

## **La locura de Superman: abordaje sociosemiótico de un episodio de la locura de Heracles**

Superman's madness: a socio-semiotic approach to an episode of Heracles' madness

*Autor: María Mercedes Hernández Henríquez*

*DOI: <https://doi.org/10.25058/1794600X.1958>*

## La locura de Superman: abordaje sociosemiótico de un episodio de la locura de Heracles\*

Superman's madness: a socio-semiotic approach to an episode of Heracles' madness

A loucura do Superman: abordagem sócio-semiótica de um episódio da loucura de Hércules

**María Mercedes Hernández Henríquez**  
maria.hernandez@usco.edu.co

Fecha de recepción: 09 de julio de 2021  
Fecha de revisión: 26 de julio de 2021  
Fecha de aceptación: 25 de septiembre de 2021

DOI: <https://doi.org/10.25058/1794600X.1958>

**Para citar este artículo:**  
Hernández Henríquez, M. (2021). La locura de Superman: abordaje sociosemiótico de un episodio de la locura de Heracles. *Revista Misión Jurídica*, 14, (21), 225-239.

### RESUMEN

En el texto se comparará el cómic *Injustice: Gods Among Us* (2013) con el episodio de la locura de Heracles y con algunos acontecimientos sociopolíticos de los siglos XX y XXI, para recrear una nueva historia ficcional, como medio de entretenimiento en las que emergen las realidades actuales. A partir de la semiosis social de Verón (1993), la literatura comparada de Fernández (2017) y Delgadillo (2015) y, la Tradición Clásica de García-Jurado (2016) es posible vincular la narrativa gráfica con la historia cultural, la literatura y la estética, así como, identificar posturas críticas frente a las sociedades gobernadas por dictaduras y el peligro que estas representan para el mundo.

### PALABRAS CLAVE

Tradición clásica; cómic; Heracles; historia cultural; literatura; sociosemiótica; Superman.

---

\* Artículo de reflexión académica resultado del proyecto de investigación *Propuesta didáctica de la comprensión y producción sociosemiótica de discursos multimodales*.

## ABSTRACT

The comic *Injustice: Gods Among Us* (2013) will be compared with the episode of the madness of Heracles and with some socio-political events of the 20th and 21st centuries, to recreate a new fictional history as a means of entertainment in which current realities emerge. From the social semiosis of Verón (1993), the comparative literature of Fernández (2017) and Delgadillo (2015), and Classic Tradition of García-Jurado (2016), it is possible to link graphic narrative with cultural history, literature and aesthetics, as well as identifying critical positions towards societies governed by dictatorships and the danger they pose to the world.

## KEYWORDS

Classic Tradition; comic; Heracles; cultural history; literature; socio-semiotic; Superman.

## RESUMO

O texto irá comparar a história em quadrinhos *Injustice: Gods Among Us* (2013) com o episódio da loucura de Hércules e com alguns acontecimentos sociopolíticos dos séculos 20 e 21, para recriar uma nova história ficcional, como meio de entretenimento na atualidade. realidades emergem. A partir da semiose social de Verón (1993), da literatura comparada de Fernández (2017) e Delgadillo (2015) e da Tradição Clássica de García-Jurado (2016) é possível vincular a narrativa gráfica com a história cultural, literatura e estética, bem como, identificar posições críticas frente às sociedades governadas por ditaduras e os perigos que estas representam para o mundo..

## PALAVRAS CHAVE

Tradição clássica; quadrinho; Heracles; História cultural; literatura; socio-semiótica; Super homen.

## INTRODUCCIÓN

Los superhéroes del cómic están a la orden del día, pues son numerosos los títulos de películas, series televisivas, cómics y videojuegos que se estrenan anualmente y que los tienen como sus protagonistas. Sin embargo, más allá de las patadas, del triunfo del bien sobre el mal, de los efectos especiales, como medio de distracción,

en la narrativa gráfica los creadores de estos superhéroes encuentran en los antiguos héroes mitológicos un insumo para crear y recrear nuevas mitologías, a la vez que permiten leer a los antiguos autores bajo la nueva historia ficcional. Por otra parte, se busca “crear conciencia y promover la reflexión” (Cuñarro & Cuñarro, 2014, p. 67) bajo las críticas y cuestionamientos sociales, políticos e ideológicos subyacentes que dialogan con realidades del siglo XX, como es el caso del Tercer Reich y, del siglo XXI, con los atentados a las Torres Gemelas de Nueva York, en el año 2001 y, la Ley Patriota, impulsada por George W. Bush, a raíz de los atentados terroristas que azotaron a los Estados Unidos ese mismo año.

Dado lo anterior, los propósitos de este escrito son: i) Establecer el diálogo que mantiene el cómic con el relato mitológico de la locura de Heracles, en especial con las tragedias Heracles (*Ηρακλής*), del poeta griego Eurípides y *Hércules furioso* (*Hercules furens*) del filósofo, político, orador y escritor latino Lucius Annaeus Séneca, claros precedentes de la recreada nueva historia gráfica; ii) Establecer el diálogo que el cómic mantiene con la historia de los siglos XX y XXI; y iii) Dar cuenta de la actualización y resignificación del antiguo mito y la historia de los siglos XX y XXI en la recreación ficcional que reflexiona sobre el poder de los regímenes dictatoriales.

La estructura metodológica que condujo el estudio discursivo se sustenta en la sociosemiótica, centrada en el mundo de los signos verbales, icónicos y gráficos propios de la narrativa gráfica, como también en el reconocimiento de otros discursos subyacentes que develan su dimensión significativa en la producción de sentido del discurso (Verón, 1993) y, en la literatura comparada, ya que permite “analizar la función que cumple el mito en la cultura actual desde la actualización de sus características” (Fernández, 2017, p. 56) dado que el “material (grecolatino) puede ser transformado y reciclado de forma que encuentra nuevas formas” (García-Jurado, 2015, p. 35), pues el “incesante diálogo que los autores modernos siguen manteniendo con la literatura grecolatina, bien a manera de ‘herencia’, bien como ‘pervivencia’, como ‘influencia’ o en su calidad de ‘recepción’” (García-Jurado, 2016, p.120) permite crear nuevas historias para nuevos lectores.

Los apartados del texto contienen en su orden, la historia que narra el cómic objeto de

análisis; el episodio mitológico del héroe griego recopilado de las diferentes fuentes antiguas y las obras trágicas de Eurípides y Séneca; y finalmente, se abordan las realidades socio-políticas de la historia cultural de los siglos XX y XXI que subyacen en la narrativa gráfica.

## 1. INJUSTICE: GODS AMONG US (AÑO 1, 2013)

El escritor de cómics de origen australiano Tom Taylor y el artista gráfico Jheremy Raapack dieron vida a *Injustice: Gods Among Us*, precuela inspirada en el popular videojuego de lucha homónimo, desarrollado por Nether Realm Studios y publicado por Warner Bros (2012), el comic se sitúa cinco años antes de la acción del videojuego, se enmarca en el momento de la transformación de Superman en un dictador mundial y, al que Batman trata de derrocar.

La historia inicia en el momento más feliz de la vida del superhéroe de Metrópolis: su relación con Lois Lane es maravillosa y esperan un hijo. Ella recibe una llamada de su compañero del *Daily Planet*, Jimmy Olsen, para que vayan a cubrir una noticia en los muelles de la ciudad sobre un soborno en el que está, supuestamente implicado Ives, un concejal de Ciudad Gótica. Mientras los periodistas acuden a cubrir la nota de prensa, Superman va en busca de Batman para compartirle la buena noticia.

En los muelles, Lois y Jimmy son sorprendidos por Harley Quinn<sup>1</sup> y el Joker<sup>2</sup>; este último dispara mortalmente a Jimmy Olsen. Cuando el hijo de Kriptón llega al lugar, encuentra a Olsen muerto, pero sin ningún indicio de Lois. Desesperado, acude al Caballero de la Noche para solicitarle ayuda en la búsqueda de su amada. Inmediatamente, Batman convoca a los miembros de la Liga de la Justicia para hallar a la reportera de Metrópolis.

A través de un trabajador del muelle, la Mujer Maravilla se entera que el Joker y Harley Quinn secuestraron un submarino y se llevaron con ellos a Lois Lane. Rápidamente, Superman localiza el submarino y lo saca a la superficie; sin embargo,

1.

2. *Psiquiatra del Asilo Arkham* y personaje de la galería de villanos de Batman

cae preso de una toxina, una mezcla de gas del miedo y kriptonita, elaborada por Scarecrow.<sup>3</sup>

Bajo los efectos de la sustancia y con la mente nublada, el hombre de acero da muerte a su amada, a su hijo no nato y, con ello, a Metrópolis. Dichos acontecimientos desencadenan que Superman instaure la dictadura mundial, que se articula con el popular videojuego desarrollado en el universo alternativo protagonizado por héroes y villanos, en el cual se enfrentan los dos superhéroes más icónicos de DC Comics.

## 2. EL EPISODIO MITOLÓGICO

Son muchas las hazañas del héroe Heracles (Ἡρακλῆς), uno de los más famosos personajes de la mitología griega; sin embargo, solo se centrará la mirada en el episodio en el que el hijo de Zeus (Ζεύς) pierde la cordura<sup>4</sup>. En una de ellas, Apolodoro (1987) señaló que “tras la batalla con los minias<sup>5</sup> le sucedió a Heracles que se volvió loco por los celos de Hera y arrojó al fuego a sus propios hijos, los que había tenido de Mégara<sup>6</sup>, y también a los dos de Ificles<sup>7</sup>” (II-4, 12). La locura que nubla la mente del héroe griego es generada por tres actores: Hera (Ἥρα), Iris (Ἴρις)<sup>8</sup> y Lyssa (Λύσσα)<sup>9</sup>. Al respecto, Apolodoro comentó: “le sucedió que se volvió loco por los celos de Hera” (II-4, 12). Estos celos se deberían a que Alcmena (Ἀλκμήνη), madre de Heracles y esposa de Anfitrión, yació con Zeus, pues él la engañó, presentándose como su esposo, Anfitrión (Ἀμφιτρίων)<sup>10</sup>, cuando este se encontraba ausente.

3. *Conocido también como el Comodín o el Guasón, caracterizado por ser un psicópata vestido de bufón y archienemigo de Batman*

4. *El Espantapájaros (Dr. Jonathan Crane), un cruel supervillano y psicólogo, perteneciente a la galería de villanos de Batman. [http://es.batman.wikia.com/wiki/Jonathan\\_Crane\\_Nueva\\_Tierra](http://es.batman.wikia.com/wiki/Jonathan_Crane_Nueva_Tierra)*

5. *En este apartado, los textos grecolatinos se citan según señala The Perseus Catalog, y las traducciones son las que aparecen en las referencias.*

6. *Μινύες es el nombre que reciben los habitantes de Orcómeno (Ὀρχομενός) en Beocia.*

7. *Μέγαρα, esposa de Heracles.*

8. *Ἴφικλῆς medio hermano mellizo de Heracles, hijo de Anfitrión y Alcmena.*

9. *Hermana de las arpías e hija de Taumante (Θαύμας) y Electra (Ἠλέκτρα). Taumante es hijo de Ponto (Πόντος, el mar) y de Gea (Γαῖα, la Tierra) y hermano de Electra.*

10. *Hija de Nyx (Νύξ) (la noche) y Urano (Οὐρανός, el cielo). Algunos ubican a Lyssa como una de las Erinias (Ἐρινύες, Furias), aunque el número de ellas es incierto, pues solo han quedado en la memoria los nombres de: Megera, Aleto y Tisífone. A Lyssa se la considera como una cuarta (Sechi Mestica, 2007, p. 163).*

Según la tradición mitológica, el rey de Tebas (Θήβα), Creonte (Κρέων), dio su hija Mégara como esposa a Heracles, en agradecimiento por el servicio a la ciudad. Sin embargo, en un ataque de locura, generado por Hera, el héroe mató a su esposa e hijos e incluso llegó a atacar a su padre Anfitrión. Al respecto, Diodoro de Sicilia narró que “mientras se venía abajo en esta situación de perplejidad, Hera le envió el enajenamiento, y lo que era aflicción del alma terminó en locura. Fuera de sí por el agravamiento del mal” (IV-10, 11).

Por su parte, Higino, en su versión latina del mito griego, comentó que “Hércules, hijo de Júpiter, mató a Mégara, hija de Creonte, por su locura” (241)<sup>11</sup>.

En medio de su ataque de locura, que lo llevó a terminar con la vida de su esposa e hijos, Atenea (Αθήνα), lo golpeó en el pecho y le hizo sumirse en un profundo sueño. Al despertar, recobrar la lucidez y percatarse de los actos de sangre que había cometido contra su propia familia, el héroe decidió ponerse al servicio de Euristeo (Εὐρυσθεύς)<sup>12</sup> con el ánimo de purificarse:

Se autocondenó al destierro, fue purificado por Tespeio<sup>13</sup>, y se fue a Delfos a preguntar al dios en dónde vivir [...] Dicen que vivió en Tirinto al servicio de Euristeo durante doce años y que cumplió los diez trabajos impuestos y se dice asimismo que luego de ser

realizados los trabajos, habría de ser inmortal (Apolodoro, II-4, 12)<sup>14</sup>.

Al respecto, Diodoro de Sicilia señaló que:

Apenas se vio liberado de su locura y se dio cuenta de lo que había hecho en su inconsciencia, se sumió en un gran dolor por la enormidad de su desgracia. Aunque todos compartieron su pena y se unieron a su dolor, él permaneció quieto en su casa durante mucho tiempo, evitando los encuentros y las conversaciones con los hombres. Finalmente, sin embargo, el tiempo apaciguó el sufrimiento y, con la decisión de enfrentarse a los peligros, se presentó a Euristeo (IV-11, 2).

Esta es la versión más difundida en la cual se narra el episodio de la locura del héroe griego, sitúa el episodio en la juventud del héroe y antes de los doce trabajos que debió cumplir al servicio de Euristeo. Sin embargo, en la versión que se ha transmitido como legado cultural, han sido las tragedias *Heracles* (Ηρακλής) del poeta griego Eurípides, representada entre los años 423 y 420 a. C. (Clavo, 1978) y *Hércules furioso* (*Hercules furens*) del filósofo, político, orador y escritor latino Lucius Annaeus Séneca, del año 54 d. C. (Luque, 1979), quienes sitúan dicho episodio después de los doce trabajos realizados a petición del rey de la Argólida.

## 2.1. Heracles (Ηρακλής) y Hércules furioso (*Hercules furens*)

El argumento de la tragedia de Eurípides se centra en el hecho de que Lico (Λύκος), aprovechando la división entre los tebanos y la ausencia de Heracles, quien se encontraba en los infiernos, derrocó a su gobernante, Creonte, y se apoderó de Tebas.

Mientras los tebanos se refugiaban en los altares y Lico se disponía a quemarlos, Heracles regresa y da muerte al usurpador del trono. Sin embargo, el héroe pierde la cordura a manos de Lyssa, enviada de Hera, y se convierte en homicida de su esposa e hijos. De manera repentina, cayó en profundo sueño, por un golpe propinado por la diosa Atenea. Una vez volvió en sí, se dio cuenta de

*Las Erinias son unas de las divinidades más primitivas de la mitología griega, generalmente representadas como “genios alados, con serpientes entremezcladas en su cabellera y llevando en su mano antorchas o látigos. Cuando se apoderan de una víctima, la enloquecen y la torturan de mil maneras. A menudo son comparadas con “perras” que persiguen a los humanos. Su mansión es la tiniebla de los Infiernos: el Erebo” (Grimal, 1981, p. 169).*

11. Anfitrión comparte la paternidad de Heracles con Zeus. Según la tradición, Alcmena yació con Zeus, cuando el dios tomó la forma de Anfitrión, aprovechando que éste se encontraba en una expedición contra los telebeos. Al día siguiente, regresó Anfitrión, quien engendró a un segundo hijo, Ificles, hermano gemelo de Heracles.

12. Los nombres romanos de Hércules y Júpiter se corresponden con los nombres griegos de Heracles y Zeus.

13. Rey de la Argólida. En la leyenda de Heracles, éste es representado “como un hombre imperfecto, física y moralmente, que tiembla de miedo ante el héroe y que se hace incapaz de hacerse merecedor de lo que ostenta por voluntad divina” (Grimal, 1981, p. 186). Y es quien le impone doce los trabajos a Heracles.

14. «Θέσπιος, héroe epónimo de la ciudad beocia de Tespias» (Grimal, 1981, p. 510).

los terribles actos que cometió y decidió terminar con su vida, pero Teseo (Θησεύς)<sup>15</sup> lo conminó a que desistiera de este empeño y lo acompañara a Atenas (Αθήναι).

La obra de Eurípides se estructura en “tres cuadros bien diferenciados —la familia de Heracles, la locura de Heracles; Heracles y Teseo—, [...] la entrada de Iris y Lisa es absolutamente inesperada” (Calvo, 1978, p. 80)<sup>16</sup>. La tragedia sucede en Tebas y los personajes que surgen en la obra dramática son: Anfitrión, Mégara, Lico, Heracles, Iris, Lyssa, el mensajero, Teseo y el coro de los ancianos.

La tragedia de Séneca encuentra su fuente en la obra de Eurípides, pero con algunas diferencias; así “en lugar de la sentencia de muerte contra los hijos de Hércules, Séneca ha introducido el desafío de Mégara a Lico, al rechazar sus insistentes proposiciones de matrimonio” (Luque, 1979, p. 114). Se estructura en cinco actos, en los que hacen su aparición: Anfitrión, Hércules, hijos de Mégara, Juno, Lico, Mégara, Teseo, el coro de las tebanas y los esclavos y los soldados de Lico.

Es evidente, que participan los mismos personajes que en *Heracles*; sin embargo, tiene mayor protagonismo la intervención de Teseo y se suprime la escena de Iris y Lisa (Luque, 1979).

### 2.1.1. El diálogo entre el cómic y los trágicos grecolatinos

Bien es sabido que, los tempranos superhéroes norteamericanos encuentran sus raíces en la antigua mitología griega, aunque no se trata de una réplica exacta (Caruth, 1968) y al lector de las aventuras de Superman no se le escapará que uno de los personajes heroicos griegos que inspiran al superhéroe de Metrópolis sea Heracles<sup>17</sup> junto con Sansón, como el mismo Siegel señalaría (Skelton, 2006)<sup>18</sup>.

15. Apolodoro también señaló que es en ese momento que el héroe toma el nombre de Heracles, pues antes llevaba por nombre Alcides. “La Pitia le dio entonces por primera vez el nombre de Heracles; hasta ese momento es Alcides” (II, 4, 12). ‘Ηρακλῆς se deriva de la diosa ‘Ηρα y de κλέος (gloria); es decir, “la gloria de Hera”.

16. Héroe de Atenas, famoso por dar muerte al Minotauro e instaurar la democracia (Hernández Henríquez, 2011).

17. Según Calvo (1978), la obra en mención se divide en cuatro episodios.

18. Para la cultura occidental este semidios es conocido por su nombre latino Hércules, debido a que la mayoría de los mitos e

Al saber que, Superman encuentra algunos de sus antecedentes en el semidios Heracles, hay que señalar que las aventuras del icónico superhéroe norteamericano no solo evocan la fuerza sobrehumana del griego o su carácter divino. Así, por ejemplo otra semejanza entre Superman y Hércules se encuentra en el cómic titulado *All Star Superman*,<sup>19</sup> «en el cual el escritor Grant Morrison y el dibujante Frank Quitely señalaron que “por medio de 12 tareas, como Heracles, muestran la tendencia cuasi divina de Superman”» (Matamoros, 2012, citado en Delgadillo, 2015, p. 206) y presenta “al héroe centrado en sus labores mientras el sol y las estaciones continúan avanzando, siendo el capítulo seis, en la mitad de la narración, aquel en el que Superman acude al mundo Bizarro, aludiendo al clásico descenso a los infiernos” (Fernández, 2017, p. 544) para capturar a Cerbero.

Ahora bien, en *Injustice: Gods Among Us* (2013), son varios los elementos que dialogan con el episodio de la locura del héroe mitológico, a la luz de los textos de Eurípides y Séneca. Se trata, pues, de una antigua historia reimaginada y transformada que a través de una tira cómica llega a un diverso público.

A efectos de la fluidez del texto, los nombres de Heracles, Hera y Zeus hacen referencia a la tragedia eurípidea, mientras que Hércules, Juno y Júpiter se reservan para el texto senequiano.

#### 2.1.1.1. El inicio de la locura

La locura de Heracles y Hércules, para Eurípides y Séneca respectivamente, es el elemento que desencadena la tragedia del héroe, al igual que le sucede a Superman en el cómic, pues la pérdida de la consciencia es la que lleva tanto a los héroes como al superhéroe a cometer

historias griegas han sido transmitidas por los autores romanos.

19. Skelton (2006) también añadió que otra figura temprana es Cristo: «—another early influence—“prefigure the person of Christ”» (p. 37). Pero no solo se pueden observar reminiscencias de estos tres personajes históricos, pues también se encuentran referencias judeocristianas con “Moisés, el liberador del pueblo de Israel, que fue abandonado en una cesta para salvarlo de la muerte” (Fernández Rodríguez, 2017, p. 544), en la cultura popular, en la que su atuendo ajustado y de mallas con los calzoncillos encima de ellas, la capa, las botas y los colores aluden a los forzudos de circo. Otros estudiosos, tal es el caso de Coma (citado en Fernández Rodríguez, 2017) mencionan a “Aquilas, Eneas, Odiseo, Beowulf, sir Gawin, Gilgamesh, Perseo, Orfeo, Cuchalain, Rama, las Amazonas, Paul Bunyan, John Henry” (p. 542). Al ser de origen estelar y obtener su fuerza del sol, se puede relacionar con el dios griego Helios.

actos nefastos contra su propia familia. Así, Superman en un principio luce mareado, después sus ojos parecen salirse de sus órbitas, pierde la capacidad de raciocinio, confunde la realidad y actúa como enajenado, sin escuchar la voz de la razón (Taylor, Raapack y Gimenez, 2013b).



Figura 1. *Superman pierde la consciencia.* Fuente: Taylor, Raapack & Gimenez (2013b, p. 18).

Por su parte, Heracles comienza “a agitar la cabeza y gira en silencio sus pupilas brillantes y desencajadas [no puede] controlar la respiración, [es] como un toro a punto de embestir, y muge terriblemente invocando a las Keres<sup>20</sup> del Tártaro<sup>21</sup> (vv. 868-871). Además: “Pierde el habla, sus ojos tienen las raíces enrojecidas, arroja espuma por la boca” (vv. 930-935), “desvaría con risa enloquecida” (v. 936) y “sufre de alucinaciones” (vv. 937-939).

Mientras que Hércules, cegado de la razón, “tiene la mirada fogosa y los ojos turbios” (vv. 953-954), a lo que se le suman “sentimientos nefastos en su mente e ímpetus dementes en su pecho” (vv. 974-976).

### 2.1.1.2. Los actos de sangre

Los síntomas generados por la locura que invaden tanto al héroe como al superhéroe los llevan a cometer actos nefastos y atroces, que terminan con la vida de sus propias familias.

Como consecuencia de las alucinaciones que tiene Superman, confunde a Lois con Doomsday,<sup>22</sup> su peor enemigo y la lleva fuera de la Tierra hacia el espacio exterior, lo que trae como consecuencia la muerte de su amada, la de su hijo no nato y la

20. Serie limitada de 12 números, publicada entre noviembre de 2005 y octubre de 2008.

21. Del griego *Kῆρες*, “diosas de la muerte” (Calvo, 1978, p. 102). Son descritas como deidades «aladas, negras, horribles grandes dientes y uñas largas y afiladas» (Grimal, 1981, p. 98).

22. *Táριτρος*.

de Metrópolis, pues el Joker emparejó una bomba nuclear al latido del corazón de la reportera del *Daily Planet*, el cual, al dejar de latir, accionó la bomba que acabó con la ciudad (Taylor, Raapack & Gimenez, 2013c).



Figura 2. *Superman lleva a Doomsday a espacio exterior.* Taylor, Raapack & Gimenez (2013c, p. 1)

Por otra parte, en la tragedia griega, Heracles da muerte a dos de sus hijos, creyéndolos hijos de Euristeo. Al primero, lo persigue “en torno a la columna con terrible giro de sus pies y, poniéndose enfrente, le dispara contra el hígado” (vv. 978-980). Al segundo, le deja “caer una clava sobre la rubia cabeza [... y quiebra] sus huesos” (vv. 993-994). El tercero, junto con Mégara, muere degollado, adelantándose “la desdichada madre” (vv. 995-997).



Figura 3. *Heracles da muerte a sus hijos.* Museo Arqueológico Nacional (2008, p. 66)<sup>23</sup>

23. *Día del Juicio Final.* Dentro del universo de DC Comics, se le



Eurípides se refirió a la locura como *manía* (Μανία),<sup>24</sup> personificación de la locura para los griegos, que “es análoga a las Erinias y todos los genios infernales [...] agentes de la cólera divina [...] Es ella quien precipita a las catástrofes e impulsa a cometer crímenes” (Grimal, 1981, p. 332).

En la tragedia latina, Hércules, viendo en sus hijos la “prole del rey enemigo, la infame semilla de Lico” (Seneca, v. 88), da muerte al primero con una flecha en el cuello (v. 995); al segundo, lo lanza tan fuerte que “sus sesos salpicados” dejan el tejado manchado (v. 109); el tercero, muere por la fuerte impresión que le causó la mirada de fuego del héroe, mientras que, a Mégara, creyéndola su madrastra Juno, la decapita.

Séneca empleó el término *furor* para expresar tanto la ira como la locura (Ibarra, 2011, p. 2), término del cual toma nombre la tragedia, al ser esta un estado de demencia acompañado de delirios pasajeros, agitación violenta y cólera.

### 2.1.1.3. El tercero en discordia

La locura que se apodera de los protagonistas y los lleva a cometer actos violentos de sangre, son generados por un tercero.

En el cómic, el Joker, quien siempre ha sido derrotado por Batman, decide atacar a Superman. Para ello, se vale del conocimiento que tiene Scarecrow sobre tácticas psicológicas y drogas que exploran los miedos y temores, para que elabore una toxina del gas del miedo con kriptonita que entre en el torrente sanguíneo de Superman (Taylor & Raapack, 2013a).



Figura 4. Superman cae bajo los efectos de un gas tóxico. Taylor, Raapack, & Gimenez (2013b, p. 19)

En la obra de Eurípides, Iris expone que Hera quiere contaminar al semidiós con la sangre de sus propios hijos (v. 533) y para ello se vale de Iris y de Lyssa. La primera es la encargada de velar que Lyssa cumpla el deseo de Hera:

[...] recobra la dureza de tu corazón, hija soltera de la negra noche, mueve contra este hombre la locura, confunde su mente para que mate a sus hijos, empuja a sus pies una danza desenfrenada, suelta al Asesino de sus amarras. Que con sus propias manos asesine a sus hijos y los haga atravesar la corriente del Aqueronte (*Heracles*, vv. 833-840).



Figura 5. Lyssa. Cratera de figuras rojas, atribuida a Lykaon (440 a.C.) que muestra a Acteón atacado por sus propios perros Classical Studies (2019).

considera uno de los villanos más poderosos que busca destruir todo lo que se atravesase en su camino. <http://es.superman.wikia.com/wiki/Doomsday>

24. En la imagen de la cratera aparece el héroe con uno de sus hijos en brazos con el propósito de arrojarlo al fuego, ya que “asisten a esta terrible escena su esposa, Mégara, Alcmena, la madre del héroe, su amigo Lolao y la diosa Manía, personificación de la locura” ([https://es.wikipedia.org/wiki/Cr%C3%A1tera\\_de\\_la\\_locura\\_de\\_Heracles](https://es.wikipedia.org/wiki/Cr%C3%A1tera_de_la_locura_de_Heracles))



En la tragedia de Séneca, Juno expone los motivos que le inspiran la ira que siente por Hércules “a un Júpiter que siempre anda con otras” (vv. 2-3), “¡cuántas veces me he visto convertida en madrastra!” (vv. 21-22), “Mis odios no van a desaparecer así; el ímpetu de mi carácter animará mi fogosa ira y mi cruel resentimiento” (*Hércules furioso*, vv. 26-27), “Mis odios los convierte en motivos de alabanza propia, al imponerle empresas demasiado crueles<sup>25</sup>” (vv. 35-37). Invoca “desde el más profundo abismo del Tártaro [para que] acudan a [su] conjuro las Euménides<sup>26</sup>, [y que] fuego esparzan sus llameantes cabelleras, que sus crueles manos hagan crujir sus látigos de víboras” (vv. 87-90). Y amenaza al hijo de Júpiter:

Aquí te voy a enseñar yo los infiernos: voy a hacer venir envuelta en profundas tinieblas, más allá del lugar del destierro de los condenados, a la diosa de la discordia, a la cual protege el enorme antro de la montaña que tiene delante. Voy a sacar y arrastrar desde lo más hondo del reino de Dite<sup>27</sup> todo lo que él ha dejado: vendrá el odioso Crimen y la Impiedad feroz, que se lame su propia sangre, y el Extravío y la Locura, siempre armada contra sí misma. Éste, éste es el servidor que debe usar mi resentimiento (*Hércules furioso*, vv. 91-99).

La diosa de la discordia a la que evoca Juno es Éride, cuyo equivalente en la mitología griega es Eris (“Ερις”). Se encarga de ocasionar todo tipo de conflictos y se suele considerar como hermana y compañera de Ares (Grimal, 1981, p. 168).



Figura 6. Eris. Atlas Taf. X, (1338)

#### 2.1.1.4. La súplica

Tanto al héroe como al superhéroe se les implora, bien sea por parte de una de sus víctimas o de un compañero, que cesen en su empeño y que recobren la cordura. En el cómic, es Batman quien insta a Superman para que vuelva a la realidad “¡Superman! ¿Puedes escucharme? ¡Detente! Sea lo que estás viendo, no es real” (Taylor, Raapack & Gimenez, 2013b).



Figura 7. Superman no escucha a Batman. Taylor, Raapack & Gimenez (2013c, p. 7).

25. Algunas de las versiones de la obra de Eurípides llevan por título *Heracles loco* (Ηρακλής μαινόμενος).

26. Se hace alusión a los trabajos impuestos al servicio de Euristeo.

27. Las Euménides son las mismas Erinias. Líneas más adelante, el poeta latino volvió a realizar una referencia a estas deidades: “Comenzad, esclavas de Dite, agitada rápida la ardiente antorcha de pino, que Megera acaudille esa tropa erizada de serpientes y con su mano funesta arranque de la ardiente hoguera un enorme tizón” (*Hércules furioso*, vv. 100-104), Megera (Μέγαιρα, «la celosa») una de las tres Furias, es considerada como la más terrible de aquellas, encargada de castigar los delitos en contra de la institución del matrimonio, especialmente los relacionados con las infidelidades.

En *Heracles*, Anfitrión, tocándole «el robusto brazo [... le dice:] “Hijo ¿qué te pasa? ¿Qué viaje es éste? ¿Es que te ha desquiciado la muerte de éstos que acabas de matar?”» (Eurípides, vv. 965-967).<sup>28</sup> También lo hace Mégara, antes de que el

28. Dis Pater (Padre rico), es un antiguo dios romano asociado a

héroe inicie la matanza de su prole: “Oh tú, que los engendraste, ¿qué haces? ¿Vas a matar a tus hijos?” (vv. 975-976). Y su segundo hijo, que “se arrojó apresuradamente a los pies de su padre, levantando sus manos hacia la barba y cuello de éste: Querido padre —le dice—, no me mates. Soy tu hijo: no estás matando a uno de Euristeo” (vv. 888-890).

En *Hércules furioso*, Anfitrón se pregunta sobre su hijo: “¿Adónde ha ido a estrellarse su ciega locura?” (Seneca v. 992) y Mégara le implora: “¡cesa ya, esposo te lo ruego, reconoce a Mégara. Este hijo refleja tu semblante y tus rasgos. ¿Ves cómo te tiende las manos?” (vv. 1115-1117), “¿Qué intentas, insensato? ¿Vas a derramar tu propia sangre?” (v. 1122).

### 2.1.1.5. Después del furor

Superman empieza a recobrar la lucidez en el espacio exterior; al sentir que no es real lo que está viendo. Finalmente, vuelve en sí cuando el corazón de Lois y el de su hijo no nato dejan de latir y Metrópolis es arrasada por la bomba nuclear (Taylor, Raapack & Gimenez, 2013c).



Figura 8. *Superman recobra la cordura*. Taylor, Raapack & Gimenez (2013c, p. 4)

Preso de intenso dolor, Superman decide hacer justicia con su propia mano para terminar con la vil existencia del artífice del caos desatado y, que segó la vida de sus seres más amados. Es así como entra a la prisión de Ciudad Gótica, en donde Batman está interrogando al Joker; rompe la pared y asesina al villano, atravesándole el pecho con su puño (Taylor, Raapack & Gimenez, 2013d).

El Hombre de Acero que se encuentra desaseado, destrozado y con su mano manchada

de sangre, sale del trance en que se encuentra al oír las noticias de Bialya<sup>29</sup>, lugar al que acude para poner orden y exigir a la humanidad el cese inmediato de todas las hostilidades a nivel mundial, o será él el encargado de impartir justicia de ahora en adelante (Taylor & Miller, 2013e).



Figura 9. *Superman mata al Joker*. Taylor, Raapack & Gimenez (2013d, p. 10)

Así, el otrora cúmulo de virtudes y símbolo de la justicia se convierte en líder mundial, acompañado de algunos integrantes de la ahora dividida Liga de la Justicia.

En la obra eurípidea, ocurridos los nefastos hechos, Heracles cae en un profundo sueño producido por un golpe en el pecho propinado la diosa Atenea con una piedra, tiempo que aprovecha Anfitrón para atarlo para que su hijo no cometa más atrocidades preso de la locura. Heracles comienza a recobrar el aliento y siente que ha vivido un estado de confusión, que «está atado» (Eurípides v. 1095), hay caos y cadáveres a su alrededor. En este punto, Heracles piensa que aún se encuentra en el Hades. Poco a poco es Anfitrón quien se encarga de revelar los actos que ha cometido con su propio brazo e influido por la odiosa Hera, hecho que lleva al héroe a contemplar el acabar con su vida, pues son muchas las razones que le incitan a esta decisión. Sin embargo, entra en escena Teseo para acompañar y dar apoyo a su compañero de aventuras en el Hades, quien después de un extenso diálogo, lo conmina para que cese en el empeño de poner fin a su existencia, lo acompañe a Atenas y se pueda purificar. También le recuerda que la Hélade no soportará prescindir de él, más cuando sabe que

Plutón, y éste con Hades, dios del mundo subterráneo.

29. Se refiere a Lico y los que estaban en la corte.

los actos cometidos fueron ocasionados por la celosa diosa.

En la tragedia senequiana, a Hércules le comienzan a temblar las manos, “sus ojos caen en el sueño y su cuello extenuado se desploma dejando caer la cabeza. // Se doblan sus rodillas y al punto se derrumba entero a tierra” (Séneca vv. 1045-1049). Con estos versos se alude al sueño reparador del héroe. Cuando comienza a volver en sí, se encuentra desorientado, al ver cuerpos sin vida y el suelo ensangrentado, clama por su padre y esposa y, echa de menos su piel de león y flechas. Pronto se da cuenta que las víctimas son sus hijos y esposa, e insta a Teseo y a su padre a que le cuenten quién es el autor de los crímenes. Finalmente, Anfitríón le cuenta al héroe lo acaecido, pero le aclara que todo es producto de su madrastra. Frente al trágico panorama, el héroe quiere terminar con su vida, pero es disuadido por Anfitríón y Teseo, y éste último le pide que lo acompañe a Atenas y se purifique.

Hasta ahora se ha presentado una relación intertextual literaria entre el cómic con las tragedias de Eurípides y Séneca, en lo que concierne a la narración. Con respecto al trágico, bien es sabido que, en la antigüedad, el conflicto de la tragedia se centra en la caída de un personaje, digno de ser imitado por los valores sociales que se revisten en él, como sucede con los héroes clásicos y con el superhéroe del cómic. El hecho que los antiguos recurrieran a personajes reconocidos por el público obedece a que a través de ellos se suscitara una reflexión sobre el propio actuar. La caída del héroe lo acerca al hombre, lo hace más humano, como también sucede con el hijo de Metrópolis, pues no es la kriptonita lo que lo hace vulnerable, sino que es su corazón, lo que precipita su caída. Por lo tanto, Superman, que antes representara la justicia y la libertad<sup>30</sup>, toma justicia por su propia mano, actúa sin prudencia e instaura un nuevo orden mundial a la fuerza, en el que la prudencia y la sabiduría en la toma de decisiones acertadas y justas reinan por su ausencia.

### 3. EL DIÁLOGO CON TEXTOS NO LITERARIOS DE LA HISTORIA DE LOS SIGLOS XX Y XXI

30. País ficticio de DC Comics, ubicado en el Medio Oriente, cuya capital es Al-Qawiya y está bajo la dictadura de la Reina Abeja.

Bien es conocido que bajo la narrativa de los cómics subyacen críticas y cuestionamientos sobre las realidades políticas y sociales, las cuales se presentan como “repositorio de la cultura y situación social de su momento [lo que] le confiere al cómic un estado de espejo social y medio de difusión de ideas, de expresión social” (Uribe, 2015, p. 2), donde la temática abordada en los cómics no se limita a la ficción.

Es así como *Injustice: Gods Among Us* (2013) no solo se trata de una narración fantástica que encuentra materia prima en las antiguas fuentes grecolatinas para recrear novedosas historias ficcionales como medio de entretenimiento para los consumidores de este género gráfico, pues tras la secuencia narrativa y de los escenarios impensados emergen “las relaciones entre poder, violencia y orden social” (Hernández, 2009, p. 105), la falta de libertad del individuo y el peligro que representan los regímenes dictatoriales bajo pretexto de “erigir una humanidad nueva reduciendo y desapareciendo toda diferencia al interior de una comunidad” (Uribe, 2014, p. 18), un mundo mejor, un mundo a salvo “en contra de los males más grandes en la tierra —hombres y mujeres, gobiernos y regímenes— que han asesinado, torturado y oprimido sin ser castigados durante mucho tiempo” (Taylor & Sánchez, 2013f, p. 17), pues la injusticia, la corrupción y el mal deben ser erradicados, cueste lo que cueste (Taylor & Ikari Studio, 2013g).



Figura 10. *Superman impone un nuevo orden mundial*. Taylor & Ikari Studio (2013g, p. 20).

En el cómic se presenta, pues, una sociedad perfecta, utópica, pero más temible que atrayente (López, 1991), silenciosa, sin crímenes, llantos, ni sirenas, pues reina el silencio del terror; silencio

que solo es roto por los pasos de quienes marchan al ritmo de un puño de hierro (Taylor & Raapack, 2013a).



Figura 12. *Nuevo orden mundial*. Taylor y Raapack (2013a, 2).

Los problemas del mundo de hoy, señalados en el discurso que ofrece la narrativa gráfica de Taylor y Raapack (2013a), plantean “un conflicto entre seguridad y libertades, control gubernamental y acción individual” (Hernández, 2009, p. 117), pero no solo encuentran inspiración en la literatura grecolatina, pues es evidente que también se alimentan “del discurso y los acontecimientos políticos, textualizando de manera sutil, política y moralmente provocadora, acontecimientos reales” (Hernández, 2009, p. 1).

Si se observa Figura 12, la historia de la narrativa gráfica no solo encuentra elementos en el antiguo episodio de la locura de Heracles para reflexionar sobre el peligro que representan las dictaduras, pues las imágenes del Tercer Reich durante la Segunda Guerra Mundial y que hacen parte de la memoria colectiva mundial, se presentan como insumo para recrear la historia planteada en el cómic, en la que los soldados “marchan al ritmo de los dictadores” (Taylor & Raapack, 2013a, p. 5). Así, su presencia en Ciudad Gótica rememora a los soldados nazis con sus atuendos, armas y cascos de acero *Stahlhelm*.<sup>31</sup>



Figura 13. *Paso de la oca de soldados nazis*. Santostefano (2018).

31. Valores simbólicos que representan los Estados Unidos de Norteamérica.

En la narrativa gráfica, al igual que en la Segunda Guerra Mundial, los soldados que marchan son símbolos del nuevo poder, que tienen la función de aterrorizar a los opositores y poner en escena demostraciones provocativas y extravagantes “que galvanizan a las masas hechizadas” (*Enciclopedia del Holocausto*, 2004, p. 7), símbolo del poder político propio del nuevo orden mundial y que ejerce coerción sobre el pueblo, un poder absoluto que tiene la capacidad de someter a todos los habitantes de la ciudad.



Figura 14. *Nuremberg, Alemania en 1938*. Jaeger (1938).

Por su parte, las largas banderas que penden de los edificios de Ciudad Gótica recuerdan, también de manera directa, a las largas y rojas banderas políticas ceremoniales del Tercer Reich que se empleaban para engalanar los emblemáticos edificios y que se presentan como símbolos de identidad y gran carga psicológica (Pineda, 2007, pp. 167-168) (ver Figura 14). Así, detalles como los soldados, con sus uniformes, armamento y banderas en *Injustice: Gods Among Us* son parte de la maquinaria propagandística símbolo del nuevo orden mundial instaurado por Superman.

Bajo la secuencia icónica verbal, también se pueden reconocer los atentados del 11 de septiembre de 2001 (11-S) y la promulgación de la Ley Patriota de los Estados Unidos en ese mismo año (ver Figura 15). Esta secuencia narrativa recuerda, la caída de las Torres Gemelas, un golpe al corazón financiero de la nación más poderosa del mundo. En Nueva York, la arquitectura de los grandes edificios se erige como un símbolo del capitalismo sionista transnacional, lo que también lleva a recordar la crisis de Wall Street de 2008, a causa de la estafa que realizara, bajo el esquema Ponzi, Bernard Lawrence Madoff,

asesor financiero norteamericano de origen judío, a grandes fortunas mundiales, a fondos de pensiones de la clase trabajadora, a bancos norteamericanos, europeos y asiáticos, así como a la nobleza europea. Aquí se hace necesario anotar que Superman es creación de dos caricaturistas de origen judío, Jerry Siegel y Joe Shuster, en 1933, quienes tomaron muchos elementos de la Torá para incorporarlos a este personaje.



Figura 15. *Metrópolis es destruida*. Taylor, Raapack & Gimenez (2013c, p 9).

Ahora bien, ¿por qué se menciona la Ley Patriota promulgada por el aquel entonces presidente George W. Bush en octubre de 2001? La *USA Patriot Act* (acrónimo de *Uniting and Strengthening by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act*), trajo como consecuencia restricciones que limitan la libertad, los derechos civiles y “la privacidad de las personas permitiendo un incremento de los poderes de vigilancia y espionaje electrónico a las agencias encargadas de cumplir la ley” (Barrientos, 2008, p. 44). La ley surgió como respuesta a los atentados del 11-S, en la búsqueda de la paz mundial, de la libertad humana, en contra del terrorismo y de los regímenes tiránicos como el de Saddam Hussein. Sumado a ello, por medio de esta legislación inició la injerencia de EE UU

en los asuntos geopolíticos del Medio Oriente, en países como Afganistán, Irak o Siria, contexto que se puede entrever a lo largo de los 36 ejemplares de *Injustice: Gods Among Us*.

## CONSIDERACIONES FINALES

Tras la narrativa del cómic subyace una crítica a sociedades actuales que se encuentran bajo regímenes dictatoriales y el peligro que estos representan en el panorama mundial, en donde los autores han recurrido como insumo de su recreación al episodio de la locura de Heracles, del antiguo mito griego y, del cual tienen un profundo conocimiento, pues no solo han recurrido a su fuerza sobrehumana —fuerza hercúlea— como el referente del héroe, pues se ha ahondado en su historia y se ha transformado, lo cual también ha permitido ponerlo a dialogar con acontecimientos políticos, sociales e ideológicos de los siglos XX y XXI.

Superman se presenta como heredero del antiguo héroe identitario griego, solo que sus aventuras, como la ha mencionado Delgado Sánchez (2015), se dan en “los rascacielos de Manhattan hombro con hombro junto a otros superhéroes estadounidenses vestidos con mallas” (p. 208). El superhéroe ha sufrido, pues, una metamorfosis, lo cual le permite seguir perviviendo en los nuevos contextos, actualizándose y resignificándose.

Por su parte, los demás superhéroes del cómic también han evolucionado, transformado y adaptado según las exigencias de la sociedad y la tecnología, pues no solo son protagonistas de pequeñas tiras cómicas en los diarios, sino que tienen sus propios cómics, series televisivas, videojuegos y películas; sin embargo, en su esencia, siguen manteniendo una posición crítica frente a la complejidad del mundo. Su consumo, difusión y permanencia les permite ser vehículo no solo de entretenimiento e información, sino de posturas ideológicas y políticas que pueden llegar a influenciar comportamientos o actitudes frente a situaciones determinadas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Apolodoro. (1987). *Biblioteca Mitológica*. Madrid: Akal.
- Asteas. (350-320 a. C.). Crátera de Figuras Rojas. Madrid: Museo Arqueológico Nacional, Disponible en <https://bit.ly/3wWjsRX>
- Atlas Taf. X. (s. f.). Eris. Disponible en <https://bit.ly/3wMyWaM>
- Barrientos R., F. (2008). “La política antiterrorista de Estados Unidos”. *Revista Política y Estrategia*, No. 110. Disponible en <https://bit.ly/3BdICPi>
- Calvo M., J. L. (1978). *Heracles*. Madrid: Gredos.
- Calviño F., D. (2017). *El Hombre de Acero contra las potencias del Eje: representación, mentalidad y propaganda en el comic book estadounidense de la Segunda Guerra Mundial*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Disponible en <https://bit.ly/3wLl802>
- Caruth, E. “Hercules and Superman: The Modern-Day Mythology of the Comic Book: Clinical Applications”. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, No. 7, (1968), pp. 1-12. Disponible en <https://bit.ly/3xP4Zlq>
- College of Arts & Sciences (2019). *Course Resources in Classical Studies*. Disponible en <https://bit.ly/36Wyyvk1>
- Cuñarro C., L. D. & Cuñarro C., E. M. (2014). “Liberalismo vs. neo-fascismo: perspectiva sociosemiótica y análisis político del cómic Guerra Civil”. *Telos*, 16(1), (2014), pp. 62-79. Disponible en <https://bit.ly/3idRICQ>
- Delgadillo S., A. (2015). “Hércules y la cultura de masas en América”. En J. Pérez Flores, S. González Varela, & J. A. Hernández (Eds.). *Soubervielle, Hércules en el mito, la historia y el arte iberoamericano: relatos de una figura de poder y dominación*. San Luis de Potosí: Colegio de San Luis y Universidad Iberoamericana, pp. 197-214. Disponible en <https://bit.ly/3wJWpcD>
- Zadoff, & E. Zadoff (Eds.), (2004). “El ascenso nazi al poder y la naturaleza de su régimen”. En Zadoff, & E. Zadoff (Eds.), *Enciclopedia del Holocausto*. Jerusalem: Nativ Ediciones. Disponible en <https://bit.ly/3riUsDe>
- Eurípides. (1978). *Heracles*. Madrid: Gredos.
- Fernández R, N. (2017). *Pervivencia y evolución del concepto de héroe literario en el cómic norteamericano de superhéroes: apolíneos, dionisiacos y prometeicos*. Logroño: Universidad de la Rioja. Disponible en <https://bit.ly/3yZu0RA>
- García-Jurado, F. “Tradición frente a recepción clásica: Teoría frente a estética, autor frente a lector”. *Nova Tellus*, No. 33, (2015), pp. 9-37. Disponible en <https://bit.ly/2VHumhd>
- García-Jurado, F. (2016). *Teoría de la tradición clásica. Conceptos, historia y métodos*. Ciudad de México: Universidad Autónoma de México.
- Grimal, P. (1981). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.
- Hernández Cano, E.. “Nuevo Orden Mundial. Narraciones sobre poder y superhéroes en el cómic mainstream estadounidense de Stormwats a Black Summer (1996-2008)”. *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, No. 4, (2009), pp. 104-121. Disponible en <https://bit.ly/2UPN9Xi>
- Hernández Henríquez, M. M. (2011). *Nueva lectura, reinterpretación y actualización del mito de Teseo en la última poesía española* (Tesis Doctoral). Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Ibarra, V. (2011). *De Ate a Furor: la Secularización de la Intervención Divina en el Hércules Fvrens de Séneca*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Disponible en <https://bit.ly/3evvD1D>



- Jaeger, H. (1938). Nuremberg, Alemania en 1938. Archivos Life. Maquinaria propagandística del Tercer Reich. Galería fotográfica perteneciente a la maquinaria propagandística del Tercer Reich desde el objetivo de Hugo Jaeger, fotógrafo personal de Hitler. Disponible en <https://bit.ly/3hH7qat>
- López K., E.. “Distopia. Otro final de la utopía”. *Reis*, No. 55, (1991), pp. 7-23. Disponible en <https://bit.ly/2Tfp4IY>
- Luque Moreno, J. (1979). *Hércules Loco*. Madrid: Gredos.
- Lykaon. (440 a. C). Lyssa. Crátera de Figuras Rojas Ateniense. Boston: Museum of Fine Arts Boston. Disponible en <https://bit.ly/3etiQg4>
- Matamoros Durán, M. (2012). Matamoros .....  
.....
- Museo Arqueológico Nacional. (2008). *Tesoros del Museo Arqueológico Nacional*. Madrid: Ministerio de Cultura de España. Disponible en <https://bit.ly/3erjR8i>
- Perseus Digital Library (s. f.). *The Perseus Catalog*. Medford, USA, Tufts University Medford & Leipzig, Germany, The University of Leipzig. Disponible en <http://sites.tufts.edu/perseuscatalog/>
- Pineda C., A. “Orígenes histórico-conceptuales de la teoría de la propaganda nazi”. *Revista Historia y Comunicación Social*, No. 12, (2007), pp. 151-176. Disponible en <https://bit.ly/3hKnMza>
- Santostefano, C. A. (2018). *Apuntes profesionales de Carlos Alberto Santostefano. Desfile militar o castrense ¿Qué es? Origen e historia*. Disponible en <https://bit.ly/3BfyKUY>
- Sechi M., G. (2007). *Diccionario de mitología universal*. Madrid: Akal.
- Séneca. (1979). *Hércules loco*. Madrid: Gredos.
- Taylor, T., & Sánchez, A. (11 de junio de 2013f). *Injustice: Gods Among Us*, 22. DC Comics. Disponible en <https://bit.ly/3xOm19F>
- Taylor, T. & Ikari Studio. (17 de septiembre de 2013g). *Injustice: Gods Among Us*. 36. DC Comics. Disponible en <https://bit.ly/3hM2Ury>
- Taylor, T. & Miller, M. (19 de febrero de 2013e). *Injustice: Gods Among Us*, 6. DC Comics. Disponible en <https://bit.ly/3kpNk6s>
- Taylor, T. & Raapack, J. (15 de enero de 2013a). *Injustice: Gods Among Us*, 1. DC Comics. Disponible en <https://bit.ly/3zd9jBP>
- Taylor, T., Raapack, J., & Gimenez, A. (22 de enero de 2013b). *Injustice: Gods Among Us*, 1. DC Comics. Disponible en <https://bit.ly/2UNUDtU>
- Taylor, T., Raapack, J., & Gimenez, A. (29 de enero de 2013c). *Injustice: Gods Among Us*. DC Comics. Disponible en <https://bit.ly/36Hoirn>
- Taylor, T., Raapack, J., & Gimenez, A. (5 de febrero de 2013d). *Injustice: Gods Among Us*. 4. DC Comics. Disponible en <https://bit.ly/3kxDAaf>
- Uribe M., J. A. (2014). Legitimidad de las representaciones ficcionales. *Escribanía*, 12(2), 11-29. Disponible en <https://bit.ly/36HHB3L>
- Verón, E. (1993). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa. Disponible en <https://bit.ly/3hIuo0S>
- Victoria Uribe, R. (2015). “El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales. La técnica y la expresión contemporánea”. En *El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales*. (pp. 1-23). Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México. Disponible en <https://bit.ly/3i0c4cq>