

CÓMO SALVAR EL MUNDO INTENTANDO NO LLEGAR TARDE A CLASE: EL VIAJE DEL HÉROE ADOLESCENTE EN LAS SERIES *RUNAWAYS* Y *CAPA Y PUÑAL*

How to Save the World Trying not to Being Late for Class: Teenage Hero's Journey in «Runaways» and «Cloak and Dagger»

Dr. Pablo SÁNCHEZ LÓPEZ

Profesor Visitante Universidad Rey Juan Carlos, España

E-mail: pablo.sanchez@urjc.es

 <https://orcid.org/0000-0003-0113-509X>

Fecha de recepción del artículo: 07/09/2020

Fecha de aceptación definitiva: 16/10/2020

RESUMEN

En el siglo XXI, hemos presenciado un renacimiento o redescubrimiento de las historias clásicas de superhéroes gracias al éxito del Universo Cinematográfico Marvel. Sin embargo, este éxito no se ha replicado, hasta ahora, en otras pantallas como la televisión. Por otra parte, el formato serializado le ha permitido a Marvel mostrar otro tipo de relatos que quizás no tendrían cabida en la pantalla grande. Estamos hablando de narraciones protagonizadas por adolescentes que beben de la rica tradición de acompañantes juveniles que ha existido siempre en el mundo del cómic. Este artículo busca analizar las historias de origen de los superhéroes protagonistas en las series *Capa y Puñal* y *Runaways*, haciendo hincapié en las problemáticas y casuística que un aprendiz de héroe sufre cuando además se trata de un adolescente. Para ello, nos apoyaremos en algunas de las características más conocidas de los relatos del género *Bildungsroman* o *coming-of-age*.

Palabras clave: *Bildungsroman*; *coming-of-age*, adolescentes, Marvel, viaje del héroe, televisión.

ABSTRACT

The 21st century has witnessed the rebirth or rediscovery of the classical superhero stories, thanks to the success of the Marvel Cinematic Universe. However, this success has been replicated, so far, into other screens such as TV. Moreover, the serialized television format has allowed Marvel to show other kind of tales not so suitable for the big screen. We are talking about narratives of teen superheroes, inspired by the comic-book sidekick tradition. This paper seeks to analyze the origin stories of main superhero characters in *Cloak and Dagger* and *Runaways* series, emphasizing the problems and the context for a hero apprentice when he or she is a teenager too. For this task, we will rely on some of the most well-known characteristics of the *Bildungsroman* or *coming-of-age* genre.

Key words: *Bildungsroman*; *coming-of-age*, teenagers, Marvel, hero's journey, television.

1. Introducción

El superhéroe es un arquetipo que, de una forma u otra, ha estado siempre asociado a lo adolescente. En primer lugar, porque el público objetivo de sus historias tradicionalmente se ha asociado a jóvenes varones menores de edad, una infantilización del medio que se remonta a la publicación en 1954 del libro *La seducción del inocente*, escrito por el psiquiatra Frederic Wertham (Marín, 2016: 22) donde se denunciaba la supuestamente perniciosa y nociva influencia de los *comic-books* en la juventud estadounidense. En segundo lugar, porque la experiencia adolescente ha estado siempre presente dentro de las historias narradas en los cómics, ya fuera a través de la figura del *sidekick*¹ que servía como contrapunto y apoyo al héroe adulto como en el caso de Robin y Batman desde 1940, o directamente siendo el absoluto protagonista. En este último aspecto, los superhéroes Marvel, desde la creación moderna de la editorial en 1961, han mostrado la experiencia adolescente desde un prisma más apegado a la realidad dentro de las constricciones de un mundo de fantasía como el que representa (Goodrum, 2016: 108). Adolescente era Peter Parker al inicio de su andadura como Spider-man en 1962 y adolescentes eran los miembros fundadores de los X-Men en 1963. Para Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko, los creadores de este incipiente universo de ficción, era fundamental crear personajes que fueran lo más reales posibles, y cuyas relaciones y problemas del día a día fueran tan o más importantes que sus aventuras superheroicas (Genter, 2007: 954). Al referirse a Spider-man/Peter Parker, el guionista y experto en cómics Danny Fingeroth (2004: 149) habla de cómo los monólogos interiores del personaje no son los de un niño inexperto o un adulto desaparegado, sino que muestran un tipo de anhelo que solo un adolescente puede experimentar, el de ser comprendido.

2. Objetivos e Hipótesis

Marvel ha pasado de ser una editorial en los años 60 del siglo XX a un conglomerado empresarial llamado Marvel Entertainment perteneciente a The Walt Disney Company cuyo principal atractivo no son cómics en papel sino los distintos elementos que conforman el Universo Cinematográfico Marvel (UCM) ya sean películas, cortometrajes, series de televisión, cómics (tanto en formato digital como en papel), etc. En 2020, el UCM está conformado principalmente por 23 películas y 11 series de televisión, 34 piezas de narrativa superheroica de las cuales solo cuatro están protagonizadas por adolescentes, dos películas –*Spider-man: Homecoming* (2017) y *Spider-Man: Far From Home* (2019)– y dos series de televisión. Son precisamente estas dos series las elegidas como objeto de estudio para este artículo. Estamos hablando de *Capa y puñal*² (*Cloak and Dagger*. Freeform, 2018-19) y *Runaways*³ (Hulu, 2017-19). A pesar de que la serie de televisión, *The Gifted* (2017-2019) está protagonizada por personajes Marvel, fue producida por 20th Century Fox en colaboración con Marvel Televisión antes de la compra de Fox por parte de Disney y sitúa su narrativa fuera del UCM, por

1. *Sidekick* es el término con el que comúnmente se conoce a los superhéroes ayudantes, normalmente menores de edad, de personajes adultos como en el conocido caso de Robin con Batman.

2. En España, las dos temporadas de la serie se pueden ver en Rakuten TV.

3. Las tres temporadas de la serie están disponibles en HBO España.

lo que, tanto desde el punto de vista creativo como de marketing, el papel de Marvel en esta serie ha sido secundario.

La pertinencia de esta investigación tiene como base precisamente esta ausencia de personajes protagonistas adolescentes dentro de una de las franquicias audiovisuales más importantes, exitosas y rentables de la historia (Harrison, Carlsen y Škerlavaj, 2019) y que ha ido despertando cada vez un mayor interés académico (Flanagan, McKenny y Livingstone, 2016; Chambliss, Svitavsky y Fandino, 2018; McSweeney, 2018). Nuestro objetivo es enlazar el arquetipo del viaje del héroe desarrollado por Campbell y Vogler, tal y como se presenta en ambas series, junto con tropos narrativos propios de las narraciones protagonizadas por adolescentes, partiendo de estudios centrados en las historias de aprendizaje adolescente también denominadas *Bildungsroman* o *coming-of-age*. Finalmente, nuestra hipótesis de partida sería que existe una relación y unos elementos comunes que se superponen entre los relatos protagonizados por adolescentes y aquellos que se centran en los primeros pasos de un superhéroe.

3. Marco Teórico

Los héroes de la mitología perviven en nuestro acervo cultural a través de las historias y leyendas que han sobrevivido hasta nuestros días, transmitidas de generación en generación. Muchos de estos relatos presentan a un héroe envuelto en una aventura que consta de diferentes etapas que, una vez analizadas, se repiten con insistencia a lo largo del tiempo. Estas etapas serían la separación, la iniciación y el retorno (Campbell, 1972: 25). Es cierto que los mitos analizados por Campbell (Psiqué, Edipo y Buda por nombrar sólo tres de los varios tratados por el autor) no siempre se circunscriben con exactitud a este ciclo. Si hablamos de superhéroes, tampoco es lo común respetar dicho ciclo, debido normalmente a su condición de historia seriada *ad infinitum*. Sin embargo, no es difícil encontrar historias que sí son fieles al esquema de Campbell como por ejemplo *La última cacería de Kraven* (DeMatteis, octubre-noviembre 1987) en Spiderman o *Born Again* (Miller, febrero-junio 1986) en Daredevil.

El superhéroe contemporáneo ejercerá las funciones de mito en el siglo xx. Umberto Eco (1984, 249), al hablar de la «mitificación» del superhéroe se referirá a la «(...) simbolización inconsciente, (...) identificación del objeto con una suma de finalidades no siempre racionalizables, como proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones y temores, emergidos particularmente en un individuo, en una comunidad, en todo un período histórico.» Para este trabajo, utilizaremos la definición de Coogan (2006, 30) según el cual, el superhéroe es

Un personaje heroico con una misión desinteresada y pro-social; con superpoderes-habilidades extraordinarias, tecnología avanzada, capacidades físicas, mentales o místicas altamente desarrolladas; que tiene una identidad superheroica personificada en un alias y traje icónico, que típicamente expresa su biografía, carácter, poderes, u origen (...); y que es genéricamente distinto, esto es que puede distinguirse de los personajes pertenecientes a géneros relacionados (fantasía, ciencia-ficción, etc.) por el predominio de convenciones generales. A menudo, los superhéroes tienen una identidad dual, siendo la ordinaria la que normalmente es guardada como un secreto.

En *El héroe de las mil caras*, Campbell afirma que el camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación : separación - desarrollo - retorno. Cada fase, a su vez, estaría subdividida en distintas partes hasta conformar un total de 17 etapas. En la fase de separación nos encontraríamos con 1) La llamada de la aventura, 2) La negativa a la llamada, 3) La ayuda sobrenatural, 4) El cruce del primer umbral y 5) El vientre de la ballena. En la segunda fase tendríamos 6) El camino de las pruebas, 7) El encuentro con la diosa, 8) La mujer como tentación, 9) La expiación con el padre, 10) Apoteosis y 11) El don final. Por último, la fase de retorno estaría formada por 12) La negativa al regreso, 13) La huida mágica, 14) El rescate del mundo exterior, 15) Cruzar el umbral de regreso, 16) El maestro de dos mundos y 17) Libertad para vivir.

Posteriormente, Vogler (2002) simplificó este esquema y, manteniendo la estructura base de separación-iniciación-retorno, la reorganizó en 12 etapas en vez de los 17 originales, como una forma de coger el trabajo de Campbell y facilitar su traslación a narrativas audiovisuales (específicamente Hollywoodienses). Este esquema de 12 pasos, apuntalado por académicos posteriores como Escalonilla (2002), y que también sigue una estructura de inicio-desarrollo- retorno, será desarrollado paso a paso en nuestro análisis, uno más enfocado a desglosar el viaje del héroe en cine y televisión y que, consideramos, encaja mejor en las dos series que conforman nuestro objeto de estudio.

La ya explicada estructura del viaje del héroe también es conocida como monomito. Lang y Trimble (1988) toman esta idea de monomito para introducir su estudio sobre la figura de Superman. Para estos autores, el monomito es un mito que tiene lugar transculturalmente, siendo definido por la cultura donde se origina. El monomito estadounidense (*American monomyth*) tendría como motivo principal, más que el viaje en sí, las historias de redención, donde el protagonista busca «encontrar la paz» de alguna manera y cuyos ejemplos más conocidos dentro de la industria del cómic serían Batman y Spiderman. Otros autores (Lawrence y Jewett 2002) han recalcado que el elemento redentor es lo que conecta al ciudadano estadounidense con su concepción tanto de la democracia como de la religión, siendo el superhéroe el elemento vinculante para ambas.

Si en el monomito clásico el héroe retorna a su hogar después de su peripecia, en el monomito americano la redención puede no lograrse nunca o mantenerse inaccesible, como en el caso de los superhéroes justicieros como Daredevil o Batman para quienes la lucha contra el crimen continuará mientras siga existiendo un solo criminal. Por tanto, otra diferencia fundamental entre el monomito clásico y el americano sería que en este último la historia no tiene porqué quedar cerrada, permitiendo la serialización de las aventuras de los personajes cuyo éxito editorial demanden su continuidad en el mercado.

Una de las críticas más habituales al modelo del monomito es que está pensado para encajar en héroes masculinos (Phillips, 2017). Sin ser este un estudio sobre género en las historias superheroicas adolescentes, no podemos obviar estudios recientes (Raya, 2019) que han incidido en la necesidad de señalar las variaciones, o mejor dicho, las dificultades añadidas a las que se enfrentan las heroínas en relatos de aventuras, específicamente tras el éxito de series protagonizadas por heroínas adolescentes como *Buffy Cazavampiros* (Early, 2001; Frankel, 2014; Pender, 2018) o películas como *Los juegos del hambre* (Menéndez y Fernández, 2015; Ruthven, 2017; Golban y Fidan, 2018). Ya hace tiempo que se ha intentado dar una respuesta unificadora a las posibles

diferencias entre héroes masculinos y femeninos, principalmente con el desarrollo del concepto de duomito (Pratt, 1981; Pearson y Pope, 1981, Haunert, 1983) por el que se determina que, incluso cuando las etapas y las dificultades que atraviesan hombres y mujeres en su periplo como héroes no sea exactamente igual, la meta y los objetivos (adquirir conocimiento, sobrevivir a la aventura) sí que serían equivalentes. Sin embargo, un breve repaso a la literatura académica nos muestra que este concepto de duomito no ha arraigado en los estudios sobre el viaje del héroe. Estos apuntes sobre la mujer superhéroe responden a una realidad relativa a nuestro objeto de estudio. En *Capa y Puñal*, la coprotagonista es mujer; mientras que en *Runaways*, cuatro de los seis héroes que conforman el grupo son chicas. Es por ello por lo que, en nuestro análisis, no podemos obviar las diferencias, tanto simbólicas como concretas, que se muestran en el desarrollo del ciclo heroico de estos cinco personajes.

Además de los ya mencionados estudios sobre *Buffy Cazavampiros*, existe una amplia literatura académica sobre adolescentes y series de televisión. Por un lado, tendríamos análisis centrados en series concretas como *Dawson Crece* (Brooker, 2001; García-Muñoz y Fedele, 2011), *Glee* (Wee, 2016), *Es mi vida* (Stern, 2013), *Sensación de vivir* (Rockler, 1999; Simonetti, 1994), *Friday Night Lights* (Butterworth y Schuck, 2016) *Gossip Girl* (Land, 2010) o *Física o Química* (Chicharro, 2012). Por otro, nos encontramos con estudios que priorizan la representación de los adolescentes y sus problemáticas (Guarinos, 2009; Masanet, Medina y Ferrés, 2012; Raya, Sanchez-Labela y Durán, 2018).

Uno de los subgéneros más utilizados en las narrativas protagonizadas por adolescentes, ya sea en cine o televisión es el conocido como *coming-of-age*. El concepto *coming-of-age*, análogo al término alemán *Bildungsroman*, corresponde a un género de ficción centrado en el proceso de formación y autodescubrimiento de su/s protagonista/s y, aunque se suele considerar la adolescencia como la etapa más característica para esta clase de narrativa, los viajes introspectivos y de aprendizaje no tienen porqué limitarse a relatos protagonizados por niños o jóvenes (Hardcastle, Morosini y Tarte, 2009: 1). Tradicionalmente, en las historias *coming-of-age*, el protagonista se enfrenta a un proceso de maduración en el que sus relaciones con la familia, con sus amigos y con las personas del sexo opuesto, ejercerán de terreno de juego donde explorar las posibilidades que surgen al adentrarse en el mundo adulto. Un elemento fundamental de este tipo de narraciones, y que será clave en nuestro análisis, es la inocencia o ignorancia del protagonista con respecto a un aspecto fundamental de su vida o de su pasado (Millard, 2007: 5). Como veremos más adelante, el desencadenante fundamental de la pulsión heroica de los personajes que vamos a analizar es la pérdida de la inocencia y la toma de conciencia de que una parte de lo que creían parte de sus vidas e identidades, simplemente no es real.

4. Metodología

Junto con el análisis del viaje del héroe, vamos a poner el foco en los aspectos fundamentales del género *coming-of-age* centrado en adolescentes. Siguiendo la división realizada por Driscoll (2011), estudiaremos 1) los ritos de iniciación que derivan en un proceso de maduración, 2) el desarrollo y formación de la identidad individual y 3) las tensiones entre los intereses particulares y los de grupo como la familia y los amigos, hasta alcanzar la aceptación del lugar que ocupa el personaje en el mundo.

Nuestra intención es realizar un análisis comparativo de las dos series seleccionadas entremezclando estos tres aspectos con las 12 etapas del viaje del héroe desarrolladas por Vogler, puesto que, aunque podrían analizarse por separado, consideramos que, dentro de la narrativa superheroica adolescente, el viaje iniciático está íntimamente ligado al arco de transformación del personaje —Formación, maduración y aceptación—. En el caso de *Runaways*, una serie coral en la que tenemos seis adolescentes como protagonistas, así como sus padres como secundarios destacados (más de 25 personajes en total incluyendo aliados y enemigos), hemos decidido analizar los aspectos relacionados con la tensión entre los intereses individuales y los de grupo por separado para facilitar así la lectura.

Nuestra investigación se centrará, a continuación, únicamente en la primera temporada de las series *Capa y Puñal*, y *Runaways*. A pesar de que la primera constó de dos temporadas y la segunda de tres, hemos decidido analizar solo la temporada inicial de cada una de ellas por las siguientes razones. En primer lugar, porque ambas fueron canceladas sin haber llegado a una conclusión definitiva, por lo que no podemos considerarlos, narrativamente, relatos cerrados. Tanto la tercera temporada de *Runaways* como la segunda temporada de *Capa y Puñal* tienen un final bastante canónico en el que se cierran casi todas las subtramas planteadas, pero dejando la historia abierta y a los protagonistas listos para vivir más aventuras. En segundo lugar, como hemos mencionado al hablar del monomito americano, el superhéroe tiene un encaje particular en el esquema del viaje del héroe porque solo en contadas ocasiones efectúa el camino de regreso después de finalizada la aventura, sino que reinicia el bucle por el que inmediatamente da comienzo otra peripecia. Budra y Schellenberg (1998, 17) se referirán a esta aparente contradicción con la expresión «repetición-con-variación», que refleja muy bien las necesidades, por parte de los universos serializados, de buscar nuevas ideas dentro de un contexto siempre igual.

5. *Capa y Puñal* o Superhéroes Adolescentes

En los cómics, Capa y Puñal fueron creados originalmente como personajes secundarios en una de las colecciones protagonizadas por Spiderman (*Peter Parker, the Spectacular Spider-Man* #64, marzo 1982) como dos adolescentes que obtenían sus poderes al ser expuestos a un suero experimental desarrollado por un grupo criminal. Durante los años 80 y 90, y siempre hablando de cómics, se publicaron varias series y miniseries protagonizadas por ellos, pero ninguna consiguió mantenerse durante mucho tiempo en el mercado. De una u otra forma, han continuado apareciendo en números especiales o como secundarios en series de otros personajes, pero siempre han sido vistos como unos superhéroes secundarios o complementarios. Aunque la adaptación de su origen a la televisión alterará los elementos externos (no Spiderman, no mafia, no suero), se mantendrá fiel a la identidad de los personajes, parte fundamental de su atractivo. Capa es Tyrone Johnson, afroamericano. Puñal es Tandy Bowen, caucásica. Esta dualidad entre blanco y negro se repetirá en diversas ocasiones, siendo ambos personajes en ocasiones como un espejo invertido del otro, tanto real (su vida familiar) como simbólicamente (sus poderes).

La serie está estructurada como una historia de origen muy apegada a los cánones del género superheroico. Ambos personajes viven condicionados por un trauma de su infancia que van a tener que vencer al mismo tiempo que aprenden a manejar sus

poderes y asumen su condición de héroe. Es por eso que la historia comienza la narración ocho años antes del tiempo donde se desarrolla la acción. En este prólogo vemos a Tyrone robando la radio de un coche y huyendo de la policía junto a su hermano mayor Billy hasta que llegan a un callejón sin salida en el puerto de Nueva Orleans, ciudad donde se desarrolla la historia. Al mismo tiempo, conocemos a Tandy como una niña que es recogida en coche por su padre tras terminar sus clases de ballet. A continuación, tiene lugar el incidente que dará poderes a ambos protagonistas y que está íntimamente relacionado con el trauma mencionado anteriormente. El incidente es la explosión de una planta petrolífera que ocasionará el accidente del coche en el que viaja Tandy, cayendo al mar desde un puente elevado, y que uno de los policías que ha perseguido a Tyrone hasta el puerto dispare a su hermano, cuyo cuerpo caerá al mar lanzándose Tyrone detrás intentando salvarle. Lo que los personajes desconocen es que, bajo el agua, están siendo expuestos a un gas desconocido liberado por la explosión de la plataforma y que será el causante de sus superpoderes que permanecerán, a partir de entonces, latentes en cada uno de ellos. Tandy y Tyrone sobreviven al accidente, pero no así ni el padre de ella ni el hermano de él.

Con la historia ya asentada en el presente nos encontramos con el **mundo ordinario** de ambos protagonistas y donde primero vemos las consecuencias que el accidente referido en el prólogo ha tenido en sus vidas. Tandy, la niña de familia de clase media acomodada, es ahora una adolescente que vive entre un hogar desestructurado y las ruinas de una iglesia abandonada. Apenas tiene relación con una madre alcoholizada y se gana la vida engañando y robando a lo que ella llama «niños pijos», asistida por un novio ligeramente mayor que ella. Por otro lado, tras la muerte de Billy, los padres de Tyrone se han volcado en él y nos encontramos con un joven que tiene una vida normal tanto en casa como en el instituto. Sin embargo, independientemente de este entorno en el que da inicio el relato, los dos se presentan como individuos con graves conflictos internos que condicionan su *identidad*. Tandy sufre un agudo complejo del superviviente por haber sobrevivido al accidente que mató a su padre («desearía haber muerto», afirma en 1x04), un padre que sigue idolatrando y de cuya muerte culpa a Roxxon, la empresa dueña de la plataforma y para la que el propio padre trabajaba. En Tyrone encontramos a un joven que no solo se siente culpable por la muerte de su hermano, sino que carga con el peso de su recuerdo cada día de su vida hasta el punto de manifestar que «no estoy a la altura de la memoria de mi hermano» (1x03) o «Siento que tengo que hacerlo todo bien. Tengo que vivir por dos vidas» (1x04). Ambos manifiestan evidentes signos de comportamientos autodestructivos, con Tandy poniéndose en peligro durante sus robos y Tyrone expresando su rabia y dolor metiéndose en peleas y alienando a sus seres queridos. En 1x02, Tyrone llegará al extremo de manifestar su deseo de vengarse de quien «le envenenó con esa rabia», el asesino de su hermano. Tanto Tandy como Tyrone representan lo que Pheasant-Kelly (2013: 144) llama «el héroe herido», un arquetipo muy utilizado en las historias de superhéroes post 11-S.

Una vez situada la acción, la historia presenta la llamada a la aventura cuando Tandy y Tyrone coinciden en una fiesta y ella inicia una conversación con él con el objetivo de robarle la cartera. En el choque posterior entre ambos que tendrá lugar cuando Tyrone descubra el robo, sus poderes se activarán cuando él la agarre intentando evitar su huida. Tandy descubrirá que puede generar puñales de luz sólida mientras que Tyrone es capaz de invocar una especie de energía oscura que le permite teletransportarse al instante de un lugar a otro. Además, ambos son capaces, si

tocan a una persona, de introducirse en su subconsciente; Tandy conectando con los sueños y esperanzas de la persona, Tyrone haciendo lo mismo, pero con los miedos y terrores. Ahora, dentro de la estructura de 12 etapas, vendría el rechazo a la llamada, rechazo que, como tal, no se produce por parte de ninguno de los dos personajes. No queremos dejar de mencionar que las etapas del viaje del héroe, tal y como afirmaba el propio Campbell, no tienen por qué cumplirse en su totalidad (1973: 225), y entendemos que esto puede aplicarse perfectamente al esquema abreviado de Vogler. Aún así, podríamos entender el rechazo cuando Tandy, tras apuñalar a un chico que intentaba violarla, amaga con huir de la ciudad o Tyrone intenta enfrentarse al asesino de su hermano solo para descubrir que ni entiende ni controla sus nuevos poderes. Otro posible rechazo tiene que ver con la tensión entre su *individualidad y la aceptación de grupo*. Ambos personajes son profundamente individualistas o directamente egoístas, y sus conflictos se presentan como luchas personales. Ninguno forma o anhela formar parte de ningún grupo propio de la adolescencia. Tandy ni siquiera va al instituto mientras que Tyrone es integrante del equipo de baloncesto, pero apenas tiene trato con sus compañeros. Así, esta tensión individuo-grupo se presentará entre los protagonistas y sus familias, pero también en el choque que supone la posibilidad de crear un grupo, aunque sea de dos, conformado por ellos mismos. La resolución de este conflicto será fundamental tanto para su desarrollo como personajes como para la resolución de la trama. El rechazo de Tandy a formar parte de un grupo, aunque sea de dos personas, se hace patente en 1x02, donde accede al inconsciente de su novio y descubre que su gran sueño es casarse con ella. Poco después de descubrirlo, Tandy le abandona en una decisión que ahondará en su soledad y que se explicará mejor en un flashback de su niñez en 1x08, donde su madre le dice «no dependas de nadie, Tandy (...). Llegado el momento, todos estamos solos».

El encuentro con el mentor tampoco será especialmente canónico. Tyrone recibirá la ayuda de la tía de una amiga (más tarde pareja) del instituto. Esta mujer primero le leerá las cartas y después le iniciará en un ritual vudú donde conectará con la energía oscura de sus poderes y comenzará a entenderla. Por su parte, Tandy, con sus nuevos poderes, intentará averiguar la verdad sobre la responsabilidad de Roxxon en la muerte de su padre. Para ello, le guiará un abogado que está saliendo con su madre y que le dará ciertas pautas de trabajo detectivesco. El abogado, enseñando a Tandy cómo planificar para lograr sus objetivos y forzándola a salir de su visión cortoplacista y egoísta de vivir en el momento, supondría a un *rito de paso* para ella. El proceso de maduración y búsqueda de su *identidad* será en ella mucho más tortuoso y difícil de encajar en el esquema del viaje del héroe. En su caso, la rabia hacia el directivo de Roxxon al que culpa del accidente que mató a su padre, queda casi eliminada en 1x05, donde tiene la oportunidad de matarlo para dejarlo, finalmente, en libertad al darse cuenta de que quitarle la vida a ese hombre ni le traerá paz ni exculpará a su padre.

El quinto paso del viaje es cruzando el umbral y en esta historia correspondería al primer encuentro que tienen Tandy y Tyrone desde que sus poderes se activaran. Se trata de una conversación en la iglesia donde ella malvive cuando no está en casa de su madre, en la que ambos toman conciencia no solo de sus extraordinarias habilidades sino de que pueden usarlas para cambiar sus vidas y arreglar el trauma que les persigue desde la infancia: Tandy exculpar a su padre de la responsabilidad por la explosión de la plataforma y Tyrone vengar a su hermano. El capítulo donde tiene lugar ese encuentro (1x04) será, además, uno donde el proceso de crecimiento

y maduración de los personajes se hace patente cuando Tandy intenta suicidarse cambiando de idea en el último momento gracias al control creciente que comienza a tener sobre sus poderes mientras que Tyrone se sobrepone a sus miedos y prejuicios para acudir a la policía y denunciar al asesino de su hermano. En este capítulo tiene lugar también el primer *rito de paso* para Ty, cuando su padre le introduce en el club al que pertenece formado por afroamericanos que mantienen vivas las tradiciones del Mardi Gras. Este encuentro es una forma que tiene el padre de fortalecer los lazos de Ty con su comunidad y evitar su autoaislamiento.

El punto Pruebas, aliados, enemigos, se situaría entre el capítulo 1x05 y la mayor parte del 1x08. Tyrone tendrá como aliados a los amigos de su padre, de los que toma la idea para su atuendo superheróico, una capa en azul oscuro y negro, pero también a su nueva novia, que le servirá de constante apoyo emocional. Como enemigos, el chico se encontrará con la policía, que protege al asesino de su hermano y a un antiguo amigo de la infancia también de su hermano que, aunque en un principio parece aliado, se revelará como colaborador del asesino. En cuanto a Tandy, sus principales aliados en esta fase serán la única policía no encubridora del asesino del hermano de Tyrone quien la asesorará cuando tema ser arrestada por apuñalar al chico que intentó violarla, y la hija de Ivan Ness, un antiguo colaborador de su padre en la plataforma petrolífera. Los enemigos de Tandy serán diversos trabajadores de Roxxon, especialmente un alto cargo que parece conocer la verdad sobre el accidente y la asesina a sueldo que contrata para matar al abogado novio de su madre. La principal prueba que ambos enfrentan es conjunta y supone «transportarse», gracias a sus poderes sobre el subconsciente, a la mente de Ivan Ness, que entró en un estado de catatonía debido al accidente de la plataforma, para hacerle recuperar la consciencia y poder así tener un nuevo aliado. El final de este capítulo (1x07) presentará un avance fundamental en el proceso de curación personal de Tyrone cuando es capaz de escuchar la voz grabada de su hermano fallecido sin ira ni culpabilidad. Posteriormente, Tyrone se pondrá por primera vez su capa/traje, lo que supondrá su segundo *rito de paso*. En el caso de Tandy, la incursión en la mente de Ness la forzará a ser consciente de cuán insostenible es su estilo de vida, compadeciéndose de sí misma en voz alta («A nadie le importaba. Nadie me conoce. Creen que sí, pero... era una indigente, (...) huérfana y sin amigos»).

A partir de aquí, la acción se precipita. El acercamiento, en 1x08, supone la fase final de los planes tanto de Tandy como de Tyrone. Ambos planes fracasan en la gran prueba lo que supone el mayor momento de crisis de los personajes. Confrontando por segunda vez al ejecutivo de Roxxon, Tandy será consciente de que su lucha contra la compañía parte de unas premisas imposibles de cumplir, cuando él le pregunte «¿qué es lo que realmente quieres?» y ella no pueda sino contestar «quiero tener de vuelta a mi padre». El final del capítulo supondrá un golpe aún mayor para ella cuando descubra que su padre maltrataba a su madre. Como consecuencia de ambos fracasos, Tyrone reincide en su comportamiento violento mientras que Tandy comienza a utilizar sus poderes sobre el inconsciente para alimentarse, como si de una droga se tratase, de los sueños y esperanzas de varias personas. La recompensa tiene lugar al comienzo de 1x10, donde vemos cómo el padre de Tyrone le da la capa que vio por primera vez varios capítulos atrás y que considera forma parte de su nueva identidad de superhéroe; a la vez que Tandy toma conciencia de su condición de heroína en una conversación con su madre («Necesito ayudar a unas personas» «¿Por qué tú?» «¿Por qué no?») y ambos se preparan brevemente para el desenlace del relato en el camino de

vuelta. En esta etapa, nos encontramos con la conversación entre Tyrone y su madre que supone alcanzar por fin la paz con respecto a su hermano.

Tyrone: «¿Para qué ser perfecto? ¿Por qué no hacer frente al mundo para que sea como debería ser?»

Madre: «Billy está muerto, así que tienes que dejarlo marchar. Todo. La culpa, los remordimientos, el miedo.»

Tyrone: «No sé quién soy sin eso»

Madre: «Yo sé quién eres.»

1x10 se dedica casi por completo al clímax, donde Capa y Puñal deben detener un nuevo escape del gas que les dio sus poderes y que ahora convierte a quien entra en contacto con él en una especie de zombis. Uniendo sus fuerzas, los héroes evitarán la propagación del gas por toda la ciudad y, además, conseguirán sus objetivos individuales: Tandy logrará exponer las prácticas corruptas de Roxxon y, por lo tanto, exculpará a su padre del accidente acontecido ocho años antes; Tyrone, por su parte, se «tragará» con su energía oscura al asesino de su hermano, momento que se presentará como un acto de auto defensa puesto que el policía estaba a punto de disparar al joven héroe. Por último, el regreso será, de nuevo un espejo deformado en el que veremos cómo Tyrone, perseguido por la policía, se refugiará en la iglesia abandonada de Tandy mientras que esta regresa definitivamente a su casa.

6. *Runaways* o Adolescentes Superhéroes

Tabla 1. Nombre y características básicas de los héroes en *Runaways*

Nombre	Ascendencia	Adscripción	Poderes
Nico	Asiática	Gótica	Báculo mágico
Alex	Afroamericano	<i>Geek</i> Informático	-
Molly	Hispana	Infantil	Superfuerza
Chase	Caucásico	Deportista	Genio inventor
Karolina	Caucásica	Religiosa	Levitación y rayos de energía
Gertrude	Caucásica	Riot grrrrl ⁴	Conexión telepática con su dinosaurio mascota

Fuente: Elaboración propia

Runaways, el cómic, fue creado en 2003 por el guionista Brian K. Vaughan y el dibujante Adrian Alphona dentro de una nueva línea de cómics desarrollada por Marvel llamada «Tsunami», pensada para atraer a un público adolescente. En la historia original, seis jóvenes descubrían accidentalmente que sus padres formaban parte de una cábala de supervillanos. Al presenciar en secreto cómo sus padres efectuaban

4. Movimiento surgido a rebufo de la tercera ola feminista en los años 90 y que reivindicaba el papel de la mujer en los ambientes propios de la música grunge y punk.

un sacrificio humano, los chicos decidían huir (de ahí el título, *Runaways*⁵) y planear un enfrentamiento con sus padres mientras descubrían y aprendían una serie de habilidades y poderes especiales derivados, casi siempre, de los de sus progenitores. El volumen 1 de la serie fue un éxito de crítica y ha permitido a los personajes mantenerse en el catálogo de Marvel hasta el día de hoy a través de cinco volúmenes y cerca de 100 números publicados; siempre, eso sí, ligeramente al margen de los personajes clásicos de la editorial. *Runaways* es una historia de origen mucho menos canónica que *Capa y Puñal*, estando más orientada a una narrativa de «héroes por accidente» con personajes que, incluso comportándose de manera heroica, no terminan de aceptar su condición de héroe. Al ser una serie tan diferente con respecto a la que acabamos de ver, su análisis tendrá una estructura ligeramente distinta tal y como se ha explicado anteriormente. Por tanto, el estudio de las etapas del viaje del héroe se centrará en los seis adolescentes como grupo, no individualmente. Expondremos, por tanto, un viaje del héroe y no seis. En la parte relativa a los tropos de la narración *coming-of-age*, veremos cómo su evolución y transformación tienen lugar en paralelo, pero apuntaremos diferencias fundamentales relativas al carácter, arco de personaje y evolución durante la temporada.

Como en *Capa y Puñal*, el primer capítulo de *Runaways*, está dedicado a la presentación del mundo ordinario donde viven los personajes. Nico, Alex, Molly, Chase, Karolina y Gertrude comparten instituto en Los Angeles, todos provienen de familias de clase media acomodada que se conocen entre sí y tienen la misma edad salvo en el caso de Molly, un par de años más joven que los demás. Son, en general, adolescentes normales. Se conocen, pero no son amigos, algo que dejaron de ser tras el fallecimiento dos años antes de la hermana de Nico. Sus padres, sin embargo, se reúnen periódicamente en casa de Alex y en la noche que tiene lugar una de esas reuniones, los jóvenes deciden juntarse de nuevo en la misma casa. De manera fortuita, encuentran un pasadizo secreto en el salón y presencian en secreto lo que parece un sacrificio humano llevado a cabo por sus padres en lo que se constituye la llamada a la aventura. Al contrario que en el cómic, donde el padre de Alex apuñalaba a la víctima, en la serie se juega con cierta ambigüedad de los hechos puesto que los chicos ven cómo sus padres meten a una joven en una especie de sarcófago desapareciendo tras un fogonazo de luz. Este extraño ritual, donde no se ve morir literalmente a la joven, permite a varios de los protagonistas rechazar la llamada y, por tanto, negar la necesidad de confrontar a sus padres acerca de su posible acto criminal. Cada personaje será más o menos favorable a creer que sus padres son asesinos dependiendo de la relación personal que mantienen con ellos, con razonamientos que van desde la incredulidad (Gertrude) al miedo (Chase).

En lo que respecta al desarrollo de su *identidad*, partimos de una base común. El mundo que los personajes creen habitar no es «real» en tanto en cuanto desconocen la naturaleza malvada de las actividades realizadas por sus padres. Además, para poder crear e integrarse como grupo de héroes, tendrán que pasar un proceso de transformación desde una visión individual hasta una grupal como forma de resolver los problemas que se encuentran. En todos ellos encontramos una enorme frustración. Al comienzo del relato, ninguno se siente a gusto con quién es en ese momento,

5. En Estados Unidos, una de las acepciones más conocidas del término *Runaway* hace referencia a un menor de edad que abandona su hogar.

siendo el caso más paradigmático el de Karolina quien, ya desde el primer capítulo se muestra profundamente a disgusto con su papel de embajadora oficial de la iglesia dirigida por su madre. En Karolina encontramos los miedos que provocan los cambios físicos (poderes) y emocionales (orientación sexual) de la adolescencia, la rebeldía frente a las normas impuestas tanto por sus padres como por su entorno hasta el punto de buscar emborracharse dos veces, en 1x01 y 1x06, y la frustración por no saber quién eres («Mi vida es una mentira» afirma en 1x06).

Aprovechando que los padres desconocen todavía que han sido sorprendidos por sus hijos, los capítulos 1x03 y 1x04 representan el encuentro con el mentor. Todavía con muchas dudas acerca de qué hacer después de lo que han sido testigos, los personajes tendrán la ayuda de dos tipos de mentores. En primer lugar, algunos de sus padres que intentan (padre de Alex, madre de Karolina) o realmente consiguen ejercer de maestros (padre de Chase), siendo este un caso en el que el padre le muestra a su hijo su potencial como inventor de gadgets y objetos especiales. Tanto este ejemplo entre Chase y su padre, como el de la madre de Nico enseñándole, aunque sea brevemente, a su hija cómo funciona el báculo mágico funcionan como *ritos de iniciación* para ambos personajes. El otro tipo de mentor que se encontrarán serán sus propios compañeros de aventuras, aconsejándose y enseñándose unos a otros, especialmente en los binomios Gertrude-Molly, Alex-Nico y Karolina-Chase. A la hora de desarrollar sus poderes y habilidades, la herencia de sus padres es un factor esencial. Chase hereda la inteligencia de su padre. Nico, el báculo de su madre. Los poderes de Karolina derivan directamente de su padre. El dinosaurio de Gertrude es creación de sus padres, mientras que la superfuerza de Molly es consecuencia de los experimentos llevados a cabo por los suyos.

En 1x05 tiene lugar cruzando el umbral. Alex ha sido secuestrado por un pandillero examigo de su padre y el resto de los chicos acudirán a su rescate. Es, sin duda, un momento de no retorno para los personajes, donde los vemos utilizar sus poderes y habilidades en equipo para salvar a quien ya consideran uno de los suyos. Es el primer acto heroico como grupo y precipita una breve etapa de pruebas, aliados y enemigos. En ella, los personajes se centran en la búsqueda de evidencias que incriminen a sus padres siendo la prueba principal para cada uno de ellos el no ser sorprendidos mientras tratan de recoger dichas pruebas. También es en esta fase donde se presentará el villano y principal antagonista del grupo, el enigmático y superpoderoso Jonah, que además ejerce un férreo control sobre el conjunto de los padres. Es llamativo que ni aquí ni en la práctica totalidad de la serie, podamos encontrar aliados. Con los padres ya ejerciendo el papel de villanos (con matices en algunos casos particulares), ninguno se pondrá de lado de los adolescentes, dándose incluso el caso de cómo el padre adoptivo de Karolina finge ser aliado para traicionarla poco tiempo después. La experiencia de ser secuestrado por un antiguo asociado de su padre cuya existencia nunca hubiera imaginado, provoca la crisis de *identidad* de Alex como cuando declara en 1x04 que «ya no sé en qué creer». Alex es el miembro del grupo que muestra una relación más estrecha entre su conflicto de identidad y la relación con sus padres que se visualizan en varias discusiones con su padre como la que tiene lugar en 1x05, en la que le espeta que «desde que tengo memoria, siempre que he estado contigo me he sentido el chico más afortunado del mundo. No sólo eras mi padre. Eras mi mejor amigo. Pero cuantas más cosas voy descubriendo sobre ti, más me doy cuenta de que no eres buena persona».

El acercamiento supone establecer el plan definitivo del grupo para exponer en público la naturaleza malvada de sus padres utilizando para ello unas grabaciones en vídeo de los rituales y sacrificios que estos han ido realizando durante años. El plan se concreta en 1x06, pero llegará a su punto álgido en 1x08 cuando Chase reniega de la idea y destroza el portátil de Alex donde se encontraban guardados los vídeos. En 1x09 nos encontramos el mayor momento de crisis puesto que el grupo se da por roto, situación que no durará demasiado puesto que casi inmediatamente se descubre que los padres están planeando realizar unas excavaciones relacionadas con sus actividades criminales y que además podría provocar un terremoto devastador en la ciudad. Esta transición fulgurante entre grupo desunido y grupo reunido de vuelta puede ejemplificarse con el siguiente diálogo en el que Gerturde se lamenta de que «no podemos acabar con el grupo. Ni siquiera hemos elegido qué nombre ponernos»; que recibe por respuesta de Alex: «¿Qué tal Runaways? Por todos los chicos que no pudimos salvar o vengar».

Antes del enfrentamiento que se presupone definitivo con sus padres, los chicos asisten a un baile organizado en el instituto que servirá para muchos de ellos como *rito de paso* además de como manifestación de hasta qué punto han ido evolucionando como personajes. Es el caso de Gertrude y Chase que finalmente aceptan su atracción mutua y se acuestan, pero también el de Karolina y Nico al besarse, dando forma a toda una nueva vida de posibilidades. Para Gertrude, el baile supone aceptar una parte de su *identidad* que llevaba negando desde el primer capítulo, esto es, no solo que le gusta un chico (Chase) sino que quiere gustar y ser aceptada por ese chico. Es una evolución que vemos desarrollarse paulatinamente desde el 1x02 cuando va dejando de lado su club de chicas con ideas progresistas y se acerca sin prejuicios a los textos de la iglesia a la que pertenece Karolina en 1x04 llegando al punto de disculparse con ella por haberlos despreciado en el pasado. Para Nico, su arco de transformación, pasando de flirtear con Alex a besar a Karolina, es más precipitado y queda diluido en la subtrama en la que busca respuestas al misterio de la muerte de su hermana.

Padres e hijos, familia biológica contra familia elegida, se enfrentarán en la zona de la excavación en la gran prueba para nuestros héroes. Alex, sin habilidades ni poderes sobrehumanos conocidos más allá de sus conocimientos de informática, ejerce finalmente como líder del grupo en los preparativos para la batalla habiendo aprendido la necesidad de cooperar con sus compañeros y confiar en ellos. La prueba que supone enfrentarse a sus padres y a Jonah será superada a duras penas y terminará con los chicos huyendo del lugar mientras Karolina se queda atrás para darles tiempo en su huida. Incluso no habiendo sido capaces de derrotar a sus padres, los chicos toman conciencia de **la recompensa** por haberles hecho frente: Confían los unos en los otros y cada uno en sí mismo por primera vez y reconocen la fuerza que les da ser un grupo unido, Durante el primer tercio de 1x10, los personajes viven su camino de vuelta, en el que, sin poder volver a sus casas, reflexionan sobre los siguientes pasos que deberían dar, llegando a la conclusión de que, si son un grupo, no pueden dejar a nadie atrás por lo que deciden acudir al rescate de Karolina. En el clímax de la historia, los chicos se infiltran en la sede de la Iglesia que dirigen los padres de Karolina, donde la mantienen cautiva, y consiguen liberarla haciendo más uso de la inteligencia y la coordinación que de sus poderes. Por último, de nuevo no podemos hablar de regreso puesto que los personajes no tienen un hogar al que volver, así que huyen de Los Ángeles convirtiéndose, ahora sí, en *Runaways*.

Para concluir este análisis vamos a hablar de la tensión entre el interés individual y los de grupo, algo de extrema importancia en esta serie. Los personajes de *Runaways* se van a ver en constante conflicto con tres grupos: el instituto, sus familias y el mismo grupo que ellos acabarán conformando. Ya hemos ido hablando de la tensión entre los personajes y sus familias y entre ellos mismos mientras desarrollan una confianza mutua por lo que hablaremos aquí del instituto. La aprobación del grupo en el instituto es especialmente fuerte en la miembro más joven de la pandilla, Molly. Es la que busca con más ahínco la aceptación por parte de sus compañeros y la que más insiste en ser considerada como una igual entre ellos. Desde el primer capítulo vemos esa necesidad de aceptación cuando Molly se presenta a las pruebas para ser animadora del instituto, pero no puede finalizarlas porque comienzan a manifestarse sus poderes. Avanzada la temporada, al no sentirse valorada por el resto de sus compañeros, aceptará ser una subalterna en el equipo, limpiando toallas y llenando botellas de agua con tal de sentirse como parte integrante de un grupo. En el caso de Chase, su pertenencia al club de lacrosse se verá cuestionada desde el comienzo de la historia cuando se enfrente a dos compañeros que, en una fiesta, querían aprovecharse de una Karolina drogada, salvándola de la situación. Al poco, abandonará el equipo (1x04) tras lo cual mantendrá el siguiente diálogo con Karolina «¿Lo has dejado?» «Sí» «Pero el lacrosse significaba muchísimo para ti» «Sí, así era, pero puede que haya otras cosas más importantes». Más adelante, en 1x09 durante la fiesta al ver cómo un compañero del lacrosse está con la chica que le acompañaba en el piloto de la serie Gertrude le dice que, «(...) parece que Brandon te ha robado tu vida». A lo que Chase responderá: «Se la puede quedar. Esa vida era una estupidez». Será la propia Gertrude la que en esa misma conversación reconozca sus problemas de inseguridad y, un poco como Molly, su necesidad de ser aceptada cuando reconoce que su actitud irónica se debe a que se sentía ignorada por todo el mundo. Chase se preguntará: «¿Puedes creerte que una vez fuimos parte de esto?», mientras que para Gertrude «Yo nunca lo fui (...) No importa a donde tú vayas o lo que hagas, la gente te va a mirar. Cuando alguien como yo entra por la puerta, nadie se gira hacia mí». Al final de la temporada, sus vidas en el instituto les parecerán un vago recuerdo frente a un futuro lejos de su ciudad, su familia y el resto de sus amigos y seres queridos.

7. Conclusiones

Con la reordenación de Marvel Televisión, ninguna de las series que van a comenzar a emitirse en Disney + en 2020 y 2021 estará protagonizada por héroes adolescentes. Teniendo en cuenta el innegable éxito del UCM y poseyendo Marvel un fondo de miles de personajes, más tarde o más temprano deberíamos volver a encontrarnos con una serie o película (Spiderman aparte) que se centre en las aventuras de un o una joven que descubre que posee habilidades extraordinarias. No solo por el atractivo que ejercen estas historias en una parte de la audiencia sino porque las series que hemos visto en este artículo permiten, al estar dirigidas al contrario que las películas a un público más de nicho, la posibilidad de tocar temas más delicados y presentar personajes y tramas más inclusivos.

Retomando nuestra hipótesis de partida, hemos visto cómo dos series de televisión presentan de forma distinta el trayecto de origen de dos grupos de superhéroes adolescentes. Las narrativas superheroicas son una buena manera de presentar

metáforas sobre los cambios físicos y psicológicos que sufren los jóvenes durante la adolescencia. Descubrir que tienes poderes o habilidades especiales puede, utilizado con la sensibilidad y la inteligencia adecuadas, ser análogos perfectos de la confusión, excitación y descontrol que se siente cuando ya no eres un niño, pero tampoco una persona adulta. La mayoría de las historias que cuentan el origen de un superhéroe forman parte de una narrativa mayor dedicada a un viaje de descubrimiento. Hemos visto cómo este viaje se puede corresponder con bastante exactitud con las etapas del viaje del héroe como monomito. Uno de los objetivos de las historias pertenecientes al género *coming of age* es que, al final, el adolescente «entra en la vida adulta». Al final de la primera temporada de las series aquí analizadas, no podemos decir que los personajes se hayan convertido en adultos. Como hemos mencionado, el viaje del superhéroe no tiene un final definido y la condición de adulto del héroe no difiere demasiado de la de una persona normal y se alcanza de la misma manera: a través de la experiencia y la edad.

En ambas series nos encontramos con adolescentes que se niegan a aceptar el mundo tal y como es a pesar de que los adultos insisten casi siempre en que lo que deben hacer es resignarse y aprender a vivir en un mundo injusto. Hemos visto cómo su lucha por aceptarse a sí mismos y ser aceptados por sus compañeros se entrelaza con una tarea de mayor magnitud, precisamente cambiar el mundo en el que viven. *Capa y Puñal* intentan (y logran) arreglar lo que creían que estaba mal en sus vidas. Los *Runaways* no pueden arreglar la pérdida de confianza hacia sus padres así que tendrán que centrarse en crear un mundo nuevo. Una tarea para la que, en estructuras narrativas serializadas, pueden dedicar 10 o 100 capítulos, puesto que, al igual que el pistolero del salvaje oeste que va de pueblo en pueblo desfaciendo entuertos; así también, el superhéroe seguirá luchando por lo que considera justo en un bucle en apariencia infinito. Puede que los héroes rara vez lleven a cabo el retorno que defendían Campbell y Vogler, pero parece bastante seguro que los espectadores seguirán volviendo a consumir sus aventuras.

8. Bibliografía

- Brooker, W. (2001). Living on Dawson's Creek: Teen Viewers, Cultural Convergence and Television Overflow. *International Journal of Cultural Studies*, 4 (4); 456-472. Doi: <https://doi.org/10.1177/136787790100400406>.
- Budra, P., Schellenberg, E y Schellenberg, B. (1998) *Part Two: Reflections on the Sequel*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.
- Butterworth, M. y Schuck, R. (2016). American Mythology and Ambivalent Rhetoric in Friday Night Lights. *The Southern Communication Journal*, 81 (2), 92-106. Doi: <https://doi.org/10.1080/1041794X.2015.1100211>.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carlsen, A., Harrison, S. y Skerlavaj, M. (2019). Marvel's Blockbuster Machine. *Harvard Business Review*, julio-agosto, 136-145.
- Chambliss, J., Fandino, D. y Svitavsky, W. (2018). *Assembling the Marvel Cinematic Universe: Essays on the Social, Cultural and Geopolitical Domains*. Jefferson, EE.UU.: McFarland.
- Chicharro, M. (2012). Representaciones juveniles en la ficción televisiva. Los adultos, los jóvenes y la escuela en «Física o Química». *Doxa Comunicación*, 1 (14), 199-220. doi: 10.31921/doxacom.n 14a9.
- Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, EE.UU.: Monkey Brain Book.

- DeMatteis, J.M. (g), y Zeck, M. (d). (octubre-noviembre 1987). «Kraven's Last Hunt». *Web of Spider-Man* #31-32, *Amazing Spider-Man* #293-294 y *Peter Parker: The Spectacular Spider-Man* #131-132. Marvel Comics. Fingerroth, D. (2004). *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society*. Londres, Reino Unido: Continuum.
- Driscoll, C. (2011). *Teen Film. A Critical Introduction*. Oxford, Reino Unido: Berg Publishers.
- Early, F. (2001). Staking her claim: Buffy the Vampire Slayer as transgressive woman warrior. *Journal of Popular Culture*, 35 (3), 11-27. https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.2001.3503_11.x.
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, España: Lumen.
- Flanagan, M., McKenny, M. y Livingstone, A. (2016). *The Marvel Studios Phenomenon: Inside a Transmedia Universe*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury.
- Frankel, V. (2014). *Buffy and the Heroine's Journey: Vampire Slayer as Feminine Chosen One*. Jefferson, EE.UU.: McFarland.
- García-Muñoz, N. y Fedele, M. (2017). Las series televisivas juveniles: Tramas y conflictos en una «teen series». *Comunicar*, 37 (XIX), 133-140. doi: <https://doi.org/10.3916/C37-2011-03-05>.
- Genter, R. (2007). Cold War Culture and the Birth of Marvel Comics. *The Journal of Popular Culture*, vol. 40 (6), 953-978. doi: <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2007.00480.x>
- Golban, T. y Fidan, N. (2018). The monomythic journey of a new heroine in the Hunger Games. *Humanitas*, 6 (12), 96-115. Doi: 10.20304/humanitas.428042.
- Goodrum, M. (2016). *Superheroes and American Self Image: From War to Watergate*. Surrey, Reino Unido: Ashgate.
- Guarinos, V. (2009). Fenómenos televisivos «teenagers»: prototipias adolescentes en series vistas en España. *Comunicar*, 33 (17), 203-211. doi: <https://doi.org/10.3916/c33-2009-03-012>.
- Hardcastle, A., Morosini, R. y Tarte, K. (2009). *Coming of Age on Film: Stories of Transformation in World Cinema*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge Scholars Publishing.
- Land, C. (2010). I Do Not Own Gossip Girl»: Examining the Relationship between Teens, Fan Fiction, and Gossip Girl. *Language and Literacy*, 12 (1). doi: https://doi.org/10.20360/G2RP4Q_
- Lang, J. y Trimble, P. (1988). «Whatever happened to the Man of Tomorrow? An examination of the American Monomyth and the comic book superhero». *Journal of Popular Culture*, 22 (Invierno), 157- 173. Doi: https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1988.2203_157.x.
- Lawrence, J. y Jewett, R. (2002). *The Myth of the American Superhero*. Cambridge, Reino Unido: William B. Eerdmans.
- Marín, R. (2016). *Marvel, crónica de una época*. Palma de Mallorca, España: Dolmen.
- Masanet M.J., Medina P., Ferrés i Prats J. (2012). Representación mediática de la sexualidad en la ficción seriada dirigida a los jóvenes: estudio de caso de “Los Protegidos” y “Física o Química”. *Comunicación*, 10(1), 1537-48.
- McSweeney, T. (2018). *Avengers Assemble! Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe*. Nueva York, EE.UU.: Columbia University Press.
- Menéndez, M. I. y Fernández, M. (2015). Sobre el género y géneros: una lectura feminista de los juegos del hambre. *Dossiers feministes*, [en línea], 20, 173-88. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/DossiersFeministes/article/view/319022>
- Millard, K. (2007). *Coming of Age in Contemporary American Fiction*. Edimburgo, Reino Unido: Edinburgh University Press.
- Miller, F. (g) y Mazzucchelli, D. (d). (febrero-junio 1986) «Born Again». *Daredevil* #227-231. Nueva York, EE.UU.: Marvel Comics.
- Pearson, C. y Pope, K. (1981). *The Female Hero in American and British Literature*. Nueva York, EE.UU.: R. R. Bowker.
- Pender, P. (2018). *I'm Buffy and you're history: Buffy the Vampire Slayer and contemporary feminism*. Londres, Reino Unido: I.B. Tauris.
- Pheasant-Kelly, F. (2013). *Fantasy film post 9/11*. Londres, Reino Unido: Palgrave Macmillan
- Phillips, L. (2017). Impossible Journey: The Liminality of Female Heroes. *Roundtable*, 1(1), 7. Doi: <http://doi.org/10.24877/rt.13>.
- Pratt, A. (1981). *Archetypal patterns in women's fiction*. Indiana, EE.UU.: Bloomington.

- Raya, I.; Sánchez-Labela, I. y Durán, V. (2018). La construcción de los perfiles adolescentes en las series de Netflix *Por trece razones* y *Atípico*. *Comun. Medios*, 37 (27), 131-143. Doi: <http://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2018.48631>.
- Raya, I. (2019). *El Viaje de la Heroína. 10 iconos femeninos épicos del cine y la televisión*. Sevilla, España: Readuck.
- Rockler, N. (1999). From magic bullets to shooting blanks: Reality, criticism, and Beverly Hills, 90210. *Western Journal of Communication*, 63(1), 72-94. doi: <https://doi.org/10.1080/10570319909374629>.
- Ruthven, A. (2017). The contemporary postfeminist dystopia: disruptions and hopeful gestures in Suzanne Collins «The Hunger Games». *Feminist Review*, 116 (1), 47-62. doi: <https://doi.org/10.1057/s41305-017-0064-9>.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guion de aventura y forja del héroe*. Barcelona, España: Ariel.
- Simonetti, M.C. (1994). Teenage truths and tribulations across cultures: Degrassi Junior High and Beverly Hills 90210. *Journal of Popular Film & Television*, 22 (1), 38. doi: <https://doi.org/10.1080/01956051.1994.9943664>.
- Stern, D. (2013). My So-Called Felicity and the City: Coming of Age with and Through Feminist Media Studies. *Sexuality & Culture*, 17(3), 417-433. 10.1007/s12119-013-9188-z.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona, España: Robinbook.
- Wee, V. (2016). Spreading the Glee: Targeting a youth audience y the multimedia, digital age. *Information Society*, 32 (5), 306-317. Doi: <https://doi.org/10.1080/01972243.2016.1212615>.

