéroe como herramienta para analizar la política contemporánea, estableciendo así un modelo para el género que sería fundamental para la revitalización política de los cómics de superhéroes desde finales de los noventa en las obras de Warren Ellis y Mark Millar.

Poder y legitimidad para el cambio: Warren Ellis en *Stormwatch* (1996-1998) y *The Authority* (1999-2000)

Warren Ellis, a diferencia de otros guionistas británicos, se ha aproximado a los superhéroes sin

haber tenido antes interés como aficionado. Ellis sólo tomó contacto con este género al comenzar a trabajar para Marvel a principios de los años noventa, de modo que su acercamiento ha sido analítico, basado en una extensa investigación (Salisbury, 1999: 61), lo que unido a su sensibilidad social y política ha dado lugar a un modo de enfocar los superhéroes particularmente afilado⁶.

La primera obra en la que Ellis dio la vuelta a la relación entre superhéroes y política fue *Stormwatch* —serie centrada en un grupo de superhéroes que cumple funciones de policía mundial bajo mandato de la ONU— que comenzó a escribir en 1996. Ellis aprovechó la proliferación de superhéroes en el grupo y en el universo Wildstorm —editorial propietaria de la franquicia— para enfocarlos, no ya como seres extraordinarios e icónicos, sino simplemente como una fuerza más integrada en las complejas relaciones de poder político y social del mundo contemporáneo. Desde su primer capítulo, la serie mostraba de manera explícita una actitud proactiva dirigida a cambiar el mundo, que diferenciaba al grupo y a su líder, Henry Bendix, de la habitual pasividad defensiva de los superhéroes (Ellis *et alii*, 1999 [1996]: “New World Order”)⁷. Su primera misión les lleva a Alemania para enfrentarse con un superhombre fuera de control, situándonos de nuevo en el ámbito de la relectura nietzscheana del arquetipo realizada por Alan Moore en *Miracleman*. Ellis sugería, a través de una cita directa de la obra, una continuidad con la vía política propuesta por Moore que exploraría a lo largo de la serie: la posibilidad implícita en el superhéroe de ser motor de cambio hacia la utopía. Los siguientes capítulos, todos ellos relatos cortos, ahondaban a través de las convenciones del género superheroico, usadas como símbolo de relaciones de poder reales, en problemas políticos y sociales de ese mundo contemporáneo que era necesario cambiar. La conversión de Stormwatch en un superpoder independiente capaz de actuar globalmente despierta la respuesta preventiva del gobierno de los Estados Unidos, que manda a su servicio secreto asesinar a uno de los miembros del grupo (Ellis *et alii*, 1999 [1996]: “Reprisal”). Ellis situaba así en el centro de su análisis la idea de que toda acción política global ejercida por un poder diferente al de los Estados Unidos se va a encontrar con una resistencia inmediata y violenta de éstos a toda forma de cambio en el equilibrio de poderes, argumento que será central en el posterior desarrollo del género. Esta misma reacción se producía también en términos sociales en “Black” (Ellis *et alii*, 1999 [1996]), donde la violencia política y racial ejercida en la ciudad de Lincoln por unos *superpolicías* modificados genéticamente, era una traslación directa y confesa de las acusaciones de brutalidad policial que surgieron en Nueva York a principios de los noventa por la política de tolerancia cero del alcalde Rudolph Giuliani. En “Mutagen” se cuestionaba el uso que los Estados Unidos hacen de su producción armamentística, al proporcionarle al Estado

⁶ Riley (2008: 136-137) señala, con buenas razones, que el trabajo de Ellis es una forma de “speculative fiction”, más cercana por su flexibilidad a la nueva ciencia ficción que al género de superhéroes.

⁷ Por lo general, los *comic books* carecen de paginación, por lo que citaré en adelante por el título de capítulo o por el número de cuadernillo cuando lo haga a partir de publicaciones seriadas.

ficticio de Gamorra un arma genética con la que atenta contra Inglaterra. Ellis denuncia así el modo en que países considerados terroristas o un peligro internacional —como era el caso de Irak— han sido ocasionalmente abastecidos de armas por los EEUU (Ellis *et alii*, 1999 [1996]). En “Batallion” (Ellis *et alii*, 2000 [1996-1997]), un superhéroe negro miembro de Stormwatch es secuestrando en Constitution, Alabama, por un grupo de terroristas nacionalistas que planean atacar contra un edificio federal, en referencia directa al atentado terrorista perpetrado por Timothy McVeigh en Oklahoma el 19 de abril de 1995. La conclusión apuntaba a que el nacionalismo conservador de estos grupos de extrema derecha es, pese a todo, compartido por algunos políticos en activo en el Congreso⁸.

“Change or Die” (Ellis *et alii*, 1999 [1997-1998]) es el relato central donde todos los hilos mostrados antes se trenzan en una densa reflexión moral y política. El enfrentamiento implícito entre el poder constituido, los Estados Unidos, y el poder en ascenso, Bendix y Stormwatch, queda en suspenso cuando aparece una tercera fuerza en juego que, como Bendix, actúa con la voluntad de cambiar el *statu quo*. Se trata de un grupo de superhéroes —encabezados por The High, su portavoz y referente moral, reescritura del arquetipo de Superman⁹— que comienza a atacar los problemas reales y se presenta como contraste a aquellos héroes que se limitan a luchar contra supervillanos para mantener el orden, salvando el mundo sin cambiarlo. Desde la discriminación de las niñas en China, a los problemas del hambre y la energía, el nacionalismo, las dictaduras en África o la misma religión (deshecha en un guiño nietzschiano cuando uno de los personajes anuncia haber vuelto de la muerte y confirma que Dios no existe) el nuevo grupo comienza a cambiar el mundo pero sin la menor intención de dirigirlo. Su plan consiste simplemente en dar a la gente las herramientas para el cambio y desaparecer a continuación, evitando toda tentación de convertirse en una nueva autoridad en el poder. Este intento de una utopía concluye cuando las contradicciones internas entre los intereses de los distintos miembros del grupo y la acción directa de Stormwatch contra ellos desatan una espiral de violencia que acaba con la muerte de todos ellos. La historia se cierra con la patética imagen de un The High, como Superman demasiado ingenuo y altruista para el mundo que le ha tocado vivir, reventando contra el escudo protector de Skywatch, la estación orbital de Stormwatch. Ellis concluye su relato sobre las posibilidades de una utopía establecida por un superpoder único afirmando que todo intento de cambio se encontrará siempre con el conflicto de poder derivado de la resistencia de aquéllos que desean ver las transformaciones realizados según sus propios términos, afirmando al mismo tiempo que la entereza moral del arquetipo superheroico

⁸ Los peligros del terrorismo nacionalista, en este caso japonés, son tratados también en “Kodo” (Ellis *et alii*, 1999 [1996]), donde Ellis reescribe a través del ataque de un grupo de mutantes los atentados con gas Sarín cometidos por la secta Aum Shinrikyo en el metro de Tokio en 1995.

⁹ Ellis demuestra su extenso conocimiento del género al presentar el pasado de The High como una verdadera historia política de Superman, desde la acción proactiva contra problemas sociales de sus orígenes, a la mera acción de resistencia con la aparición de los supervillanos en la posterior infantilización del icono.

clásico tenía ya poco que hacer frente a los problemas del mundo contemporáneo.

Los restantes números de la serie sirvieron para establecer las bases de *The Authority*, la siguiente obra de Warren Ellis para WildStorm. El resultado final de esta obra quedó bastante lejos del enfoque político explícito que había desplegado en *Stormwatch*. Desde un principio, *The Authority* se presentaba como un grupo extraterritorial, ajeno a toda vinculación nacional, dispuesto a intervenir en un nivel global, porque, según su líder, Jenny Sparks, “there had to be someone left to save the world [...] And someone left to change it” (Ellis & Hitch, 1999-2000: 2). Pero el momento del cambio utópico ha pasado y ahora el enfoque político se ha reducido para centrarse en la cuestión de la legitimidad de una autoridad para intervenir en problemas mundiales. Es en “Shiftships” (Ellis & Hitch, 1999-2000: 5-8) donde el fondo político y moral de la serie, profundamente enraizado en la situación política de los años noventa, se hace más evidente. En este relato, *The Authority* se enfrenta a una raza extraterrestre que, para asegurar su supervivencia, invade la tierra desde una dimensión paralela con la intención convertirla en un campo de violación sistemática, sirviéndose de las mujeres humanas como receptoras de sus genes. Tras rechazar la invasión, *The Authority* se trasladan a la dimensión paralela y arrasan esa “military rape culture” (Ellis & Hitch, 1999-2000: 8) y la monarquía extraterrestre que la sustentaba políticamente. La lectura política de las cuestiones que se están debatiendo en esta narración y su equivalente en el mundo de los lectores son más que evidentes. La práctica de la violación sistematizada por parte de un ejército como forma de eugenesia y conquista étnica sobre un enemigo derrotado fue una de las más comunes del ejército serbio sobre las mujeres bosnias musulmanas durante la guerra en Bosnia y Herzegovina. Esta situación de violación sistemática también de los derechos humanos y la creciente inestabilidad en la zona dieron lugar a una serie de bombardeos por parte de la OTAN que contribuyeron a acabar con el conflicto, situación que se repitió durante la guerra de Kosovo. Se planteó entonces un extenso debate en los medios políticos y de comunicación sobre qué autoridad tiene legitimidad para realizar esa clase de ataque. Warren Ellis, al crear *The Authority*, trasladó estas reflexiones políticas a la narrativa superheroica de manera mediada, filtrando los acontecimientos reales por su sensibilidad de escritor de ciencia ficción social. Pero, como ha apuntado Geoff Klock (2001: 142-143), *The Authority* nunca pretendió ser una respuesta a estas cuestiones, sino una pregunta sobre los límites de las acciones de poder y los objetivos legítimos para realizarlas.

Tras haber redefinido en *Stormwatch* los límites de la acción utópica del superhéroe, Ellis daba con *The Authority* el primer paso hacia una acción política realista, que se preguntaba sobre la legitimidad para hacer uso de la fuerza contra los verdaderos problemas del mundo. Engineer, uno de los miembros de *The Authority*, reflexionaba tras haber liberado la dimensión paralela de sus opresores extraterrestres: “We just did something really frightening. We changed a World. We came in and changed things to the way we thought they should be” (Ellis & Hitch, 1999-2000: 8). Ellis hacía así explícito el potencial implícito en la lectura del género que desde

Stormwatch había venido realizando: la aparición de unos superhéroes proactivos netamente políticos. Pero este paso más allá no lo daría Warren Ellis sino Mark Millar durante su etapa como guionista en el mismo título.

Violencia política: Mark Millar en *The Authority* (2000-2001)

Mark Millar trajo a *The Authority* un patente interés por la política contemporánea (Rooty & Kardon, 2004: 55) y una marcada intención polémica. Desde su primera viñeta, en la que Engineer bombardea a un ejército en el sudeste asiático mientras piensa, “Why do super-people never go after the real bastards?” (Millar *et alii*, 2000-2002: 13), “The Nativity”, el primer relato de Millar, presenta un enfoque completamente nuevo. Allí el grupo derrocaba a una dictadura en el sudeste asiático¹⁰ para afirmar después en la televisión: “How can you expect us to save people from extraterrestrial threats, but turn a blind eye when genocide is being perpetrated by earth-bound dictators?” (Millar *et alii*, 2000-2002: 13); una primera acción proactiva que despierta el rechazo del presidente Bill Clinton. Este gesto de hacer aparecer al entonces presidente de los Estados Unidos, más allá de su potencial polémico, es fundamental para comprender lo que pretendía hacer Millar durante su etapa en esta serie. Para este autor, sus relatos están sucediendo en el mundo contemporáneo y, por lo tanto, las relaciones de poder en el mundo de *The Authority* son exactamente las mismas que en el de los lectores. La posición que el grupo tomaba respecto a ellas era clara desde un principio:

Our main purpose might be defending the earth, but that doesn't mean were going to sit back and tolerate human rights abuses taking place under our noses.
We're not some comic book super-team who participate in pointless fights with pointless super-criminals every month to preserve the status quo (Millar *et alii*, 2000-2002: 13).

Representando ese *statu quo* aparecen *The Americans*, una versión satírica de *The Avengers* de Marvel, en la que el elemento de vinculación al poder se ha extremado hasta la militarización. Los socios del *Captain America* y *Iron Man* —aquí *The Commander* y *Tank-Man*— son militares curtidos en Kosovo e Irak, capaces de asesinar niños y violar mujeres indefensas (Darius, 2002b), y a través de ellos Millar satiriza esa tradicional vinculación entre superhéroes y poderes establecidos¹¹. Desde el primer momento quedan planteados todos los elementos que hacen de la etapa de Mark Millar en *The Authority* un punto y aparte en la historia de los cómics de superhéroes: la interacción constante de un grupo de superhéroes con las realidades políticas del mundo contemporáneo, una constante sensibilidad metarreferencial para comentar el género superheroico desde dentro y una afilada capacidad para satirizar los logros políticos de los cómics precedentes. Por primera vez, los superhéroes definían sus acciones en términos

¹⁰ Significativamente, trajo también el primer caso de injerencia editorial en su trabajo, pues su guión fue censurado por mencionar explícitamente la dictadura del Habibie en Yakarta (Indonesia) (Darius, 2002a).

¹¹ La militarización de los superhéroes y el mordiente satírico de Millar son herederos directos del trabajo de Pat Mills y Kevin O'Neill en el personaje *Marshal Law*, cuya influencia ha sido determinante (Root & Kardon, 2004: 145).

políticos y en respuesta a los problemas reales del mundo contemporáneo.

En “*Brave New World*” (Millar *et alii*, 2000-2002: 22, 27-29), el relato con que concluyó la serie, esa habilidad de Millar para aunar crítica política y metarreferencial sobre el género se enriquecerá con el comentario de la propia situación editorial del cómic¹². Aquí, The Authority toman de inmediato posición contra el recién elegido presidente George W. Bush, en una entrevista televisiva en la que Jack Hawksmoor, representante del grupo, dice:

He’s just an elected lawyer some big corporations hired to make sure they don’t pay too much tax and their overseas interests are well-protected.
The guys who coughed up the billion dollars which put him in the Oval Office are the ones we should be worried about.
They’re the ones who think that superhumans thinking for themselves is a threat to their glamorous lifestyles (Millar *et alii*, 2000-2002: 22).

La respuesta desde el poder político no se hace esperar, y los países miembros del G7 envían para acabar con ellos a Seth, “a genetically-modified hillbilly” (Millar *et alii*, 2000-2002: 22). Se cerraba así el círculo que se había abierto en “*The Nativity*”. Si entonces el grupo se presentaba desafiando las convenciones del género superheroico, ahora es el propio Seth el que les reprocha de manera explícita haberlas transgredido: “Why couldn’t you dumb-ass pot-heads be content fightin’ alien invaders an’ purse-snatchin’ negroes the way good, little super-fellas are supposed to, huh?” (Millar *et alii*, 2000-2002: 22). Una vez eliminados The Authority son sustituidos por una versión del grupo controlada por el G7, dispuesta, en palabras de uno de sus miembros, a cumplir con “[the] first rule of super-heroics, colonel: never think you’re bigger than the boys with the twelve digit bank-balances” (Millar *et alii*, 2000-2002: 22). Esta versión impuesta desde el poder de The Authority se dedicará a acciones tan heroicas como combatir a un grupo de superhéroes venido del siglo XXVII para atacar a la Organización Mundial del Comercio, responsable del Apocalipsis ecológico que sufren en su época (Millar *et alii*, 2000-2002: 27). Millar satirizaba así el propio concepto de The Authority, invirtiendo en estos socios todo lo que había definido al grupo, con una intención muy clara. Millar criticaba directamente las injerencias editoriales por parte de DC, a través de una censura que afectaba tanto a la aparición del presidente Bush junto al psicópata Seth (Millar *et alii*, 2000-2002: 27; Darius, 2002a) —borrada por la editorial— como a las escenas de violencia y homosexualidad (Millar *et alii*, 2000-2002: 28; Darius, 2002a), elementos ambos que habían definido con anterioridad al grupo¹³. Cuando uno de los responsables directos de esa versión domada de The Authority afirma “I have to say we really turned this whole Authority franchise around in a very short time, didn’t we?” (Millar *et alii*, 2000-2002: 28), no sólo se estaba refiriendo a lo que sucedía

¹² Comenzado a principios de 2001, no se completaría hasta 2002, tras una vergonzante serie de retrasos motivados por el abandono de varios dibujantes y la constante censura a la que DC Comics, por entonces ya dueña de Wildstorm, sometió al cómic tras los atentados del 11 de septiembre de 2001 (Darius, 2002a).

¹³ DC Comics había comenzado a vigilar la serie cuando *Midnighter* y *Apolo*, dos personajes masculinos cuya homosexualidad había sido sugerida por Ellis, comenzaron a mostrar abiertamente su relación durante la etapa de Millar.

dentro del cómic, sino también a la forma en que DC estaba gestionando editorialmente la franquicia. Millar se vengará simbólicamente de esta censura cuando Shen diga a una compañera de grupo “you and I were both in *The Authority* until the powers-that-be decided that we were a corrupting influence on impressionable minds” (Millar *et alii*, 2000-2002: 29), mientras sostiene en sus manos las cabezas decapitadas de un magnate televisivo y de un fabricante de software que habían participado en la conspiración contra el grupo (referencia más que probable al grupo AOL-Time Warner, conglomerado financiero dueño de DC Comics, y responsable último de las presiones que llevaron a la censura y posterior cierre de la serie).

Al final, una vez que *The Authority* ha triunfado sobre sus enemigos, el grupo se pregunta si han logrado cambiar algo, a lo que Hawksmoor responde:

God, yes. Are you kidding? Even with all the crap they threw at us, we completely changed the landscape over the last twelve months.
Superheroes walk different now. Superheroes talk different. Even the people who disagreed with us have ended up just following our lead (Millar *et alii*, 2000-2002: 29).

Mark Millar se permitía concluir la serie con un final metarreferencial, después de haber conseguido con éxito —y no tanto pese a la censura sino, precisamente, gracias a ella— realizar un afilado comentario de una convulsa época política, los primeros años del siglo XXI, en los que la censura y el control de la información por razones pretendidamente patrióticas estaban comenzando a dominar la política interior estadounidense, alcanzando incluso a los productos de la industria del entretenimiento. Había realizado además la crítica más afilada hasta el momento a las vinculaciones políticas de los superhéroes y había apuntado la dirección en la que podían evolucionar, pero sólo para ser presa de la censura, que acabó frustrando el proyecto. En adelante, todo intento de representar posiciones políticas en los cómics *mainstream* norteamericanos que fuesen más allá del patriotismo cerrado y la adscripción absoluta a los principios del gobierno de George Bush tendría que buscar vías alternativas. Y fue de nuevo Mark Millar quien encontró la más fecunda.

La crítica al *statu quo* como espectáculo de masas: *The Ultimates* (2002-2007)

El siguiente paso de Mark Millar en su fascinante exploración de las relaciones entre el género de superhéroes y la política lo dio bajo el sello editorial de Marvel Comics. Tras una bancarrota durante los noventa, la editorial había comenzado a resurgir a finales de la década bajo la dirección de Bill Jemas y Joe Quesada, quienes no dudaron en llevar adelante políticas editoriales arriesgadas para ganar de nuevo el mercado. Una de ellas fue el relanzamiento a través de la línea Ultimate de franquicias clásicas de Marvel, situándolas en el momento contemporáneo. Irónicamente, Mark Millar se encargó bajo el título de *The Ultimates* del mismo grupo que había satirizado por sus vinculaciones con el poder en *The Authority: The Avengers*. Las estrategias narrativas que había utilizado allí se habían revelado inviables en el

nuevo clima político post 11-S, por lo que Millar —caracterizado siempre por una singular inteligencia para manipular los resortes del negocio de la cultura de masas y manejar recursos narrativos de una espectacularidad que no puede calificarse de menos que de populista¹⁴— optó en *The Ultimates* por asumir de manera irónica el punto de vista del discurso político dominante.

Desde el segundo capítulo, “Big” (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]), que se abre con un perfil del *skyline* de Manhattan en el que ya estaban ausentes las Torres Gemelas, Millar optaba por situar su relato en un mundo en el que los Estados Unidos, bajo la presidencia de George Bush (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]: “21st Century Boy”), estaban cambiando su política de seguridad interior para defenderse de amenazas terroristas. Un mundo en el que el militar negro de mayor rango no era Colin Powell sino Nick Fury —director de S.H.I.E.L.D. y veterano soldado formado en campos de batalla tan políticamente conflictivos como Vietnam, Sudamérica, Kosovo y la primera guerra del Golfo (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]: “Devils in Disguise”); asimismo, en este mundo, el presupuesto de defensa se desvía del armamento convencional a un programa de creación de supersoldados, continuación del que en los años cuarenta fuera origen del Captain America (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]: “Big”). Millar hará un demoledor retrato moral de *The Ultimates*, el grupo al que da origen esta iniciativa, en el que conviven un millonario mujeriego y alcohólico preocupado sobre todo por las relaciones públicas y las posibilidades de *merchandising* del grupo, un científico depresivo que maltrata a su mujer y otro pusilánime que, cuando se transforma en Hulk, libera una oscura personalidad en la que conviven sexualidad desatada y canibalismo. Sólo el Captain America, providencialmente recuperado tras haber pasado décadas congelado, parece tener algún tipo de principios, que, en todo caso, pronto se descubren enraizados en el más extremo nacionalismo y en la fe en el uso de la violencia para la resolución de conflictos (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]: “Captain America Vs. Giant Man”). Las vinculaciones políticas del grupo son hechas explícitas por Thor, el único miembro que se sitúa claramente fuera del *statu quo*, cercano a los movimientos anti-globalización entonces en auge. Cuando Fury y Banner tratan de atraerlo al grupo, negando que se trate de una iniciativa militar, Thor les responderá:

Oh, it matters not whether you are wearing *cap*es or *combat boots*, little man. You are all just thugs in uniform who will smash any threat to a corrupt *status quo*.
Go back to your paymaster and tell them that the Son of Odin is not interested in working for a military industrial complex who engineers *wars* and murders *innocents*.
Your talk might be of super-villains *now*, but it is only a matter of time before you are sent to kill for *oil* or *free trade* (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]: “Thunder”).

El balance escasamente heroico de toda esa aventura de relaciones públicas será un enfrentamiento altamente destructivo contra uno de sus propios miembros, el doctor Banner

¹⁴ El tono visual de algunas de las escenas de la serie está directamente tomado de éxitos cinematográficos hollywoodienses de los noventa como *Saving Private Ryan* (1998), *The Matrix* (1999) o *Independence Day* (1996).

transformado en Hulk, en el centro de Nueva York; este ataque, una vez maquillado por los medios de comunicación como una amenaza desconocida, sirve para justificar finalmente ante el público la enorme inversión que ha supuesto la creación de The Ultimates¹⁵.

“Homeland Security”, la segunda parte del primer volumen de la serie (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]), se abre con una misa en la catedral neoyorquina de Saint Patrick, llena de ecos del luto que vivió la ciudad tras el 11-S, pero convertida con evidente cinismo por Fury y Betty Ross, responsable de la imagen del grupo, en un acto propagandístico más. Ganado el favor del público, Fury empieza a valorar el hacer pública la existencia de un grupo de operaciones especiales formado por antiguos espías y mutantes de dudoso pasado, que ha comenzado a utilizar para enfrentarse a la amenaza de una invasión extraterrestre orquestada por una raza multiforme, los Chitauri, cuya existencia se conoce desde la Segunda Guerra Mundial (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]: “The Experts”). La trama de los Chitauri permite a Millar finalizar el primer volumen con un espectáculo visual completamente en manos del brillante Bryan Hitch, que trata de borrar su irónica caracterización del grupo a través de un enfrentamiento tan evidentemente maniqueo que uno de los Ultimates llega a afirmar: “Fighting aliens who where in league with *the Nazis*, for God’s sake. It doesn’t *get* more black-and-white than that, right?” (Millar & Hitch, 2004 [2002-2004]: “How I Learned to Love the Hulk”).

El segundo volumen de la serie romperá desde un principio con el falso consenso creado en este final. Millar reproduce en la transición entre ambos volúmenes la evolución de la política militar del gobierno Bush posterior al 11-S y la respuesta pública a la misma tras la invasión de Irak en 2003. Si en un primer momento la respuesta consistió en reforzar la seguridad interior, el discurso de la lucha contra el terrorismo pronto derivó en una “Guerra contra el Terror” que legitimaba la intervención militar en otros territorios, concretada en las invasiones de Irak y Afganistán. The Ultimates serán utilizados también en ataques preventivos contra naciones peligrosas, en referencia escasamente velada a Irán (Millar & Hitch, 2007 [2004-2007]: “Wolf in the Fold”). Sin embargo, una vez más Millar juega de manera perversa con el discurso del gobierno americano, invirtiéndolo durante la segunda parte, irónicamente titulada “Gran-Theft America”. En ella, una coalición internacional formada por superhéroes de Corea del Norte, Rusia, China, Siria y Azerbaiyán invade preventivamente los Estados Unidos por considerarlos un Estado terrorista peligroso para la paz mundial, dispuestos a ejecutar al presidente y a The Ultimates, acusándolos de crímenes contra la humanidad (Millar & Hitch, 2007 [2004-2007]: “Grand Theft America”, “The Axis of Evil”). Como en el primer volumen, una vez hecho el comentario político, Millar concluye la serie con un espectáculo visual destinado a gratificar a los *fans* menos exigentes.

¹⁵ Millar, de manera evidente, juega aquí con las teorías conspirativas que suponían que el ataque a las Torres Gemelas podía haber sido orquestado por los propios servicios secretos americanos para justificar la posterior respuesta política y militar nacional e internacional.

Volviendo a utilizar el recurso de situar a los superhéroes en un entorno político real, Millar había conseguido con *The Ultimates* realizar, desde la izquierda, una crítica sostenida, irónica e inteligente, a la política de control, militarización y agresión preventiva de la administración Bush¹⁶. Extremadamente consciente de las limitaciones políticas del momento, Millar realizó su crítica de esta fase neoconservadora asumiendo de forma irónica el propio discurso que estaba criticando. *The Ultimates* eran la inversión total de lo que *The Authority* había supuesto, retomando la lectura de *The Avengers* que había apuntado allí, convertidos en militares inequívocamente identificados con las políticas conservadoras del gobierno Bush. A juzgar por sus trabajos posteriores, supuso también el fin de una interesante trayectoria de reflexión sobre las relaciones entre superhéroes y política.

El conflicto interno en la sociedad americana: *Civil War* (2006-2007) y *Black Summer* (2007-2008)

Millar volvería a intentar comentar la realidad política contemporánea trabajando ahora con las franquicias clásicas de Marvel, con resultados sustancialmente diferentes a los anteriores. La creciente crítica interna al gobierno de George Bush durante su segundo mandato había exacerbado la división entre la América “roja” del conservadurismo y la América de los estados “azules”, más progresista, y crecientemente descontenta con la limitación de las libertades fundamentales que la política antiterrorista cristalizada en el *USA Patriot Act* había supuesto. Millar trató de articular este conflicto en *Civil War* (Millar & McNiven, 2007 [2006-2007]), un relato en el que la muerte de centenares de niños en un accidente causado por la inexperiencia de un grupo de jóvenes superhéroes motivaba una inmediata respuesta social en favor de la creación de un registro de superhéroes, para el que éstos debían desvelar sus identidades secretas, ofreciendo la posibilidad a todos aquellos que lo desearan de continuar actuando pero bajo control del gobierno. Se planteaba así un conflicto entre seguridad y libertades, control gubernamental y acción individual, que Millar encarnaba en Iron Man y Captain America, respectivamente.

Civil War pronto fracasaba por falta de verosimilitud, ya que identificaba las libertades con el Captain America, un militar que durante gran parte de su historia ha actuado como agente de los Estados Unidos y que acababa defendiendo su posición contra la injerencia del gobierno en unos términos que se acercaban sospechosamente a una legitimación del vigilantismo ajeno a la ley, similares a los de muchas milicias de extrema derecha que se oponen al monopolio de la

¹⁶ El propio Millar se sorprendía de lo lejos que pudo llegar con sus comentarios políticos: “I’m amazed how political we were allowed to go. Gulf War 2 had just started and Bush had 80% approval and people had flags over their cars and we were criticizing them instantly. We were saying America was stealing Iraq’s oil and had designs on Iran, Syria, North Korea and eventually China” (Millar & Hitch, 2007 [2004-2007]: “Commentary featuring Mark Millar and Bryan Hitch”).

fuerza por el Estado (Sanchez, 2007: 45)¹⁷. Más allá de la dudosa credibilidad política de esas posiciones antagónicas, la serie pronto se mostró como un mero vehículo para las tácticas de *marketing* de Marvel, que en los últimos años ha utilizado de manera regular temas pretendidamente políticos —*Civil War*, la muerte del Captain America a continuación y, más recientemente, la aparición de Barack Obama en la portada de un cómic de Spider-Man— para lograr cobertura informativa en los medios de comunicación y aumentar así la circulación de sus productos. *Civil War* es, en definitiva y pese a su apariencia, una obra creada en una fase muy diferente del mercado de los cómics *mainstream* y en un momento de Marvel completamente distinto al que dio lugar a *The Ultimates*. Tras los éxitos cinematográficos de las adaptaciones de sus cómics, Marvel ha dado un giro conservador en su política editorial para reforzar los iconos fundamentales, susceptibles de ser difundidos masivamente a través del cine, y ha intentado reinventar constantemente su Universo propio a través de *crossovers*, historias transversales que vinculan un gran número de títulos con la intención de redefinir el *statu quo* de la marca. Indudablemente, esto ha dado los resultados económicos esperados, que han llevado a Marvel a dominar el mercado *mainstream*, pero a costa de perder el riesgo que había caracterizado en los años anteriores tanto a la editorial como a Mark Millar.

Por su parte, Warren Ellis ha vuelto a trenzar política y superhéroes en *Black Summer*, escrita como respuesta a la polémica que despertó en los medios de comunicación la publicación de *Civil War* (Ellis & Ryp, 2007-2008: 0). En este caso la reacción política no es a unas muertes civiles, sino al asesinato del presidente del gobierno por John Horus, un superhéroe miembro del grupo Seven Guns, cuyas identidades han permanecido ocultas pese a su estrecha colaboración con el gobierno. Ellis no disimula las referencias a la administración Bush ya desde la portada del número 0, en la que el presidente aparece muerto sobre un charco de sangre a los pies de John Horus, sitúa la acción inequívocamente en el mundo político real. El discurso de Horus ante los canales de televisión después de haber asesinado al presidente no deja dudas sobre las razones de su acción: “We’re supposed to fight evil. But we’re supposed to stand by while this administration commits crimes” (Ellis & Ryp, 2007-2008: 0). La invasión ilegal de Irak, la presencia de tropas invasoras para defender intereses corporativos, la dudosa legalidad de las victorias electorales de Bush y la progresiva pérdida de libertades son razones más que suficientes para la acción de John Horus, que espera del país una reflexión y unas inmediatas elecciones libres. La respuesta del gobierno a esta acción no será como en *Civil War* una ley para controlar a los superhéroes sino, con la ayuda de Frank Blacksmith —uno de los fundadores de Seven Guns— enviar a las calles al ejército y a un grupo de superhéroes a sueldo de los servicios secretos. El relato se convierte en los restantes números, gracias al

¹⁷ La implicación de Reed Richards, miembro de The Fantastic Four, y del propio Iron Man en un plan que incluía la creación de un Guantánamo interdimensional en la Zona Negativa para la reclusión preventiva de superhéroes rebeldes, sacrificaba una vez más la caracterización verosímil en favor del paralelo político con el mundo real.

hiperdetallista dibujo de Juan José Ryp, en el espectáculo visual del enfrentamiento entre los Seven Guns restantes y el ejército de los EEUU, esta vez sí, una verdadera guerra civil, con ocasionales *flashbacks* a los orígenes del grupo en los que se discute la legitimidad política del vigilantismo. La narración concluye con el regreso de Tom Noir, otro de los fundadores de Seven Guns, que se había retirado de la acción años atrás y al que se creía muerto. Noir condena unánimemente tanto a Horus, por tomar la justicia por su mano, como a Blacksmith, por haberse vendido al poder; los asesina a ambos y se suicida de un mismo golpe. Ellis concluye *Black Summer* con un final duro, que marca a la perfección el límite al que se ha llegado en el uso de los superhéroes como metáfora para discutir la situación política. Introducir el elemento de conflicto ideológico encarnado en un superhéroe o grupo de superhéroes enfrentados a un gobierno acaba llevando a apoyar unas formas de poder, de autoridad y de violencia para combatir otras. Esta serie de pesimista conclusión ha servido, sin embargo, para introducir el género de los superhéroes en Avatar Press, hasta ahora dedicada a cómics de acción y terror; así, se ha convertido en un verdadero éxito dentro de la escala de esta editorial, lo que muestra que el aparente callejón sin salida del género que presenta Ellis es sólo intelectual y no de mercado¹⁸.

La interrelación significativa entre política y superhéroes se ha debilitado en los últimos años, convirtiéndose la política en un reclamo de mercado, como ha mostrado la irrupción a finales de 2008 de Barack Obama como icono pop también en el campo de los cómics, con sucesivas publicaciones y portadas en las que el recién elegido presidente compartía espacio con los más diversos superhéroes¹⁹. Y tanto Mark Millar como Warren Ellis parecen hoy alejados de esta línea de reflexión. Si el primero contribuyó a la redefinición del Universo Marvel con *Civil War*, Ellis ha tenido no poco que ver en la evolución más reciente del mismo: el *crossover Dark Reign*. La oscura premisa de sus *Thunderbolts* (Ellis & Deodato Jr., 2007-2008) —el desquiciado Norman Osborn / Green Goblin como cabeza de un grupo de superhéroes gubernamental formado por antiguos supervillanos y asesinos— ha sido capitalizada por Marvel Comics en un políticamente inofensivo *crossover* que se extenderá por numerosas colecciones durante varios meses. Todo un signo de los tiempos que, liberado de toda intención política y de reflexión sobre las posibilidades del género superheroico, vive actualmente el mercado de los cómics norteamericano.

Bibliografía

- Coogan, P. (2006). *Superhero. The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain Books.
- Darius, J. (2002a). “Censorship of *The Authority*”, [fecha de consulta:20/04/2009],

¹⁸ Ellis y Ryp han continuado colaborando en *No Hero*, también para Avatar Press, y todavía inconclusa, la destrucción del género superheroico es llevada aún más lejos.

¹⁹ Aparte de en los cómics dedicados enteramente a él, Obama ha aparecido en los últimos meses en *The Savage Dragon*, *Spider-Man*, *Thunderbolts* y *Youngblood*.

<http://www.sequart.com/authorityCENSORSHIP.htm>.

- Darius, J. (2002b). "Mark Millar", [fecha de consulta: 20/04/2009], <http://sequart.com/authority14.htm>.
- Eco, U. (2001 [1965]). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets.
- Ellis, W. & B. Hitch (1999-2000). *The Authority*, 1-12. La Jolla: WildStorm Productions.
- Ellis, W. & J. J. Ryp (2007-2008). *Black Summer*, 0-7. Rantoult: Avatar Press.
- Ellis, W. & M. Deodato Jr. (2007-2008). *Thunderbolts*, 110-121. New York: Marvel Comics.
- Ellis, W. *et alii*. (1999 [1996]). *Stormwatch. Force of Nature*. La Jolla: WildStorm Productions.
- Ellis, W. *et alii*. (1999 [1997-1998]). *Stormwatch. Change or Die*. La Jolla: WildStorm Productions.
- Ellis, W. *et alii*. (2000 [1996-1997]). *Stormwatch. Lightning Strikes*. La Jolla: WildStorm Productions.
- Ellis, W. & B. Hitch (1999-2000). *The Authority*, 1-12. La Jolla: WildStorm Productions.
- Foucault, M. (1990 [1969]). *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (2002 [1970]). *El orden del discurso*. Barcelona: Tusquets.
- Hajdu, D. (2008). *The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York: Picador
- Jameson, F. (1983 [1981]). *The Political Unconscious. Narrative as a Socially Symbolic Act*. London: Methuen.
- Klock, G. (2002). *How to Read Superhero Comics and Why*. New York & London: Continuum.
- McCue, G. S. & C. Bloom (1993). *The Dark Knights. The New Comics in Context*. London & Boulder: Pluto Press.
- Millar, M. & B. Hitch (2004 [2002-2004]). *The Ultimates*. New York: Marvel Comics.
- Millar, M. & B. Hitch (2007 [2004-2007]). *The Ultimates 2*. New York: Marvel Comics.
- Millar, M. & S. McNiven (2007 [2006-2007]). *Civil War*. New York: Marvel Comics.
- Millar, M. *et alii* (2000-2002), *The Authority*, 13-22, 27-29. La Jolla: WildStorm Productions.
- Miller, F. (1996 [1986]). *The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics.
- Moore, A. & D. Gibbons (2005 [1986-1987]). *Watchmen*. New York: DC Comics.
- Moore, A. & D. Lloyd (2005 [1982-1989]). *V of Vendetta*. New York: DC Comics.
- Moore, A. *et alii*. (1985-1989). *Miracleman*, 1-16. Guerneville & Forestville: Eclipse Comics.
- Riley, B. (2008). "Warren Ellis Is the Future of Superhero Comics: How to Write Superhero Stories That Aren't Superhero Stories". In Wandtke, T. R. (ed.), (2008): 129-148.
- Reynolds, R. (1992). *Super Heroes. A Modern Mythology*. London: B. T. Batsford Ltd.
- Root, T. & A. Kardon (2004). *Writers on Comics scriptwriting 2*. London: Titan Books.
- Sabin, R. (1993). *Adult Comics. An Introduction*. London & New York: Routledge.
- Salisbury, M. (1999). *Writers on Comics Scriptwriting*. London: Titan Books.
- Sanchez, J. (2007). "The Revolt of the Comic Books". *The American Prospect* November: 43-

47.

- Wandtke, T. R. (ed.) (2008). *The Amazing Transforming Superhero! Essays on the Revision of Characters in Comic Books, Film and Television*. Jefferson & London: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Wolf-Meyer, M. (2003). "The World Ozymandias Made: Utopias in the Superhero Comic, Subcultures, and the Conservation of Difference", *The Journal of Popular Culture* 36: 497-517.
- Wolk, D. (2007). *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge: Da Capo Press.
- Wright, B. W. (2003). *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University press.