

Mutantes, *mutatis mutandis*: de metáfora transcultural e intermedial sobre la juventud a objeto para una coeducación audiovisual

Jorge Belmonte Arocha

Recibido:10.04.2017 – Aceptado: 15.05.2017

Title / Titre / Titolo

Mutants, *mutatis mutandis*: from cross-cultural and intermedial metaphor about youth to object for audiovisual co-education

Mutants, *mutatis mutandis*: de la métaphore interculturelle et intermédiaire sur la jeunesse à objet pour la co-éducation audiovisuelle

Mutanti, *mutatis mutandis*: dalla metafora interculturale e intermediale sui giovani a oggetto per una coeducazione audiovisiva

Resumen / Abstract / Résumé / Riassunto

El concepto de *mutante*, como metáfora transcultural e intermedial sobre la juventud, es propio de las ficciones intermediales (cómic, cine, televisión) y transculturales (originadas en Estados Unidos pero exportadas y/o recreadas a/en todo el mundo) sobre *personajes mutantes juveniles*, tal y como éstos se definieron en el marco del género narrativo superheróico. En su versión gráfica (jóvenes mutantes nacidos con una alteración genética que desarrollan superpoderes), el concepto fue popularizado por el cómic estadounidense de superhéroes de la editorial Marvel durante los años 60 y, a partir de ahí, fue perpetuado (trans)culturalmente por tratamientos narrativos diversos que continúan su desarrollo en la actualidad. Eran comics dedicados a mutantes juveniles, origen, directo o indirecto, de otros múltiples relatos intermediales que se inspiran en ellos. Este artículo recorre textos de cómic, cine y ficción televisiva en torno a diferentes personajes (masculinos y femeninos) mutantes/mutados, analizando amplia y críticamente su carácter de metáfora sobre la juventud.

The concept of *mutant*, as a cross-cultural and intermedial metaphor for youth, is typical of intermedial (comic, film, television) and transcultural fictions (originated in the United States but exported and/or recreated to/all around the world) on mutant young characters, as they were defined in the context of the *superheroic* narrative genre. In its graphic version (young mutants born with a genetic alteration as a consequence of which they develop superpowers), the concept was popularized by the *Marvel* American superhero comic during the 60s and, afterwards perpetuated (trans)culturally through different types of narratives until nowadays. They were comics dedicated to young mutants, and gave origin, directly or indirectly, to a number of intermedial stories that are inspired by them. This article covers comic, cinema and television fictional texts about different mutant characters (masculine and feminine), broadly and critically analyzing them as a metaphor about youth.

Le concept de mutant, en tant que métaphore transculturelle et intermédiaire de la jeunesse, est typique des fictions intermédiaires (bande dessinée, cinéma, télévision) et transculturelles (originaire des États-Unis, mais exportées et / ou recréées / dans le monde entier) sur des personnages qui sont des jeunes mutantes, tel qu'ils ont été définis dans le genre narratif des super-héros. Dans sa version graphique (jeunes mutantes nés avec une maladie

génétique qui développe des superpouvoirs), le concept a été popularisé par les super-héros de bande dessinée américaine de *Marvel* dans les années 60 et, à partir de là, perpétué (trans)culturellement à travers divers récits qui continuent leur développement jusqu'à l'heure actuelle. Il s'agissait de bandes dessinées sur de jeunes mutantes, origine, directe ou indirecte, de multiples autres histoires intermédiaires inspirées par ces bandes dessinées. Cet article s'occupe des textes des bandes dessinées, cinéma et fiction télévisuelle autour de différents personnages mutants / mutés (hommes et femmes), et en offre une analyse critique de cette typologie de personnages en tant que métaphore des jeunes.

Il concetto di mutante, come metafora transculturale e intermediale per i giovani, è tipica delle finzioni intermediali (fumetti, cinema, televisione) e transculturali (originarie degli Stati Uniti, ma esportate e/o ricreate praticamente in tutto il mondo) su personaggi giovani mutanti, come sono stati definiti nel contesto del genere narrativo supereroico. Nella sua versione grafica (giovani mutanti nati con una mutazione genetica che produce super poteri), il concetto è stato reso popolare dai fumetti americani di supereroi della *Marvel* negli anni '60 e, da lì, si è diffuso (trans)culturalmente attraverso trattamenti diversi della narrazione il cui sviluppo continua fino ai nostri giorni. Si tratta di fumetti dedicati a mutanti giovanili, origine, diretta o indiretta, di altre storie intermediali da loro ispirate. Questo articolo è uno studio di fumetti, cinema e *fiction* televisiva intorno a personaggi diversi (maschili e femminili) mutanti/mutati, e analizza criticamente questi personaggi come metafora della gioventù.

Keywords / Palabras clave /

Mots-clé / Parole chiave

Cómic, cine, ficción televisiva, mutantes, metáfora transcultural e intermedial, juventud, coeducación audiovisual

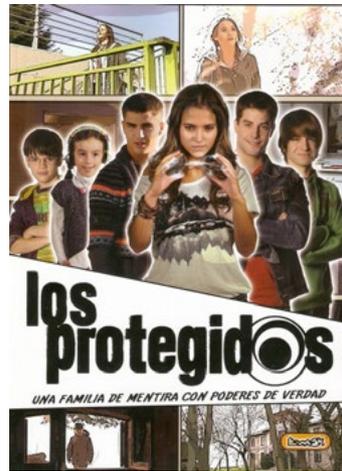
Comic, cinema, television fiction, mutants, cross-cultural and intermedial metaphor, youth, audiovisual co-education

Bande dessinée, cinéma, fiction télévisuelle, mutantes, métaphore interculturelle et intermédiaire, jeunesse, co-éducation audiovisuelle

Fumetti, cinema, *fiction* televisiva, mutanti, metafora interculturale e intermediale, gioventù, co-educazione audiovisiva

El argumento de la serie de Antena 3 *Los protegidos* (Ruth García y Darío Madrona, 2010-2012), atípico para la ficción de producción propia en España, giraba alrededor de varios jóvenes con super-poderes perseguidos por una misteriosa organización que intenta secuestrarlos. La madre de una niña raptada y el padre de un niño que consigue permanecer con su hijo se alían y reúnen a otros jóvenes de diferentes edades (y poderes), para fingir ser una familia, protegerse mutuamente e investigar las causas de la persecución y el paradero de la hija secuestrada.

Pese al aparente dramatismo del argumento el tono de la serie está muy aligerado, adoptando la forma comercial de dramedia¹ familiar que conecta más, *mutatis mutandis*, con la luminosidad liviana de los cómics estadounidenses sobre los mutantes *X-Men* de Stan Lee y Jack Kirby en los años 60², que con tratamientos narrativos diversos y posteriores (en los 70 y 80) sobre jóvenes super-poderosos y sus graves conflictos, tratamientos narrativos dentro y fuera del cómic, en literatura y cine, mucho más oscuros y trágicos, visibles ya en films como *Carrie* (1976) y *The Fury* (1978), ambos de Brian de Palma, o *Scanners* (1981) de David Cronenberg.



Los protegidos muestra su deuda/vínculo, transcultural e intermedial, con los cómics de los *X-Men* de los

¹ Combinación televisiva de drama y comedia para todos los públicos.

² La versión inicial y de tratamiento más naif del tema, cuyo enfoque se volverá más dramático y complejo en versiones posteriores.

que adapta temas, personajes o argumentos a su peculiar manera, y con el cómic super-heroico en general al que cita, formal y explícitamente, con sus transiciones y rótulos imitando páginas con viñetas, entre otros recursos.

La rareza de los jóvenes protagonistas de *Los protegidos* es física, pero no implica como en los monstruos clásicos una apariencia extraña, sino como en la mayoría de personajes mutantes/mutados del cómic una apariencia normal para una corporeidad internamente rara y extraordinaria, la diferencia va por dentro (sin ser moral sino corporal) plasmada en super-poderes o capacidades meta-humanas. Se trataría de mutantes (sus poderes son fruto de una mutación genética espontánea o innata³) o de mutados (los poderes provienen de una intervención externa posterior al nacimiento, intencionada o accidental⁴), ambos conceptos en su versión ficticia⁵ son elaborados y popularizados en cómics norteamericanos de super-héroes como *X-Men*, principalmente desde los años 60, e inspirados en la ciencia-ficción literaria y cinematográfica previa.

X-Men es la primera de las series de comics de la editorial Marvel dedicadas a personajes mutantes. Es la serie principal, origen de las demás derivadas (o *spin off*) con las que coexiste, aparece en 1963 y continúa ininterrumpidamente con éxito de ventas y distribución internacional hasta la actualidad, convertida en fuente de una potente franquicia intermedial que ha dado lugar ya a varias superproducciones del cine de Hollywood, a series animadas y de imagen real en televisión, a videojuegos, etc.

De este modo, tales conceptos y argumentos del cómic original se trasladaron también con el nuevo siglo al cine, destacando el éxito general de los films inspirados en la franquicia de mutantes: *X-Men* (Bryan Singer, 2000), *X-Men 2* (Bryan Singer, 2003), *X-Men III: The*

³ Como *X-Men* (Stan Lee y Jack Kirby, 1963).

⁴ Como *Fantastic Four* (1961), *Hulk* (1962) –ambas de Lee y Kirby– o *Spiderman* (Stan Lee y Steve Ditko, 1962).

⁵ En su versión científica, obviamente, el uso de los términos mutante-mutado es anterior, y el significado distinto, aunque se mantiene en la ficción la alusión a lo genético y a la mutación como cambio inducido por causas físicas (no sobrenaturales).



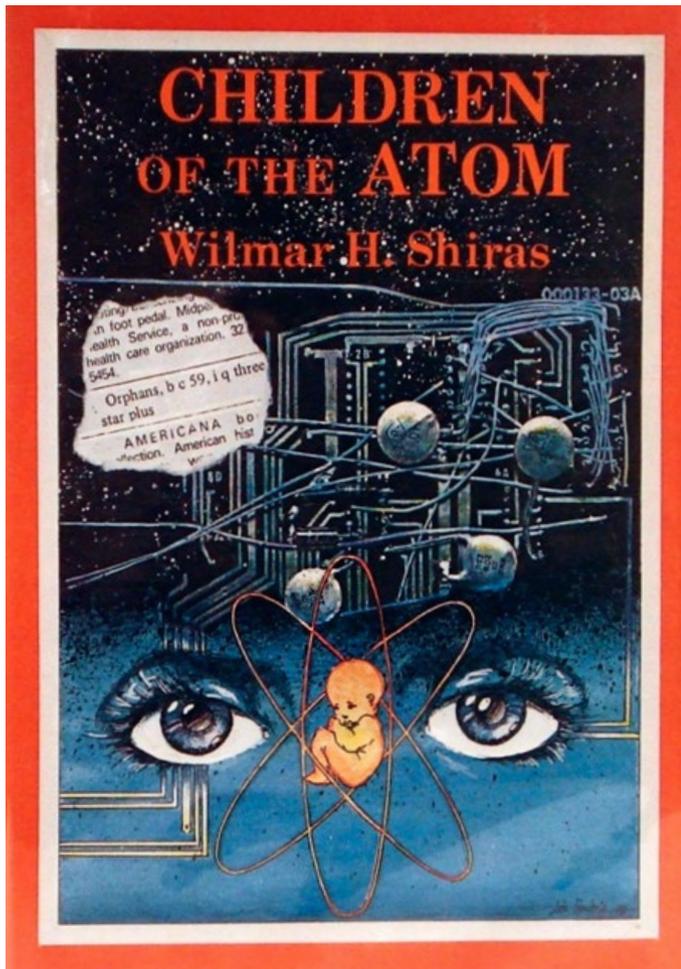
Last Stand (Brett Ratner, 2006), *X-Men Origins: Wolverine* (Gavin Hood, 2009), *X-Men: First Class* (Matthew Vaughn, 2011), *The Wolverine* (James Mangold, 2013), *X-Men: Days of Future Past* (Bryan Singer, 2014), *Deadpool* (Tim Miller, 2016), *X-Men: Apocalypse* (Bryan Singer, 2016) y *Logan* (James Mangold, 2017). Casi dos décadas de films sobre mutantes, produciendo tanto beneficios económicos como imaginarios sociales transculturales y

juveniles en todo el mundo, en una serie cinematográfica que todavía continúa y se expande intermedialmente más allá del cómic y el cine.

La premisa de los *X-Men* es presentar un grupo de jóvenes mutantes que han nacido con una alteración genética por la que desarrollarán super-poderes, algo que despertará más rechazo que admiración en su entorno social. Aunque su mutación es innata, cuando el cómic los señala como «hijos del átomo» —expresión tomada de la novela recopilatoria *Children of the Atom* (1953) de Wilmar Shiras— está apuntando a la responsabilidad de la sociedad adulta y de sus experimentos radiactivos en la producción (involuntaria) de los jóvenes mutantes a los que teme, lo cual implicaría una metáfora de la responsabilidad social real de los adultos respecto a la juventud que estigmatiza.

La mutación o alteración genética de los personajes suele mantenerse latente y oculta en la niñez (salvo contadas excepciones), y se vuelve manifiesta en la pubertad o adolescencia en forma de super-poderes singulares diferentes para cada individuo. Una notable excepción es la imagen del personaje *Nightcrawler* —que





aparece en el cómic en su refundación en los años 70, y en los films *X-Men 2* y *X-Men: Apocalypse*, el cual presenta ya desde su nacimiento un aspecto monstruoso y demoniaco: orejas puntiagudas, ojos amarillos, piel color índigo⁶, tres dedos en manos y pies, una cola prénvil de diabólica reminiscencia y, cuando le salen los dientes, grandes colmillos agudos, esta apariencia provoca su rechazo social desde que nace y su crianza en un circo (destino dramático habitual para los *freaks* de feria⁷ pero de inicio extrañamente precoz para un mutante).

La manifestación juvenil de la mutación/diferencia, usual en la mayoría de estos personajes, suele ser abrupta y carente de control, causándoles graves conflictos y

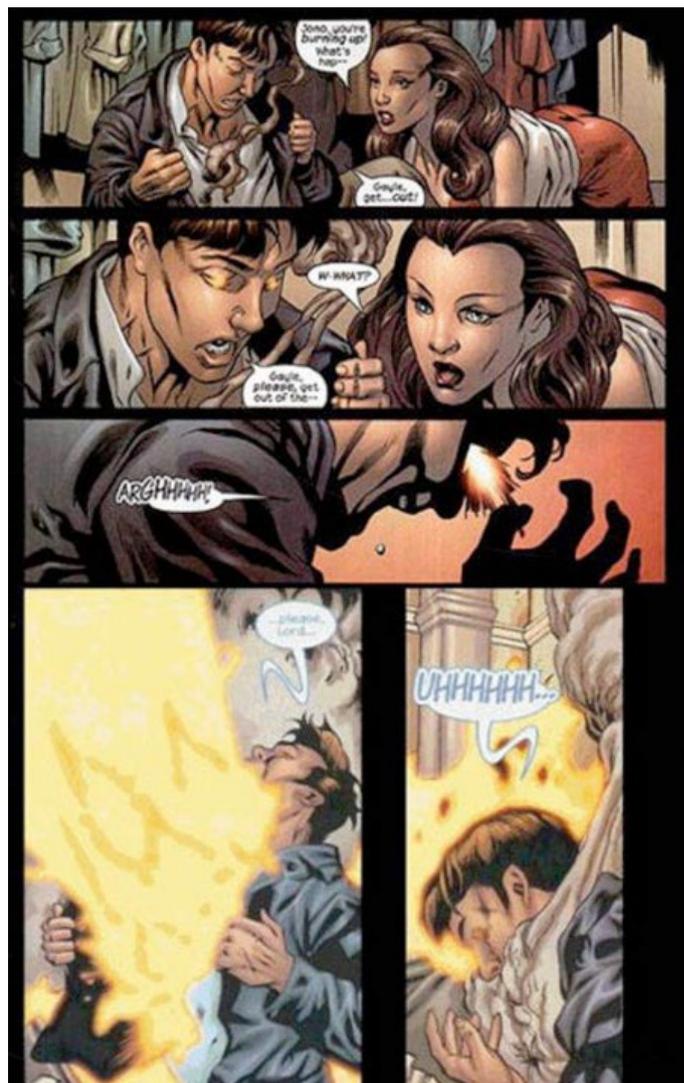
rechazos sociales en ese crítico momento vital, haciéndoles objeto del miedo y odio a lo diferente, una reacción habitual hacia los monstruos en la ficción (pero también hacia las diferencias o rarezas de los jóvenes reales). Un acontecimiento potencialmente traumático que, según la mediación adulta recibida, desencadenará la posterior escisión dicotómica entre el bien y el mal en la posición o alineación de cada personaje en el relato.

Resulta representativa en los cómics, como potencialmente traumática, la primera manifestación juvenil de los poderes del personaje masculino llamado *Chamber*⁸, que no sólo estallaron literalmente destrozando su falsa apariencia de normalidad –su cuerpo/cámara– y

⁶ Este color podría asociarlo metafóricamente con una versión grotesca de la idea o fantasía de los «niños índigo» en los discursos de la *New Age*.

⁷ Como en el film clásico *Freaks* (Tod Browning, 1932).

⁸ Cuya apariencia corporal externa normal es sólo una cámara, un recipiente que contiene y oculta –hasta su estallido revelador– su interior real, informe y energético. De la serie de cómic *spin off* posterior *Generation X*.



dejando un permanente agujero ardiente donde antes estaban su boca y su pecho –convirtiéndolo en uno de los mutantes más *freak*–, sino que tal explosión involuntaria hirió y dejó lisiada de por vida a su joven novia. El estallido del poder mutante de *Chamber* es así metáfora y metonimia (como parte de un todo metafórico mayor) de la mutación juvenil como peligro social, pero considerando el concepto de «explosión cultural» de Lotman

(1999) como cambio creativo acelerado, la explosiva mutación podría también indicar la vía para una narración alternativa menos destructiva.

Otra primera manifestación de poder descontrolado, de semejante dramatismo pero esta vez representada ya audiovisualmente, aparece en el film *X-Men* cuando el personaje femenino llamado *Rogue* (traducible como pícaro pero también como aislada y peligrosa) está a punto de matar involuntariamente a su novio al besarle y absorber su energía vital, convirtiéndose en una accidental pero casi literal *femme fatale*, en una metáfora radical e ideológica del peligro de la sexualidad juvenil, específicamente de la femenina (Belmonte, 2015a).



La dramática manifestación juvenil de la mutación de casi todos los personajes y la reacción de rechazo social que sufren ante ella, pero también la posterior intervención diferencial del líder mutante adulto que le corresponda según el argumento, incidirán de forma crucial en la división/alineación antagónica de los personajes. División narrativa fundamental para el discurso ideológico del relato que construye unos protagonistas (relativamente) modélicos, los jóvenes/mutantes que reciben la educación y guía del benéfico *Professor X*, en su internado privado: «la escuela para jóvenes talentos», integrándose por ello en los pro-sociales *X-Men*. Se construye también frente a ellos a sus antagonistas, los jóvenes/mutantes que reciben, por contraste, la mala educación y pernicioso influencia del maléfico *Magneto*, y pasan a formar parte de su «hermandad de mutantes malignos».

Así, el discurso ideológico de *X-Men* retrata a ambos líderes mutantes adultos como antagónicos. El profesor Charles Xavier es un eminente científico y poderoso telepata, un mutante capaz de leer el pensamiento ajeno y transmitir el propio, así como controlar las mentes. Su sabiduría y filantropía con mutantes y humanos por igual, junto a sus poderes mentales —que contrastan con su parálisis física— simbolizan, ya desde su nombre clave (Profesor X), el papel social supuestamente benéfico de la educación para la juventud.

Erik Lehnsherr, Magneto, simboliza para la ideología del relato desde su nombre clave —también descripción literal de sus poderes magnéticos mutantes— el magnetismo o fuerte atracción que ejercerían sobre los jóvenes las posturas extremistas o radicales. Plantea la supuesta amenaza que para el *status quo* representan tanto los adultos que están contra el sistema como la juventud que no es correctamente socializada, volviéndose anti-sistema a su vez.

Las posturas antagónicas de los mutantes representadas por sus líderes adultos, el Profesor X y Magneto, son identificadas respectivamente con lo apolíneo y lo dionisiaco por Blanco (2011), en una parte de su análisis filosófico de *X-Men III* que alude a su relación argumental más literal, a la valoración de las actitudes opuestas de integración o conflicto ante las diferencias de todo tipo en la sociedad⁹.

Pero mi análisis plantea ir un paso más allá de la literalidad del argumento, de su explícita categorización de personajes mutantes como superhéroes o supervillanos, hacia la interpretación más profunda y figurativa de la propia mutación como metáfora de lo juvenil dionisiaco. Dado que el Profesor X, pese a ser mutante, representa el orden apolíneo-educativo-adulto de la armonía e identificación con la humanidad, mientras Magneto, pese a ser adulto, se asocia con el caos dionisiaco-rebelde-juvenil de la autoafirmación de la diferencia mutante, podemos superar la valoración moral más literal y personificada de protagonistas frente a antagonistas

⁹ Otra identificación/analogía semejante pero más popular/discutida es: Profesor X=Martin Luther King vs. Magneto=Malcolm X.



inducida por el relato para llegar, por una vía más simbólica y alternativa, a la identificación de la humanidad no-mutante como el orden social establecido, lo instituido, y a la no-humanidad mutante como lo social nuevo y alternativo, lo instituyente. Esto permitiría plantearnos, según mi análisis, el potencial creativo del caos mutante-juvenil, desbordar el (meta)relato apolíneo y su dominación de lo juvenil (dionisiaco). En otras palabras, superar la visión de la juventud sólo como «fuente de sospecha para el mundo presuntamente ordenado en el que nacemos» (Montesinos, 2007: 9).

Castoriadis ha sido un referente teórico para reivindicar la importancia de lo social instituyente como potencia de cambio democrático. La reflexión posterior sobre lo instituyente de Maffesoli sólo celebra las nuevas formas

de socialidad juvenil en la posmodernidad. Pese a sus diferencias ambos autores coinciden en enfatizar lo instituyente (Bergua, 2007), que puede conectarse con lo dionisiaco en sentido nietzscheano. Maffesoli hace referencia explícita a lo dionisiaco asociándolo a la tribalidad juvenil posmoderna, proclamando con optimismo su vitalismo hedonista. La conexión de lo instituyente político con lo dionisiaco desde los textos de Castoriadis no es tan expresa, pero sí posible. Como plantea Arribas (2008: 116):

Nietzsche y Castoriadis reclaman la posición superior de la creación sobre la determinación. Ambos emplean las figuras opuestas de Dioniso/lo imaginario y Apolo/lo ensídico en tanto que dos impulsos radicalmente diferentes, aunque se necesitan mutuamente para representar la constitución binaria del conocimiento y la sociedad.

La autora identifica, para Nietzsche y Castoriadis, la creación (lo instituyente) con lo metafórico o imaginario, y la determinación (lo instituido) con lo conceptual o ensídico (Arribas, 2008: 116)¹⁰. Se oponen así los dos a la hegemonía de lo instituido, con la afirmación alternativa de su preferencia por la caótica o magmática apertura de la imaginación creadora instituyente. Para ambos autores es un error que la imaginación (instituyente) se rinda ante la ley (instituida), como parecería implicar el dominio de lo apolíneo sobre lo dionisiaco en el legado occidental.

La problemática mutante del universo narrativo en torno a *X-Men* por tanto, aunque ha sido interpretada en general como metáfora progresista de la diferencia y del conflicto entre sus opciones políticas de exclusión o integración, es también según mi propio análisis una metáfora conservadora de la juventud y su (necesidad de) educación. Metáfora de la juventud como fase crítica decisiva a nivel personal y social, de grandes cambios (mutaciones, que se producen o manifiestan) que implican grandes potenciales (capacidades mayores, nuevas y singulares) y grandes peligros (diferencias desconocidas e incontroladas), y de la necesidad de la intervención adulta (positiva) que, a través de la (buena) educación, controle y encauce la diferencia para volverla identidad, para imponer orden en el caos y lograr que éste sea creativo y no destructivo, porque, como parece plantearse así, de no haber educación la diferencia (juvenil) se volvería una amenaza destructiva —y desde el enfoque reaccionario más extremo habría a su vez que destruirla—.

La juventud aparece así representada metafóricamente como mutante, como una otredad peligrosa, una monstruosidad o diferencia que exige ser reducida a identidad. Talens (2005) exponía la cuestión de la conversión forzada de la diferencia en identidad en su análisis de otra monstruosidad diferente, la de Drácula como síntoma en el cine y la literatura¹¹, donde reflexio-

naba sobre la especularidad, la identidad y las relaciones de poder:

Este es (...) el dispositivo básico de toda la tradición judeocristiana: la diferencia tiene que ser reconducida a la identidad o destruida (...) Si lo que hay enfrente de mí no se parece a mí, debo obligarlo a que se parezca: la forma de reconvertir la diferencia en algo reconocible es sometiéndola a la duplicación. (2005: 143)

Respecto al binomio cómics/mutantes, junto a los *X-Men* cabe destacar, dentro de su mismo universo ficcional y editorial, los que inauguraban un primer relevo generacional, *New Mutants* (Chris Claremont y Bob McLeod, 1982), y los que usaban un nombre más simbólico, polisémico e intertextual, con un planteamiento más cercano a la representación de la juventud como *freaks*, *Generation X* (Scott Lobdell y Chris Bachalo, 1994). De hecho, el carácter de grupo juvenil de *X-Men* en los años 60, un equipo de mutantes cuyo único miembro maduro era el líder docente, se iba perdiendo con el tiempo¹², dando lugar a un equipo con cada vez más miembros adultos —que al madurar se incorporaban al cuerpo docente y pasaban de alumnos a profesores— al que se iban añadiendo nuevos miembros menores en formación. La situación no cambió con la refundación de los *X-Men* (Len Wein/Chris Claremont y Dave Cockrum, 1975), gran logro editorial pero que incorporaba nuevos miembros también adultos, y para ofrecer a los lectores un grupo juvenil complementario se lanzó la serie *New Mutants* en los 80, y más tarde *Generation X* en los 90, series relacionadas con *X-Men* pero autónomas, donde de nuevo el total de los protagonistas —excepto sus mentores— eran jóvenes. No obstante, el grupo de más longevidad y éxito continuado sigue siendo (tras más de medio siglo) *X-Men*, no sólo en cómic sino intermedialmente (cine, televisión, videojuegos, etc).

¹² Aunque los personajes Marvel envejecen a un ritmo mucho más lento que sus lectores —no por un rasgo intradiegetico fantástico de longevidad, sino por preservar los intereses industriales extradiegeticos de prolongación de las series— su maduración se acaba produciendo y los personajes inicialmente adolescentes o juveniles devienen adultos, por lo que la editorial requiere nuevos personajes que representen la juventud en el mismo universo diegetico.

¹⁰ Ensídico es un neologismo de Castoriadis por apócope compuesto de *ensembliste-identitaire*.

¹¹ Desde Stoker y Murnau hasta Coppola, entre otros.



Aunque el mayor éxito acompañe a la serie original *X-Men*¹³, la serie de los 90¹⁴: *Generation X* aportó una renovación de personajes y planteamientos narrativos (dentro del cómic comercial), una conexión más explícita con las reflexiones sobre la cultura y la juventud posmoderna, lo cual quedaba patente en el guiño intertextual de su título. De entre su renovado elenco de personajes juveniles, podemos destacar a *Chamber*/Jono Starsmore, un joven *rock*er británico, cuya naturaleza

mutante se manifiesta por primera vez dramáticamente cuando durante una fiesta su interior compuesto de pura energía entra en erupción como un volcán, hiriendo gravemente a su novia y destruyendo su propia cara y torso, acabando a la vez con su imagen de humanidad y con la normalidad de su vida cotidiana. El drama de *Chamber* puede hacerle conectar con el personaje de los *X-Men* originales *Cyclops*/Scott Summers¹⁵, como un trasunto extremo del mismo, ya que el joven Scott descubrió bruscamente que emitía unos continuos y des-

¹³ Cambios del equipo creativo y de formación/composición del grupo de personajes aparte.

¹⁴ Siguiendo el camino de renovación generacional de los *New Mutants* en los 80.

¹⁵ Personaje que sí aparece en la primera trilogía fílmica de *X-Men* y cuya primera manifestación de poder en un contexto escolar es recreada en el film *X-Men: Apocalypse* (2016).

tructivos rayos de energía que salían de sus ojos, y que sólo podía interrumpir tan peligrosa emisión cerrando los párpados, o usando unas gafas especiales –de cuya lente única deriva su nombre en clave–. Metáfora también del poder (y el peligro) de la mirada, y de la necesidad de cerrar los ojos o poner las lentes adecuadas para controlar ese poder. Pero *Cyclops* (en los 60) no deja a nadie lisiado en su primera erupción (ocular), ni la energía de su interior destroza su rostro o su cuerpo y hace patente que su humanidad aparente era sólo una cáscara superficial que ocultaba su monstruosidad, como *Chamber* (en los 90) –involuntariamente– sí hace,

Fuera ya del Universo Marvel, con sus fundacionales *X-Men* y demás *spin offs*¹⁶ de la franquicia, cabe señalar que una editorial de cómics rival¹⁷ lanzó simultáneamente a la *Generation X* de Marvel otra serie, *Gen 13* (Jim Lee, Brandon Choi y Scott Campbell, 1994), que ya desde su nombre compartía la voluntad de alusión a la juventud posmoderna¹⁸ y su planteamiento metafórico/temático sobre mutantes, aunque en este caso desarrolló más humor irreverente (con un personaje totalmente informal y despreocupado llamado *Grunge*), erotismo ubicuo y sexualidad transgresora (deseo sexual entre el mentor adulto y la joven líder del grupo,



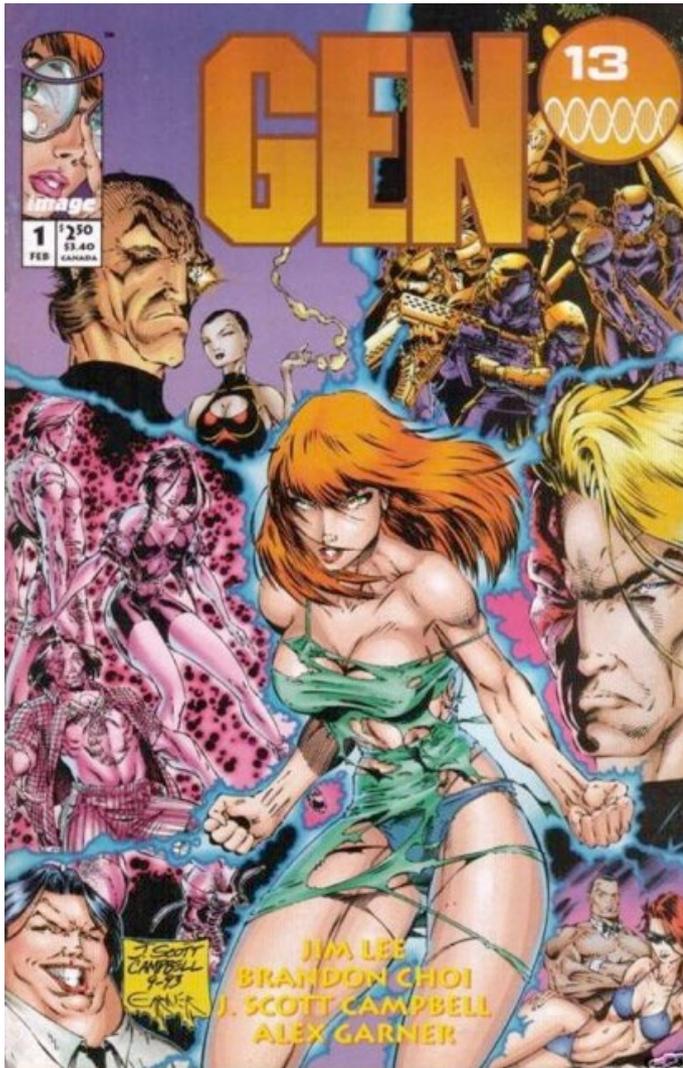
así este personaje de *Generation X* puede actuar como metáfora radicalizada tanto del concepto de mutante en la ficción, como del peligro de la energía juvenil que estalla sin control, en alusión retórica de la ficción sobre mutantes a la realidad. Una explosión de energía juvenil, como imagen potencial, que asusta especialmente a los reaccionarios, quienes intentan reprimirla incluso antes de que ésta se produzca.

otro personaje femenino bisexual, etc.) y carácter meta-discursivo (con episodios dedicados a la crítica/parodia de los propios cómics de super-héroes). Además en

¹⁶ Todas las series y productos derivados de la matriz original.

¹⁷ *Image*, en su línea/universo diegético *Wildstorm*.

¹⁸ Aludiendo a la «generación decimotercera» de estadounidenses (nacidos entre los 60 y los 80) que se corresponde con la también llamada «generación X».



esta serie los mutantes, llamados aquí «geno-activos», no lo eran por mutación genética espontánea sino por herencia genética de sus padres, ex-militares de fuerzas especiales que habían sido mutados intencionadamente por una agencia secreta del gobierno llamada *International Operations*, la cual intenta seguir controlando también a sus hijos.

El éxito de *Gen 13* motivó dos años después la aparición, como su propio *spin off*, de la serie de un grupo más siniestro de jóvenes geno-activos superpoderosos *DV8* (Warren Ellis y Humberto Ramos, 1996), inicialmente antagonistas de los primeros, con la característica principal de que tanto los jóvenes (lla-

mados significativamente «los desviados»¹⁹) como sus mentores adultos (la directora, una *cyborg* asesina, y su ayudante, un psicópata travestido) tenían rasgos psicopatológicos y conductas anti-sociales explícitas, pese a ser ahora los protagonistas absolutos de su propia colección (aunando así la representación de los jóvenes como delincuentes y como mutantes/monstruos a la vez).

¹⁹ Incluyendo una incestuosa pareja de hermanos que manipulan, torturan y asesinan con sus poderes mentales –él, telépatha/telequinético, ella, *femme fatale* controladora del dolor y placer ajenos–, un sanguinario chico-fiera que descuartiza a sus enemigos sin reparos, y una psíquica-psicótica con personalidad múltiple, entre otros.

Por último, dentro de los cómics, mencionaré la serie limitada *Demo* (Brian Wood²⁰ y Becky Cloonan, 2003-2004), con un carácter más cercano al cómic independiente y de autor, donde los jóvenes super-poderosos siguen siendo los protagonistas, pero esta vez de historias breves, autónomas y auto-conclusivas (cada número –de los 12– es un relato independiente sobre un personaje distinto), donde no hay super-héroes, ni equipos formales, ni uniformes especiales, ni nombres clave, sólo narraciones dramáticas sobre jóvenes que viven sus poderes extraordinarios como un rasgo más de su subjetividad cotidiana, más o menos alienada, en un mundo adulto que les resulta duro y ajeno.



²⁰ Que también ha escrito algunos números de *Generation X*, así como una reciente serie limitada de *DV8*.

Volviendo al medio televisivo que abría el artículo, ahora en su ámbito más internacional, más allá de las múltiples series americanas de animación dedicadas a los *X-Men* desde los 90, cabe destacar las series de imagen real que dan tratamiento televisivo al tema de los jóvenes mutantes, ya en el siglo XXI, con el claro referente de los cómics ya señalados. *Mutant X* (Avi Arad, 2001-2004) fue la primera serie de imagen real del nuevo siglo dedicada a este tema, producida por los estudios pertenecientes a la editorial que creó el cómic de *X-Men* (*Marvel Studios*), a raíz del éxito del primer film, pero que paradójicamente no podía utilizar sus propios personajes del cómic directamente en el medio audiovisual por haber negociado esos derechos de explotación con Fox, por lo que presentó personajes diferentes del mismo estilo y temática.

Mucho más interesante y ambiciosa resulta *Heroes* (Tim Kring, 2006-2010), que se inspira en la temática fantástica y el tono épico de cómics de super-héroes de Marvel, pero sin relación directa con su franquicia de personajes, y que mantiene también la compleja articulación de tramas y subtramas extendidas que se suceden en el curso de arcos argumentales más amplios, como ocurre en las series de cómics, pero combinada con la continua atención a los efectos de lo extraordinario en lo ordinario, de los super-poderes y sus consecuencias para las vidas cotidianas de los personajes, en ausencia de uniformes vistosos y demás parafernalia super-heroica, con un toque de fantasía realista que la acercaría más a otras series televisivas de drama o misterio, y también al mencionado cómic independiente *Demo*. Así, puede que los protagonistas sean héroes, como indica su título, pero pese a sus super-poderes no son super-héroes en el sentido más estereotipado. Esta serie plantea también en su argumento la existencia de una oscura organización secreta que persigue y amenaza a los protagonistas, elemento que encontraríamos reproducido –aunque con otro tono narrativo– en *Los protegidos*. Dada la gran repercusión de *Heroes* y su éxito internacional, resulta justificado que, además del referente común de los *X-Men*, la serie *Los protegidos* haya intentado ser *Heroes* a la española, aunque pese al éxito

local distara mucho de serlo. *Heroes reborn* (Tim Kring, 2015) intentó revivir el éxito inicial de la serie anterior sin conseguirlo, y antes *Alphas* (Zack Penn y Michael Karnow, 2011-2012) supuso otro intento estadounidense por desarrollar de nuevo este género televisivo sin grandes resultados.

La serie televisiva británica *Misfits* (Howard Overman, 2009-2013)²¹, replantea desde Europa la cuestión de los jóvenes con super-poderes en un tono políticamente incorrecto, es decir, transgresor y sarcástico, que por supuesto sigue teniendo el concepto fundacional del cómic estadounidense de super-héroes como referente, pero en este caso en el punto de mira, como un francotirador (metafórico), ya que el distanciamiento (aunque cargado de referencias metadiscursivas) de lo super-heroico es radical. De hecho, ya desde su título, *Misfits* (inadaptados) se opone a la también exitosa *Heroes* (significativamente estadounidense), ya que sus jóvenes protagonistas – pese a tener super-poderes – no sólo no son super-héroes²², sino que tampoco son héroes, ya que no sólo carecen de la parafernalia super-heroica sino también de las intenciones y cualidades morales heroicas, por lo que su enfoque no sólo es de una fantasía más realista y cotidiana – más británica y alejada del glamour audiovisual comercial estadounidense – sino más anti-heroica. Así, los *Misfits* (inadaptados) de la serie británica conectarían más con los textos sobre personajes geno-activos de los 90 de Image Comics (sarcasmo, sexualidad, meta-discurso), sobre todo con los *DV8* (desviados), ya que, como su nombre indica, tanto los «inadaptados» televisivos como los «desviados» del cómic son anti-héroes juveniles, personajes de comportamiento anti-social que al obtener sus super-poderes aúnan la representación de la diferencia del joven como delincuente y la del joven como monstruo. En el caso de *Misfits*, los jóvenes protagonistas cumplen servicios comunitarios obligatorios en un centro de reeducación

tras haber cometido diversos delitos menores, cuando una extraña tormenta les alcanza por lo que son accidentalmente mutados y desarrollan singulares poderes acordes con su personalidad, lo que desencadena toda una sucesión de problemas.



Por último y de nuevo en la televisión norteamericana, la serie *Legion*²³ (Noah Hawley, 2017-) ofrece una versión argumental y formalmente muy libre del joven

²¹ Aunque tiene algunos elementos argumentales compartidos con la serie estadounidense anterior *Misfits of science* (1985-86), la serie británica actual resulta original y muy diferente en su tratamiento del tema.

²² Aunque bromeen metadiscursivamente con la idea de serlo en los propios diálogos.

²³ El nombre clave intertextual del protagonista alude a su personalidad múltiple citando al Evangelio de Marcos, donde el poseído por multitud demoníaca dice: «Mi nombre es Legión, porque somos muchos», y proviene junto al concepto del personaje de la versión original y distinta del cómic *New Mutants*, nº 25 (1985).

David Haller, hijo del Profesor X en el cómic, un mutante extremadamente poderoso y disfuncional cuyo trastorno disociativo otorga a cada una de sus múltiples personalidades un poder diferente. El resultado es una ficción televisiva surreal –influida en su tratamiento del tema por los *mind games* (filmicos) de otro David (Lynch)– con personajes mutantes cuyos poderes cuestionan siempre la noción de identidad estable. No sólo el protagonista (ya de por sí múltiple), sino los demás: la joven coprotagonista que intercambia temporalmente su cuerpo/género/identidad/poder con quien toca su piel, el hombre maduro que lleva (literalmente) una joven mujer dentro (con personalidad y cuerpo propios) proyectándola físicamente al desdoblarse para que ella pelee sus batallas (mientras él permanece en el laboratorio), el «memorartista» que se introduce en la mente del protagonista creando un entorno audiovisual tridimensional con su memoria que libere sus recuerdos reprimidos y reconstruya su identidad, etc.

Volviendo ahora al grupo principal, *X-Men*, haré un análisis crítico de una narrativa patriarcal intermedial que va del cómic (S. XX) al cine de superhéroes (S. XXI). Una lectura crítica que incidirá en el personaje de Jean Grey como representación de la feminidad en el discurso cultural y filmico (educación informal), que puede y debe servir como recurso para una coeducación audiovisual (educación formal y no formal).

El título *X-Men* (hombres-x) incurre en el genérico masculino que invisibiliza la feminidad, aunque entre las filas de personajes mutantes encontremos cada vez más mujeres, generalización masculina sintomática de la mayor centralidad otorgada a los personajes varones en la trama. Ya desde su denominación más amplia como género (*genre*) narrativo, la alusión en masculino a los «superhéroes» está invisibilizando la feminidad super heroica y subordinándola al liderazgo masculino, motivando desde enfoques feministas y de género (*gender*) analizar las representaciones de la feminidad en textos inicialmente orientados a la masculinidad.

Un caso paradigmático y contemporáneo desde los años 60, es el del grupo de mutados: *Fantastic Four*, en el que, con nombres claramente sintomáticos de sus roles

de género, el marido y líder del grupo se llama *Mr. Fantastic* mientras la esposa resulta ser, literalmente, *Invisible Woman*, y aún peor, está infantilizada más allá de su edad al principio de la serie como *Invisible Girl*. Es la única mujer del grupo (mayoritariamente masculino) y está dotada de poderes inicialmente sólo defensivos, frente a los claramente ofensivos-destructivos de su hermano menor *Human Torch* (fuego) y del monstruoso *The Thing* (super-fuerza), y frente, por otro lado, a la inteligencia superior y liderazgo de su marido.

Mirando a *X-Men*, conviene analizar esas mujeres-x subordinadas por el discurso super heroico destacando personajes femeninos, (anti)heroínas o villanas, en relación con el estereotipo de la *femme fatale*²⁴ (Belmonte, 2015a). No es que tales personajes mutantes sean idénticos al rol clásico de la mujer fatal, habitual en la literatura o el cine, pero representan también feminidades fatales como elementos narrativos sintomáticos del miedo patriarcal al feminismo y al poder de las mujeres, de un modo semejante al que señalaba Doane (1991) en su análisis de la *femme fatale* hollywoodiense. La *femme fatale*, como estereotipo de la feminidad, representaba a la mujer malvada y peligrosa, seductora y con ansia de poder, frente a la mujer buena e inocente, el dócil ángel del hogar. Colaizzi (2007) plantea cómo la narración patriarcal cinematográfica mostraba la doble fatalidad de la mujer fatal, mala y peligrosa para los hombres pero también para sí misma, ya que habitualmente el final ideológico del relato acababa castigándola y/o destruyéndola.

Las «bellas atroces» (Pedraza, 1991), monstruos femeninos mitológicos que aunaban en la misma representación el deseo hacia la bella y el terror hacia la bestia, eran antecesoras de la duplicidad de la vampiresa²⁵ o *femme fatale* que finge para seducir con su be-

²⁴ La *femme fatale* como estereotipo cultural heredero de la misoginia previa cobra fuerza la segunda mitad del S. XIX, la expresión en francés aparece usada por Georges Darien en su novela *Le voleur* (1897) y es adoptada así por G. B. Shaw en su correspondencia de 1912, que lleva a incluirla sin traducir del francés pero definida en inglés en diccionarios británicos; Valle Inclán usa la expresión «mujer fatal» (en español) en su novelización de 1900 del libreto previo *La cara de Dios* (1899) de Arniches.

²⁵ Vampiresa haría referencia a la mujer seductora y manipuladora que usa a los hombres para su propio beneficio, abusando de ellos y vampi-

lleza y ocultar sus oscuras intenciones (Doane, 1991), pero también de la más fantástica vampira o de cualquier otra monstruosidad femenina no humana. Pedraza (1991) señala el parentesco cultural entre vampiras y vampiresas, las primeras son una versión más fuerte de la mujer fatal que las segundas, y las bellas atroces son la matriz ancestral de todas ellas, mitos arcaicos cuyos poderes sobrehumanos conectan con la mitología contemporánea de los cómics y su difusión transcultural e intermedial.

X-Men comienza en los cómics de los años 60 como un equipo mayoritariamente masculino, con una sola integrante femenina como excepción que confirma la regla patriarcal, representada en segundo plano y subordinada²⁶. El Profesor Xavier reclutaba a *Cyclops*, *Angel*, *Beast* y *Iceman*, sumando a tal equipo masculino a *Marvel Girl*. Sintomáticamente de nuevo, como en *Fantastic Four*, aunque *Marvel Girl* no sea menor que *Iceman*, ella es nombrada como chica mientras él ya es considerado un hombre. Aparecía así por primera vez la pelirroja, pero aún apocada, Jean Grey, de poderes inicialmente telequímicos y sólo posteriormente también telepáticos, que pese a ser potencialmente más poderosa que sus compañeros quedaba relegada frente a éstos inicialmente.

La estrategia narrativa comercial de refundar los *X-Men* en los años 70 aportaría una mayor diversidad al equipo, además de al Profesor X mantendría a *Cyclops* (como líder) y a su pareja *Marvel Girl* pero añadiría, entre otros, a la keniana *Storm* como primera superheroína mutante de raza negra y origen africano, así como al canadiense *Wolverine* que acabaría convirtiéndose en el personaje mutante más popular del cómic y en paradigma de super-masculinidad anti-heroica. *Storm* llegaría a ser más adelante —en la serie de cómics— líder del grupo (aunque por breve lapso hasta la vuelta de *Cyclops*). Pero su relativa importancia en la extensa narrativa del cómic se vería aminorada en la condensación narrativa

rizándolos en sentido metafórico al disponer de sus recursos hasta arruinarlos y/o destruirlos, mientras que vampira aludiría en sentido literal a la mujer-vampiro como monstruo femenino sobrenatural que se alimenta de sangre, carne o energía de los seres humanos.

²⁶ Lo mismo que en *X-Men* (1963) ocurría en *Fantastic Four* (1961) y en *Avengers* (1963) —también de Lee y Kirby—

de las versiones filmicas, que en cambio incrementaría intermedialmente la importancia de *Wolverine*/Logan convirtiéndolo en su protagonista masculino y personaje principal.

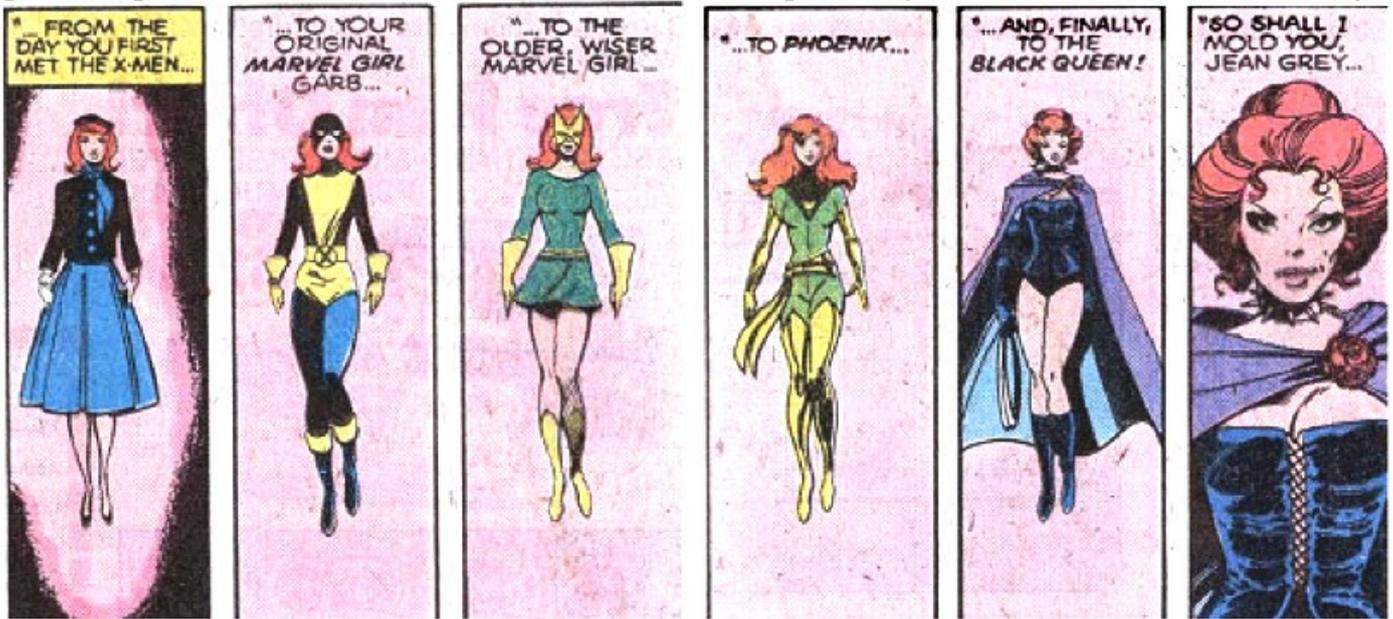
La fundacional Jean Grey, con su trágica conversión en *Dark Phoenix*, es el personaje que representa más icónicamente la fatalidad femenina en todo el universo narrativo mutante, y la trilogía fílmica original de *X-Men* ofrece su particular versión del ascenso y caída del fénix. En la longeva serie de cómics que ella inauguró como primera mujer-x, el extenso y complejo arco argumental conocido como (*Dark*) *Phoenix Saga* (Chris Claremont y Dave Cockrum/John Byrne, 1976-1980) —considerado junto a todo el trabajo conjunto de Claremont y Byrne la mejor etapa de la serie y un hito del medio— incluía muchos elementos diegéticos diferentes a la versión fílmica.

En el cómic, combinando elementos de tragedia y *Space Opera*, Jean es poseída, cuando se encontraba al borde de la muerte en una aventura espacial con los *X-Men*, por una entidad cósmica (*Phoenix Force*²⁷) que multiplica sus poderes mutantes pero va alterando muy progresivamente su conciencia. Vuelve a la Tierra junto a su equipo ya transformada en la poderosa *Phoenix*, pero después es manipulada mentalmente y seducida por el mutante maligno *Mastermind* (que la rehace psíquicamente cual Pígalión), con la ayuda de la telepata *White Queen*, para convertirla en la nueva *Black Queen* y unirla como supervillana-dominatriz al *Hellfire Club*²⁸, una elitista sociedad controlada por villanos mutantes que organiza estrategias de dominación mundial y ceremonias de placer (destinada Jean a participar en ambas en su doble rol telepático/erótico de dominatriz/dominada).

Con la intervención del resto de los *X-Men* Jean recupera su conciencia y se libera del siniestro complot, alcanzando en ese momento la cima de su nuevo poder, pero tras la batalla acaba moral y mentalmente corrompida al haber renacido de nuevo como la peligrosa y

²⁷ En obvia alusión al ave mitológica que arde y resurge de sus cenizas.

²⁸ Obviamente inspirado, desde la versión original y más elaborada del cómic, en la agrupación pagana y hedonista homónima que nació en la Inglaterra del S.XVIII.



casi omnipotente *Dark Phoenix*, identidad fatal de bella atroz que destruye sin esfuerzo ni piedad a incontables inocentes. La tragedia concluye cuando Jean recupera momentáneamente su conciencia por última vez, se enfrenta al remordimiento por sus actos de exterminio y a la incapacidad de los *X-Men* para detener al monstruo imparable en que se ha convertido, por lo que pone fin ella misma al problema activando mentalmente a distancia un arma alienígena y suicidándose ante su amado *Cyclops* como acto de sacrificio y redención²⁹.

²⁹ La muerte en el cómic rara vez es definitiva, así que después vía clonaciones, resurrecciones, reencarnaciones y otros giros narrativos resignificados, Phoenix, Jean Grey y sus dobles irán reapareciendo.



Analizo ahora la versión filmica de la tragedia de Jean Grey que se despliega en la trilogía inicial, y que muestra su origen con un *flashback* para finalizar con su muerte en *X-Men III: the last stand* (2006). Cuando el Profesor X, junto a su (entonces) aliado Magneto, acude a visitar a Jean al hogar de ésta durante su pubertad, con el fin de reclutarla y llevarla a su escuela de jóvenes mutantes, detecta en ella un poder potencialmente mayor que el suyo. Juzgándolo peligroso toma la decisión de reprimir el desarrollo de tal exceso de poder, instalando en su mente aún joven unas barreras psíquicas (Super-yo) que lo aíslan de su conciencia, provocando así una escisión entre la identidad consciente menos poderosa de Jean (Yo) y la parte reprimida, mucho más poderosa y oscura de su psique (Ello), que llamará *Phoenix*. Aunque el film no menciona la estructura psíquica: Ello/Yo/Super-yo (Freud, 1979), mi análisis aporta esta interpretación de su argumento.

Jean, ya adulta e integrada en los *X-Men*, muere (aparentemente) tras salvar al grupo de ahogarse y sacrificarse por ellos³⁰, pero renacerá para volver como *Phoenix*³¹.



³⁰ Al final de *X-Men 2* (2003).

³¹ Identidad que toma el control de la psique por la demanda de un poder mayor para frenar la inundación.



Primero³², como una sirena, atraerá telepáticamente a *Cyclops* para que sus rayos ópticos la ayuden a emerger de su tumba acuática, matándolo después con un beso fatal. Después, como Ello desatado, intentará seducir a *Wolverine* para consumir un triángulo sugerido desde el primer film pero que no había llegado nunca más allá del deseo, viéndose frustrada por la final resistencia estoica del protagonista.

³² *X-Men 3: The Last Stand* (2006).

En su enfrentamiento posterior con el Profesor X, de nuevo en la casa de su infancia donde se encontraron por primera vez, *Phoenix* vengará su represión psíquica matando al padre (simbólico), convirtiendo en cenizas al telépata patriarcal que la había acogido como mentor desde tan joven a cambio de castrar/reprimir la mayor parte de su poder como mutante/mujer.

Tras ello se unirá a los mutantes malignos con Magneto y atacará a los *X-Men* en la batalla final, siendo la más poderosa de todos con mucha diferencia. Según mi

análisis *Phoenix* sólo tiene un enemigo a su altura, ella misma (pero modelada por Xavier cual Pigmalión), su subjetividad escindida por el difunto Profesor X en dos: Jean/*Phoenix*, la escisión de la subjetividad femenina en la buena/mala mujer por la socialización moral patriarcal. Es ese Super-yo obra de Xavier el que impulsa al Yo de Jean Grey a imponerse al Ello que es *Phoenix*, un instante, para implorarle a *Wolverine*: «sálvame», lo que él hace matándola antes de que los destruya. En el cómic Jean controlaba telequinéticamente un cañón laser mientras se despedía de *Cyclops* y provocaba su disparo para suicidarse. En el film se privilegia en cambio la relación con *Wolverine* y su agencia masculina, Jean se limita a pedir la muerte como salvación dejando pasivamente que las garras del super-hombre, que responde: «te quiero», la liberen de su trágica vida. Es el fin de un

relato patriarcal, el tesoro ideológico final (Burch, 1987) para restablecer el orden: si el mutante más poderoso es mujer su destino ha de ser fatal (para que el patriarcado no se sienta amenazado). El contraste cómic (1980) / film (2006) en semejante desenlace trágico muestra mayor agencia femenina en el primero, lo que interpretado como un nuevo caso de «antagonismo cronotópico» (Belmonte, 2015b) en mi actual análisis comparativo, donde el cronotopo del cómic en 1980 resulta, paradójicamente, algo menos patriarcal que el del film en 2006, por lo que ambos universos narrativos y sus versiones cronotópicas entran en conflicto.

Pero las muertes, al igual que en el cómic, no son definitivas en este género cinematográfico. Jean Grey reaparece primero fantasmáticamente en los sueños del hombre que amándola la mató, como imagen onírica en *The Wolverine* (2013) fruto del trauma del protagonista por su acción en el trágico film anterior. El posterior viaje al pasado de *Wolverine*, para cambiar la historia y evitar las muertes de mutantes en *X-Men: Days of Future Past* (2014), produce una línea temporal alternativa en la que Jean sigue viva y se reinicia la serie. Finalmente en *X-Men: Apocalypse* (2016) la reaparición protagonista de una joven Jean Grey, a la que el Profesor X anima a liberar explosivamente su poder (en vez de reprimirlo) y derrotar así (ella esta vez) al antagonista masculino *Apocalypse*, abre la posibilidad de





reinterpretación fílmica del personaje y su poder-fénix como imagen positiva de renovación (no sólo destrucción), pero también la de otra futura versión de la *Dark Phoenix* trágica y fatal.

La clave, en todo caso, será aplicar una coeducación audiovisual (Belmonte, 2015a) que mediante la lectura crítica de imágenes combata los estereotipos. Ante lo mutante como metáfora sobre la juventud, general o femenina, cabe concebir esa juventud/mutante/monstruosa también en positivo, como potencia instituyente al modo del «monstruo político» de Negri (2007), y ver la mutación juvenil como «explosión», no necesariamente destructiva, sino de potencia creativa imprevisible según el concepto cultural de Lotman (1999). No temamos pues el poder juvenil/femenino, abracémoslo.

Bibliografía

- Arribas, Sonia (2008), «Cornelius Castoriadis y el imaginario político», *Foro interno: anuario de teoría política*, 8, pp. 105-132.
- Belmonte, Jorge (2015a), «Fantasías sobre feminidad, fatalidad y mutación: del cómic al imaginario de la cultura audiovisual», *Dossiers Feministes*, 20, pp. 141-156.
- Belmonte, Jorge (2015b), «Ficciones audiovisuales y políticas posttelevisivas de la (des) memoria histórica en la cultura española», *Revista F@ro*, 1(21), pp. 53-71.
- Bergua, Jose Angel (2007), *Lo social instituyente*, Zaragoza: Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza.
- Blanco, Nelly Brigida (2011), «La película *X-MEN III La batalla final*: análisis desde una perspectiva filosófica», *Hermeneutic*, 10, pp. 1-26.
- Burch, Noël (1987), *El tragaluz del infinito*, Madrid: Cátedra.
- Colaizzi, Giulia (2007), *La pasión del significante*, Madrid: Biblioteca Nueva.
- Doane, Mary Ann (1991), *Femmes Fatales*, New York: Routledge.
- Freud, Sigmund (1979), *El yo y el ello (1923-1925). Obras completas*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Lotman, Yuri (1999), *Cultura y explosión*, Barcelona: Gedisa.
- Montesinos, David (2007), *La juventud domesticada*, Madrid: Editorial Popular.
- Negri, Antonio (2007), «El monstruo político. Vida desnuda y potencia», Gabriel Giorgi y Fermín Rodríguez (ed.), *Ensayos sobre biopolítica: excesos de vida*, Buenos Aires: Paidós, pp. 93-140.
- Pedraza, Pilar (1991), *La bella, enigma y pesadilla*, Barcelona: Tusquets.
- Talens, Jenaro (2005), «Políticas y laberintos del imaginario. *Drácula* como síntoma», Jesús Angel Baca y Alfonso Galindo (ed.), *El cine y lo siniestro*, Almería: Diputación de Almería, pp. 122-150.