

El concepto de antihéroe o antiheroína en las narrativas audiovisuales transmedia

The concept of antihero or antiheroine in contemporary audiovisual transmedia

O conceito de anti-herói ou anti-heroína nas narrativas audiovisuais transmídia

Alfonso Freire Sánchez, Universidad Abat Oliba CEU, Barcelona, España (freire3@uao.es)

Montserrat Vidal-Mestre, Universidad Internacional de Cataluña, Barcelona, España (mvidalm@uic.es)

RESUMEN | Este artículo estudia el concepto de antihéroe o de antiheroína, con énfasis en los personajes catalogados como tal en la cultura pop transmedia y su contraposición a los héroes y superhéroes clásicos y modernos. A partir de una revisión bibliográfica y teórica desde los orígenes del concepto hasta la actualidad, se condujo una etnografía virtual en Instagram para extrapolar los rasgos y atributos de los denominados antihéroes que protagonizan algunas de las narrativas audiovisuales transmedia contemporáneas de mayor éxito entre 2015 y 2021. Lo anterior, con el objetivo de proponer una definición actualizada del término y establecer unas características comunes que permitan arrojar luz ante la falta de criterio unificado y respecto de las diferentes perspectivas que lo abordan.

PALABRAS CLAVE: antihéroes; héroes; narrativas audiovisuales; relatos transmedia; etnografía virtual; cultura pop.

FORMA DE CITAR

Freire, A. & Vidal-Mestre, M. (2022). El concepto de antihéroe o antiheroína en las narrativas audiovisuales transmedia. *Cuadernos.info*, (52), 246-265. <https://doi.org/10.7764/cdi.52.34771>

ABSTRACT | *This article studies the concept of antihero or antiheroine, with emphasis on the characters cataloged as such in transmedia pop culture and their contrast to classic and modern heroes and superheroes. From a bibliographical and theoretical review from the origins of the concept to the present, we conducted a virtual ethnography on Instagram to extrapolate the traits and attributes of the so-called antiheroes who star in some of the most successful contemporary transmedia audiovisual narratives between 2015 and 2021. The above, with the objective of proposing an updated definition of the term and establishing common characteristics that shed light on the lack of unified criteria and regarding the different perspectives that address it.*

KEYWORDS: *antiheroes; heroes; audiovisual transmedia; transmedia storytelling; virtual ethnography; pop culture.*

RESUMO | *Este artigo estuda o conceito de anti-herói ou de anti-heroína, dando especial atenção às personagens catalogadas como tais na cultura pop transmídia e seu contraste com heróis e super-heróis clássicos e modernos. A partir de uma revisão bibliográfica e teórica desde as origens do conceito até a atualidade. Foi realizada uma etnografia virtual no Instagram para extrapolar os traços e atributos dos chamados anti-heróis que protagonizam algumas das narrativas audiovisuais transmídia contemporâneas de maior sucesso entre 2015 e 2021. Tudo isso, com o objetivo de propor uma definição atualizada do termo e estabelecer características comuns que evidenciem a falta de critérios unificados e sobre as diferentes perspectivas que os abordam.*

PALAVRAS-CHAVE: *anti-heróis; heróis; narrativas audiovisuais; relatos transmídia; etnografia virtual; cultura pop.*

INTRODUCCIÓN, PROBLEMÁTICA Y JUSTIFICACIÓN

Los conceptos de antihéroe y de antiheroína están sometidos a numerosas interpretaciones, tanto por parte de los autores que han estudiado su configuración narratológica, por el tratamiento que de él hacen los medios de comunicación, y por el uso ambiguo del concepto en el contenido generado por los usuarios (CGU). Este hecho se debe, principalmente, a tres causas.

La primera se origina en la omisión plástica, simbólica y conceptual del personaje del antihéroe o de la antiheroína en las grandes obras literarias clásicas del mundo homérico, como *La Ilíada* y la *Odisea*, y de la cultura grecorromana. En consecuencia, el término ha sido desatendido por los influyentes trabajos de investigación de gran parte de los reconocidos mitólogos del siglo XX, como Jean-Pierre Vernant o Carlos García-Gual.

La segunda causa responde a la presencia anecdótica o a la ausencia del personaje del antihéroe en obras de referencia del ámbito de la narratología y la construcción de personajes literarios como *El héroe de las mil caras*, de Joseph Campbell (2020), *El viaje del escritor*, de Christopher Vogler (2020), o *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, de Robert McKee (2013)¹, lo que es reseñable teniendo en cuenta que son tres de las obras más influyentes tanto para literatos, guionistas, directores de cine y expertos en la narrativa cinematográfica contemporánea.

Por último, la tercera causa alude a lo que Sosa (2015) llama “distorsiones semánticas entre el binomio héroe/antihéroe” (p. 1), entendiéndose que el concepto de antihéroe ha evolucionado en consonancia y dependencia a cómo ha mutado en las diferentes etapas y dimensiones literarias y culturales el tratamiento de su génesis: el héroe. No obstante, considerando que el antihéroe no tiene representación terminológica hasta el Despotismo (Absolutismo) Ilustrado, se crea un cisma entre la (re)configuración del antihéroe como respuesta a la evolución del héroe antes y después del siglo XVIII.

Estas tres causas provocan la carencia de homogeneización del uso y el tratamiento del término, pese a algunos intentos por promover definiciones canónicas (Frye, 2006; Pavis, 1966; Ruiz & Contreras, 1979, entre otros) y la ausencia de estructuras míticas y folklóricas que lo fundamenten. En este sentido, el tratamiento popular del concepto de antihéroe ha estado vinculado con el contexto sociocultural en el que se han desarrollado los héroes, tratado así desde

1. El autor trata el concepto de antihéroe en obras posteriores y en entrevistas y conferencias, no así en esta, su obra seminal.

innumerables prismas, llegando a ocasionar cierto abismo teórico y conceptual entre unas perspectivas y otras, así como la desnaturalización del concepto. Esto se puede apreciar en el tratamiento del término con diferentes fines o acepciones que lo alejan del héroe: falso héroe (Valles, 2002), justiciero (Rico et al., 2019), protagonista que carece de cualidades heroicas (Ruiz & Contreras, 1979), no-héroe (González-Escribano, 1981), villano (Villegas, 1978), protagonista antónimo al héroe (Dietz, 1983), otro tipo de héroe (Linde & Nevado, 2016) o antihéroe heroico (Ardanaz, 1983), y, según Gupta (2021) tampoco puede equipararse al villano, quien posee crueles y malvadas intenciones. Asimismo, puede no ser tratado como un personaje independiente sino como una conducta residual y particular de los personajes, específicamente la sombra, uno de los arquetipos que forman parte del viaje del héroe que describe Campbell (2020).

Ante estos hechos, esta investigación tiene por objetivo, mediante una revisión bibliográfica y conceptual del término, establecer puntos comunes de las diferentes teorías y de las características propias del antihéroe contemporáneo para proponer una definición actualizada del término, orientada a homogeneizar su tratamiento y a establecer una base estructural para futuras líneas de investigación relacionadas con el antihéroe y la antiheroína y su rol en las narrativas audiovisuales transmedia. Este análisis estará delimitado por la concepción actual que tiene la cultura pop del personaje antihéroe y por su rol protagonista atendiendo a la única acepción que propone el Diccionario de la Real Academia Española sobre el término: “Personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponden a los del héroe tradicional” (Real Academia Española, s.f.).

ORÍGENES DEL ANTIHÉROE

Si comparamos el concepto de héroe o incluso el de villano, con el de antihéroe o antiheroína, observamos que este último carece de un profundo trasfondo histórico y cultural y puede considerarse, en gran parte, ajeno a la teorización profunda por parte de la teoría de la literatura (González-Escribano, 1981), posiblemente por no estar presente de forma fehaciente y plástica en la mitología homérica ni en la cultura clásica. La figura del antihéroe, por ende, no solo ha sido omitida en los clásicos y en el mundo homérico del que surgieron las grandes hazañas y mitos protagonizados por héroes y heroínas (García-Gual, 2017; Vernant, 2000), sino que su uso es relativamente tardío. Se cree que la primera aparición de un personaje antiheroico se produce en la obra sátira de Denis Diderot *Le neveu de Rameau ou La satire seconde*, escrita a finales del siglo XVIII y publicada en Alemania en 1805 traducida por Goethe (Bonnet, 2013). En dicha sátira, según escribe Brans (1984) en

The Dialectic of Hero and Anti-Hero in 'Rameau's Nephew' and 'Dangling man', se presenta el diálogo con la mayor confrontación entre la figura del héroe y el antihéroe en lo que a la novela moderna respecta. El personaje ideado por el escritor y filósofo de la Ilustración reflejaba en su pensamiento y dialéctica una crítica velada al idealismo y a la decadencia de su época.

No obstante, otros autores como García-Peinado (1998) consideran que la primera representación literaria del antihéroe es el personaje protagónico de *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*, datada por primera vez en 1554 según Garfield y Schulman (1990). Esta obra de la picaresca y crítica de la novela idealista española narra las aventuras y desventuras en formato de epístola de Lázaro, un personaje que no siempre cumple con las características y condiciones del antihéroe contemporáneo. No obstante, se considera uno de los primeros representantes del antihéroe por no encarnar las características propias de los personajes heroicos protagonistas de las obras literarias anteriores o coetáneas. García-Peinado (1998) afirma que Lázaro “es el primer antihéroe novelesco” (pp. 104-105), mientras que Monte (1971) lo considera un prototipo de anti-héroe y anti-caballero.

Por lo tanto, las dos obras a las que se suelen atribuir las construcciones originarias del antihéroe tienen en común el rol protagonista o muy destacado del personaje. También coinciden en la ausencia de representación de los atributos propios del héroe clásico y tradicional (A_h), inalcanzables para la sociedad y que forman parte de las características de los protagonistas de las obras literarias (A_i); por su parte, aquellos de los antihéroes (A_a) son contrarios a los del imaginario colectivo idealista (A_i). Así, $A_h = A_i$ frente a $A_a \neq A_i$.

En movimientos culturales y artísticos como el Romanticismo o el Gótico también existen personajes alejados de las figuras heroicas más clásicas. Esta misma ruptura conceptual respecto del héroe clase también ocurre en épocas posteriores, lo que añade complejidad histórica a la comentada desmitificación del sustrato cultural clásico con los valores heroicos tardionales. En conclusión, esta disparidad entre los atributos, valores y comportamientos de los personajes de la picaresca y las sátiras del Despotismo Ilustrado es el punto de inflexión entre el personaje heroico tradicional y esta nueva hornada de personajes que, con el paso secular del tiempo, reciben el calificativo de antihéroes, creando el citado cisma y la disparidad semántica entre el héroe y el antihéroe (Sosa, 2015). Este, en lugar de minimizarse, se ha dilatado con la proliferación de nuevas teorías y estudios con enfoques opuestos.

PUNTO DE PARTIDA DE LA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

Vogler (2020) afirma que el concepto de antihéroe “es un término resbaladizo que puede generar mucha confusión” (p. 78), argumento fundamentado ante

la pluralidad de enfoques sobre la voluntad, los atributos y el determinismo de estos personajes. Por ejemplo, Ruiz y Contreras (1979) afirman que el antihéroe es un “personaje que carece de las cualidades necesarias para el heroísmo [...], no demuestra una actitud caracterizada por buenos propósitos” (p. 29). Paralelamente, la figura del antihéroe tiene una función orientada a explicar aquello que se aleja de lo virtuoso y heroico cuando “los valores enfatizados por el héroe clásico caen en descrédito e incluso se hacen sospechosos, y entonces el antihéroe aparece como la única alternativa para describir las acciones humanas” (Pavis, 1966, p. 255). Por el contrario, para Rico y sus colegas (2019), “son personajes con un alto sentido de la justicia y de hacer el bien [...], sin embargo, también son capaces de realizar actos muy característicos de los villanos como el de quitar la vida o utilizar un alto grado de violencia” (p. 11). En esta línea, Greenwood et al. (2021) afirman que son protagonistas que se suelen describir como maquiavélicos, narcisistas o psicópatas (rasgos de la Tríada Oscura). González-Escribano (1981) considera que el antihéroe no necesita ser el que “encarna los valores contrarios a los del héroe” (p. 371). Para dicho autor, este tipo de personaje también puede ser aquel “que no suscribe los valores asociados con el héroe sino otros”, que no tienen por qué ser ‘negativos’, sino que pueden ser simplemente ‘distintos’, aunque igual de ‘positivos’, o al menos igual de positivos desde otros puntos de vista” (1981, p. 371).

Por consiguiente, es posible afirmar que existe una clara dicotomía entre el objetivo o fin último del antihéroe y sus propósitos iniciales, que pueden ser:

- Egoístas, contrarios al héroe, como la venganza.
- Positivos y heroicos, aunque motivados por un interés propio, con la búsqueda de la verdad o sus orígenes.
- Neutros o dispares frente a la dialéctica clásica entre lo considerado el bien y el mal.

En lo que refiere al origen o la naturaleza humana del antihéroe, existe una mayor homogeneización del término, con un total distanciamiento frente al héroe mitológico, pues no responde a la naturaleza semidivina de este último, dado que el héroe de la mitología griega proviene del fruto entre un dios y un humano, como es el caso de Perseo, engendrado por Zeus y la mortal Dánae. Otros casos similares son Hércules, hijo de Zeus y la reina Alcmena, o Aquiles, hijo de la ninfa Tetis y el rey mortal Peleo. Por lo tanto, el principal rasgo del héroe clásico, salvo excepciones reseñables como la de Ulises, es su naturaleza semidivina y su concepción de semidiós, una característica de la que el antihéroe es totalmente ajeno, pues es un personaje que, generalmente, no tiene una procedencia, origen o genealogía divinos.

El héroe es uno de los términos que engloba los atributos extraordinarios de los personajes que más presencia ha tenido en la narratología y la literatura desde los tiempos homéricos hasta la actualidad. A su vez, es uno de los conceptos que más se ha desvirtuado con la transmisión de los textos a diferentes culturas y lenguas durante el paso secular del tiempo. Ha sido asimismo banalizado en el proceso de asimilación y absorción por parte de la cultura popular, que lo ha alejado definitivamente del terreno divino en el que se suscribió originariamente. Campbell (2020) subraya que gran parte de los relatos y cuentos de la humanidad podrían resumirse en el patrón narrativo del viaje del héroe y Arbona (2008) asevera que los relatos “responden a la vez al contexto histórico en el que se inscriben” (p. 45). Por lo tanto, podemos afirmar que el antihéroe es una respuesta al héroe y a los relatos míticos. Por otro lado, el antihéroe contemporáneo no es caballeresco, noble, sino que es, por lo general, incierto.

En cuanto a las características de la personalidad del antihéroe, existe una serie de rasgos que parecen un denominador común según los diferentes autores. Para Rico y sus colegas (2019), “son personajes, en general, con un alto grado de conflicto interno y han vivido experiencias desastrosas o violentas. Generalmente motivados por la venganza o por el ideal de que esa es la única manera de hacer un bien permanente” (p. 11). Por su parte, Vogler (2020) afirma que son “héroes imperfectos que nunca superan sus demonios internos, sino que son abatidos y finalmente destruidos por ellos. Pueden tener mucho encanto y admirables cualidades, pero es la imperfección quien vence en última instancia” (pp. 78-79). Este principio de conflicto e imperfección alude a la separación del maniqueísmo en la construcción de personajes y se aleja de la histórica dualidad entre el bien y el mal, añadiendo nuevas tonalidades despolarizadas. Esto provoca que el antihéroe sea tan cercano al héroe como al villano. Como afirman Linde y Nevado (2016), “en buena parte del cine contemporáneo el héroe se ha transformado en antihéroe, quien se encuentra muy próximo al villano en relación con la integridad de su código ético” (p. 57). Sin embargo, para Gil y García (2016) la dicotomía se produce entre héroes claros y héroes oscuros, sobre todo en su representación cinematográfica. Considerando que existe un claro paralelismo entre el antihéroe y el héroe oscuro, se rescata su definición de que “posee una experiencia personal significativa y ejecuta el mal en su búsqueda del bien. Presenta una profundidad moral más acentuada, en constante cuestionamiento y conflicto con el mal que reside en su interior” (Gil & García, 2016, p. 7). De la misma forma, González-Sánchez (2011) cree que también se encuentra muy próximo al espectador, quien empatiza con él por sentirse identificado con su vida o experiencias pasadas. Respecto de esa caracterización humana, “el antihéroe se basa, en cambio, en la contradicción; es, por encima de todo, un hombre, con sus defectos y sus virtudes” (Cappello, 2007, p. 172).

Basándose en estos autores, queda patente que el antihéroe no posee un origen divino o semidivino ni responde al estereotipo del héroe clásico y tradicional o al modelo de virtud que simbolizan o encarnan los héroes o el estereotipo clásico de villano. Sin embargo, los autores no coinciden en los propósitos o motivaciones que los mueven. Por ejemplo, para Vogler (2020) y Gil y García (2016), el antihéroe difiere del tradicional, mientras que para Villegas (1978) y Ruiz y Contreras (1979) el término se refiere a un personaje próximo al villano. No obstante, según se interpreta del resto de los autores, se trata de un personaje intermedio entre el héroe y el villano, ya sea por su búsqueda basada en propósitos positivos y el bien común o propósitos propios y egoístas, pero siempre regido por su propio código ético y unos medios que distan de la forma de actuar del héroe tradicional. También se establecen puntos comunes en los rasgos del personaje, siendo la contradicción, el conflicto interno y el cuestionamiento del código ético los atributos más presentes en los antihéroes.

METODOLOGÍA

Una vez establecida la base sobre la cual edificar el concepto contemporáneo de antihéroe o antiheroína, sin discrepancias de género, se seleccionó una representación de los personajes catalogados como tales por la actual cultura pop y que protagonicen narrativas contemporáneas. La selección de estos personajes dependió de cinco variables: representación, acotación temporal, tipología, rol en la narrativa y categorización de los personajes según el estudio sistemático en el medio digital de la comunidad pop (Ruiz & Aguirre, 2015). Para que un personaje se considere representativo deberá estar presente en más de un millón de entradas acumuladas de contenido generado por usuarios (CGU) en Instagram hasta marzo de 2021. En segundo lugar, debe tener un rol protagonista y formar parte de una narrativa audiovisual transmedia, por lo que se descartaron personajes antagonistas o secundarios, así como aquellos de narrativas no transmedia. En la variable temporal se consideraron aquellas narrativas creadas entre enero de 2015 y marzo de 2021. Finalmente, para que un personaje pueda ser considerado antihéroe o antiheroína por la cultura pop contemporánea y, por lo tanto, ser parte del estudio, debía tener presencia bajo las etiquetas *#antihero* o *#antihéroe* en Instagram. La búsqueda etnográfica virtual no está limitada a comunidades en línea concretas o a criterios específicos del universo de cada narrativa, sino que se ciñó a las dos etiquetas citadas anteriormente, abarcando toda la representación de la red social, incluido el CGU.

Una vez seleccionados los personajes según estas variables y la etnografía virtual como método de investigación, se determinaron los rasgos que cumplen según la revisión bibliográfica realizada. Posteriormente, se estableció la relación o conexión con las cuatro virtudes principales –sabiduría, justicia, fortaleza y autodominio– que

deben poseer los héroes (Sánchez-Escalonilla, 2002) para analizar si un antihéroe cumple parcial o totalmente con ellas y conocer así su cercanía con la figura del héroe o de la del villano. En tercer lugar, mediante el método inductivo propuesto por Sosa (2015) sobre el antihéroe en diversas obras de la literatura policíaca del siglo XVIII y XIX, se extrapolaron los rasgos más característicos que los definen.

ANTIHEROES Y ANTIHEROÍNAS CONTEMPORÁNEOS

El estudio etnográfico digital realizado sobre Instagram determinó que los 15 personajes con más presencia de contenido generado por los usuarios (CGU) bajo las etiquetas *#antihero* y *#antihéroe* son (tabla 1) Deadpool, Venom, Wanda, Thanos, Loki, Mística y Punisher (Marvel); Batman, Joker y Harley Quinn (DC Comics); The Mandalorian (*Star Wars*), Geralt de Rivia (*The Witcher*), Kratos (*God of War*) y Vegeta (*Dragon Ball Z*). Además de ser etiquetados en Instagram como antihéroes, todos estos personajes pertenecen a una narrativa audiovisual transmedia comprendida entre 2015 y 2021. No obstante, se descartó el personaje de Mística porque no alcanzó el millón de referencias mediante etiquetas, así como Thanos, Loki y Vegeta, pues no tienen el rol de protagonista sino el de antagonista o personaje secundario. Por último, se descartaron los personajes de The Mandalorian, Batman y Joker, porque su presencia en las etiquetas *#antihero* y *#antihéroe* es residual y sensiblemente inferior a la de los otros personajes.

Personaje	Narrativa audiovisual transmedia (2015-2021)	CGU redes +1M#	Presencia <i>#antihero</i> <i>#antihéroe</i>
Geralt de Rivia	Sí	1,8M	Alta
Deadpool	Sí	5,9M	Muy Alta
Harley Quinn	Sí	6,4M	Muy Alta
Joker	Sí	13,1M	Baja
Venom	Sí	3,2M	Muy Alta
Kratos	Sí	1,6M	Alta
Punisher	Sí	1,4M	Muy Alta
Thanos	Sí	3,8M	Baja
Batman	Sí	27,3M	Baja
Mandalorian	Sí	1,3M	Baja
Mística	Sí	5mil	Baja
Loki	Sí	4,5M	Baja
Vegeta	Sí	4,5M	Baja
Wanda	Sí	1,3M	Alta

Tabla 1. Antihéroes y antiheroínas reconocidos por los fans como tales

Fuente: Elaboración propia.

Personaje	Mortal	No responde a estereotipos clásicos heroicos	Código ético propio	Conflicto interno	Contradicción	Cuestionado
1 Geralt de Rivia	x	x	x	x	X	x
2 Deadpool	x	x	x	x	X	x
3 Harley Quinn	x	x	x	x	X	x
4 Venom	x	x	x	x	X	x
5 Kratos	x	x	x	x	X	x
6 The Punisher	x	x	x	x	X	x
7 Wanda	x	x	x	x	X	x

Tabla 2. Características de los antihéroes y antiheroínas

Fuente: Elaboración propia.

Los personajes seleccionados como muestra representativa cumplen todas las condiciones previamente mencionadas. Los que mayor presencia tienen bajo las etiquetas *#antihero* y *#antihéroe* en las redes sociales son Geralt de Rivia en *The Witcher* (2019-2021), Deadpool, Punisher y Wanda (personajes del universo Marvel), Venom, de DC Comics, y Harley Quinn y Kratos, de la saga de videojuegos *God of War*.

Los siete personajes escogidos se relacionan con las seis características comunes de los antihéroes y antiheroínas que se han extraído de la revisión bibliográfica (tabla 2):

1. Es mortal, aun pudiendo tener poderes sobrenaturales.
2. No responde a estereotipos de héroes clásicos y modernos.
3. No responde a estereotipos de villanos tradicionales.
4. Código ético propio.
5. Conflicto interno.
6. Presenta contradicción y ambivalencia.
7. Cuestionado por su entorno.

Todos los personajes cumplen, en mayor o menor medida, con las características comunes del antihéroe derivadas de la revisión literaria. Son mortales y su origen es humano, aunque presenten condiciones extraordinarias o paranormales.

En el caso de Wanda, se trata de una mutación derivada de una exposición a una de las gemas de poder a las que el ejército de Hydra la sometió. Geralt de Rivia fue sometido involuntariamente cuando niño a diversas mutaciones en su proceso de conversión a brujo. Deadpool es el resultado de un experimento, mientras que las condiciones sobrenaturales de Punisher y Harley Quinn provienen de pruebas extremas, entrenamiento de combate y capacidades físicas innatas. Por otro lado, el personaje de Venom es la unión de un simbiote de origen extraterrestre con un humano. Finalmente, Kratos, aunque se dice que fue concebido por Zeus y la espartana Calisto, es considerado mortal, e incluso sería un mortal predestinado a acabar con los dioses.

El hecho de que todos tengan un código ético propio y de que actúen fuera de la ley es consecuente con que ninguno de los personajes responda a los estereotipos de los héroes clásicos. Deadpool y Geralt de Rivia son mercenarios, Punisher es un justiciero, y Harley Quinn es una ladrona; son ejemplos de personajes que no están alineados con un código establecido y que actúan mayoritariamente por intereses propios. Asimismo, todos son cuestionados por su entorno, como Venom o Wanda, o por la sociedad que los vilipendia y no los acepta, como Geralt de Rivia y Harley Quinn. También llegan a ser temidos, como Kratos, o buscados por la justicia, como Venom, Harley Quinn o Punisher.

Presentan también un arraigado conflicto interno y la contradicción constante es parte de la evolución del personaje, creando giros argumentales en la narrativa y desembocando en relatos menos lineales. Cuando Wanda pierde a su amado Visión, se disocia y crea una realidad paralela en la que sus seres queridos siguen vivos. En ese conflicto interno entre lo que es correcto y lo que no, Wanda decide sacrificar el libre albedrío de otras personas para construir esa realidad en la que podía paliar el dolor que sentía. También conocida en los cómics como Bruja Escarlata, es un personaje totalmente contradictorio que, si bien suele alinearse con los héroes, antepone sus propios propósitos a los de los demás, aunque finalmente busca el bien común. En cuanto a Harley Quinn, es un personaje que, a priori, no presenta un dilema moral tan complejo, pero sí experimenta cambios drásticos y conductuales en las narrativas audiovisuales que protagoniza, pasando de robar un banco o intentar matar al héroe Batman a desarticular una banda criminal que amenaza la estabilidad mundial. Harley Quinn es la contradicción en su máxima expresividad. Del mismo modo, resulta contradictorio que Kratos luche contra la tiranía de los dioses hacia el ser humano y, sin embargo, no dude en inundar una ciudad entera en su lucha contra Poseidón. Esa contradicción lleva a estos personajes a situarse entre la dualidad del bien y del mal; en ocasiones, son considerados como villanos y cercanos a la triada oscura (Greenwood et al., 2021), como Venom o Harley Quinn y, en otras, se erigen como protectores de la humanidad.

Esta ruptura conceptual con el maniqueísmo, debida a la ambigüedad moral, es precisamente otro de los pilares que distancian al binomio héroe/antihéroe. En este sentido, se plantea un análisis cualitativo para medir si cumplen con las cuatro virtudes que propone Sánchez-Escalonilla (2002): sabiduría, fortaleza, justicia y autodominio. Este análisis permite establecer cuán lejos se encuentran los antihéroes contemporáneos de los rasgos heroicos que propone el autor.

En todos los personajes se cumple parcialmente la virtud de la sabiduría y en ningún caso se asemejan al estereotipo de personaje bufón o burlesco. Su inteligencia es igual o superior a la media, pero no pueden considerarse sabios, pues no alcanzan la categoría de maestros en primera instancia, sino la evolución, el aprendizaje y el error son intrínsecos a su camino. Aunque no están exentos de la picardía propia de la novela picaresca, suelen caer en trampas diseñadas por la argucia de otros personajes, ser traicionados o ser infravalorados por sus contrarios, en parte por la impulsividad y la carencia de templanza. No obstante, todos los personajes poseen una fortaleza y una capacidad de resiliencia superiores, uno de los rasgos más característicos y comunes de los antihéroes, que demuestra su capacidad para sobrellevar o resistir las situaciones adversas, el sufrimiento y la pérdida, aunque ello merme su sentido de empatía hacia el resto y forje una personalidad más solitaria y apática que la del héroe tradicional. En cuanto al autodominio o el sentido de la justicia, los antihéroes y antiheroínas analizados están lejos de ambas virtudes. En el caso de la justicia, Deadpool, Wanda, Kratos, Harley Quinn y Venom no se plantean si sus acciones son justas o si están dentro de lo considerado socialmente como justo. Del mismo modo, Punisher y Geralt de Rivia someten a los otros a su propio código de justicia, más férreo en el caso del brujo y que, en ocasiones, le plantea cierto conflicto sobre las decisiones que debe tomar. Respecto del autodominio, ninguno de los antihéroes tiene un control total sobre su propio poder ni domina su capacidad de destrucción y la brutalidad de sus acciones o se plantea una limitación ante las adicciones y vicios que reproduce. Hablamos, metafóricamente, de un demonio interior que los lleva a esa contradicción y a no lograr dominar sus impulsos ni la brutalidad de sus métodos. Por ello, es posible afirmar que, de los cuatro rasgos o virtudes más característicos que propone Sánchez-Escalonilla, los antihéroes, por lo general, solo poseen una total conexión con la virtud de la fortaleza y, del mismo modo, parcialmente con la de la sabiduría, alejándose de la etiqueta de personaje grotesco.

En ocasiones, el antihéroe es una desviación temporal y circunstancial del héroe o del villano, puesto que los personajes pueden pasar de villanos a héroes, como Vegeta y Piccolo (*Dragon Ball Z*) o experimentar episodios en el arco del personaje que lo encabalguen de antihéroe a villano, como Walter White en *Breaking Bad*, Tony Soprano (*The Sopranos*) o Jax Teller (*Sons of Anarchy*). Schubert (2017)

considera que estos villanos son presentados lingüísticamente como personajes antiheroicos, atractivos y simpáticos para la audiencia en general. Brunn Vaage (2016) interpreta este fenómeno como el efecto Lucifer, considerando que se genera un apego parasocial gracias al enmascaramiento, mediante la narrativa audiovisual, de actos viles y brutales por parte de personajes con los que el espectador llega a simpatizar y que, en la realidad, despreciaría: un traficante (Walter White), un mafioso (Tony Soprano) o un pandillero asesino (Jax Teller). En esta dicotomía resulta interesante la propuesta de García (2020), reflejada en su estudio sobre el villano Hannibal Lecter, sobre la relación entre el placer estético y la repugnancia para comprobar si este paralelismo también puede reproducirse en personajes más ambiguos y ambivalentes entre el bien y el mal. Otra perspectiva es la de Sosa (2015), para quien es más correcto hablar de héroes con rasgos antiheroicos: “el antihéroe, más que una categorización, es una evidencia que brota entre las grietas surgidas tras la fragmentación del héroe de una pieza [...] siendo, por tanto, preferible hablar de rasgos antiheroicos que de antihéroes” (2015, p. 3). Por consiguiente, mediante el mismo método inductivo que dicho autor utiliza para extraer los rasgos antiheroicos en las novelas policíacas del siglo XVIII, esta investigación propone hacer lo mismo con los personajes que conforman el estudio, identificando los siguientes rasgos comunes:

1. Venganza. Si bien el héroe tradicional responde a la llamada del deber, al auxilio de los inocentes o al reclamo como única solución posible, el antihéroe entra en liza, principalmente, por dos cuestiones: la venganza y la búsqueda de un propósito propio e individual que la narrativa entrelazará paulatinamente con el conflicto general. En este sentido, Frank Castle se convierte en Punisher luego del asesinato de su familia, Kratos emerge como antihéroe a raíz del secuestro y tortura de su hermano Deimos, Wanda actúa por la muerte de su hermano y, posteriormente, por el sacrificio de su amado, la motivación de Deadpool es la venganza hacia quienes lo utilizaron en un experimento, y Geralt de Rivia, Venom y Harley Quinn actúan por propósitos propios; al principio, solo se involucran cuando pueden sacar partido a sus intereses personales, aunque la narrativa los guiará a convertirse en la única solución posible para un objetivo mayor y general.
2. Conductas disfuncionales, trastornos y adicciones. A diferencia de los héroes, los antihéroes se alejan del ejemplo de la virtud aristotélica que surgió del héroe clásico de la mitología griega, así como de la perfección, la honestidad, la transparencia o la inocencia que se reflejan en personajes como Luke Skywalker (*Star Wars*), Son Goku (*Dragon Ball Z*), Capitán América o Spiderman (Marvel), y Wonder Woman, Flash o Superman (DC Comics), entre muchos otros. Los antihéroes pueden mostrar fuertes conflictos

- internos y morales, como Kratos o Punisher, ser cleptómanos como Harley Quinn, frecuentar prostíbulos como Geralt de Rivia o Deadpool, o ser alcohólicos, como Eddie Broke, el huésped humano del simbiote Venom.
3. Repudio. A Geralt de Rivia, la sociedad le rechaza, teme y menosprecia por su condición de brujo. A Wanda la catalogan de amenaza social por el poder que atesora. Deadpool y Punisher actúan al margen de la ley; la sociedad no los considera héroes, sino justicieros. Venom es visto como una terrible abominación que debe permanecer en las sombras. Harley Quinn es una proscrita y Kratos es un repudiado del ejército espartano y condenado por los dioses. El repudio o rechazo social es otro de los rasgos característicos de los antihéroes, incluso cuando han realizado una gesta o han tomado partido en el conflicto.
 4. Personajes sexualizados. De la misma forma en la que el héroe tradicional o clásico se mantiene, normalmente, ajeno a vicios o adicciones, las narrativas suelen mantenerlos alejados de la dimensión sexual, algo que, por el contrario, sí está presente en los personajes antiheroicos como Kratos, Geralt de Rivia o Deadpool de una forma más explícita, o en Harley Quinn y Wanda de un modo más sutil.
 5. Origen incierto. Los orígenes de Geralt the Rivia son inciertos. En cuanto a Deadpool, tanto los cómics, los videojuegos y las películas muestran imprecisiones e inexactitudes respecto de su origen, su profesión y sus vínculos con otros personajes. Sobre Punisher existe un vacío narrativo, su origen es desconocido; solo se sabe que se trata de un exmarine llamado Frank Castle que perdió a toda su familia a manos de la mafia. Las diferentes narraciones desvelan parte del pasado, aunque nunca de forma holística. También son inciertos los orígenes de Wanda o de Harley Quinn, lo que conlleva que el misterio respecto a sus antecedentes sea parte de la propia idiosincrasia y motivación de los personajes.
 6. Empoderamiento. La mayoría de los héroes no muestran su verdadera identidad a la sociedad: Superman se esconde tras Clark Kent; Spiderman, tras Peter Parker; Hulk, tras Bruce Banner; Batman, tras Bruce Wayne; Arrow, tras Oliver Queen, y la lista prosigue con muchos otros, aunque no todos los héroes van enmascarados o esconden su verdadera identidad. Por lo general, un antihéroe no esconde su identidad y se muestra tal como es, como Geralt de Rivia, Kratos o Wanda o Punisher. La máscara de Deadpool tiene la función de tapar las horribles quemaduras y desfiguraciones de su rostro, pero él no tiene reparos en presentarse como Wade Wilson, su nombre real. En el caso de Harley Quinn, se trata de un proceso de canibalización de

identidad, puesto que el personaje es el alter ego que pondera por encima de la persona real (la Dra. Harleen), pero no le preocupa que se desvele. Venom es el único que lo incumple parcialmente, pero no se trata de ocultar su verdadera identidad, sino al huésped del simbionte, para permitir que pueda seguir viviendo y servirse de él para sus propios fines.

7. Código ético propio. Todos los personajes se rigen por un código ético propio, ya sea al margen de la ley y aplicando su propia concepción de la justicia (Punisher, Deadpool, Venom) y buscando su propio interés (Wanda, Harley Quinn), o por un férreo código creado para establecer unos límites (el código de los brujos, Geralt de Rivia) o bajo unos parámetros nihilistas (Kratos).
8. Contradicción y metamorfosis. Si, por lo general, el héroe y el villano son lineales en cuanto a moralidad y concepción del bien y del mal, el antihéroe se caracteriza por el cambio constante debido al conflicto interno y una contradicción inherente. Esta provoca que sus acciones puedan ser ambivalentes (Wanda, Geralt de Rivia) o que puedan ser consideradas el menor de los males (Harley Quinn), en tanto que sus métodos son poco ortodoxos (Punisher) o sus reacciones, imprevisibles (Deadpool). En esencia, son personajes que no se posicionan en la maniqueísta lucha entre el bien y el mal, oscilando entre el lado más cercano al héroe y, en otras ocasiones, al villano (Venom, Harley Quinn o Kratos).
9. Estética e identidad visual basada en la oscuridad. En el ámbito de dirección artística, simbolismo y estética, la marca personal de los antihéroes suele presentar una gran complejidad, orientándose a la oscuridad, los tonos menos saturados y las sombras. La tez pálida de Kratos, Harley Quinn o Geralt de Rivia contrasta con sus tatuajes y cicatrices. Por su parte, Punisher, Deadpool o Venom, aun siguiendo ciertos matices del universo Marvel, están representados por una oscuridad omnipresente y un simbolismo más propio de villanos que de héroes.
10. Escepticismo ideológico y social. Otro de los rasgos más comunes es la descreencia y el alto grado de escepticismo que muestran hacia los estamentos sociales, las ideologías y, en general, la sociedad. No es posible hablar de nihilismo –salvo en ciertos aspectos de Kratos, que no desprecia o niega el sentido de la vida– pero sí confluyen cierto repudio a cualquier dogma y el rechazo a las instituciones. Los antihéroes, al igual que muchos villanos y, a diferencia de los héroes, muestran, en parte, un estado de anomia individual, ya sea por haber sufrido la repulsa de la sociedad (Geralt de Rivia), porque las instituciones no respaldan sus métodos y objetivos (Punisher, Wanda), porque sienten que no forman parte de ella (Harley Quinn, Venom) o, en

- el caso más extremo, porque se sienten traicionados y quieren derrocar el régimen establecido (Kratos).
11. Brutalidad y métodos poco convencionales. El antihéroe no se muestra dubitativo a la hora de matar: para él, el fin justifica los medios, y para conseguir su objetivo no dudará en acabar con cuantos adversarios y enemigos sea necesario. El antihéroe no entrega al villano a la justicia, sino que aplica la suya (Punisher, Deadpool, Venom, Geralt de Rivia) o, incluso, se escuda en el amparo de servir a una causa loable para emplear su brutalidad (Kratos, Harley Quinn, Deadpool); también puede utilizar sus poderes para que otros sirvan a su causa contra su voluntad (Geralt de Rivia, Wanda).
 12. Elementos satíricos e ironía. Como se ha comentado anteriormente, el antihéroe nace de la sátira y de la novela picaresca. En gran parte de las narrativas protagonizadas por antihéroes existen esos elementos, como se puede ver en la crítica social a los estamentos y a las ideologías (Geralt de Rivia, Deadpool); es también usual encontrar elementos de la picaresca en Deadpool y Harley Quinn. Si bien el humor no es un rasgo común de los antihéroes, la ironía es uno de los recursos más usados por estos personajes a la hora de expresar su desencanto o malestar ante la sociedad.
 13. Soledad. De la misma forma que sucede con el viaje del héroe, el sendero del antihéroe no siempre es solitario y, en ocasiones, este personaje puede formar equipo o tener ciertas relaciones de amistad, amorosas o conocer a maestros que, como al héroe, le permitan evolucionar y afrontar la adversidad. Sin embargo, ya sea por la propia naturaleza del antihéroe (Geralt de Rivia, Venom, Deadpool) o por un terrible acontecimiento que le lleva a emprender su camino en solitario (Kratos, Wanda, Punisher), la soledad es un tema recurrente en esta narrativa. Es necesario recordar que la venganza por la muerte de los seres queridos suele ser el primer episodio y, por tanto, el antihéroe se ve forzado a la soledad de forma recurrente.
 14. Fortaleza. Es el único rasgo heroico de los cuatro propuestos por Sánchez-Escalonilla que los antihéroes cumplen totalmente y, por lo tanto, en el que coinciden con el héroe. Los antihéroes son capaces de mostrar la fortaleza y resiliencia suficientes para superar cualquier adversidad, incluso para el sufrimiento por la pérdida de sus seres queridos. No obstante, y a diferencia de los héroes, ese sufrimiento se traducirá en ira y venganza, y hará que sus métodos sean más brutales y taxativos.
 15. Arcos de redención y sacrificio. El conflicto interior y la contradicción, anteriormente comentados, llevan al antihéroe a deambular entre la

dialéctica del bien y el mal, provocando que, en ocasiones, sean considerados del lado de los héroes y, en otras, cercanos al villano. Estos elementos son la causa de que los arcos de redención de los antihéroes representen el punto neurálgico de la narrativa; en el binomio héroe-antihéroe o villano-antihéroe, los arcos narrativos del personaje heroico o del villano son más lineales. Por el contrario, el antihéroe muestra un arco de redención complejo, ya sea por los delitos que ha cometido en el pasado (Kratos), porque hay un elemento emocional o un personaje que le empuja a hacer lo correcto (Geralt de Rivia), porque hay un desencanto hacia la oscuridad o el villano queda desenmascarado (Wanda), o porque su motivación personal se entrecruza con el bien común (Punisher, Harley Quinn, Venom). En todos ellos, aunque en un primer momento renieguen de la causa o se muestren reacios a ayudar, el arco de redención los puede llevar, incluso, a sacrificarse para salvar a los inocentes.

CONCLUSIONES: DEFINICIÓN DE ANTIHÉROE Y ANTIHEROÍNA CONTEMPORÁNEOS

Gracias a la revisión de la literatura acerca del concepto de antihéroe y de los análisis derivados del estudio de los casos escogidos mediante la búsqueda por etnografía virtual, se concluye que el antihéroe contemporáneo, sin discriminación de género, es un personaje no alineado en sus orígenes con los fines heroicos o villanos, de naturaleza mortal y de origen eminentemente incierto, repudiado por la sociedad y llamado a comenzar su camino por venganza o por la búsqueda de su identidad. Se caracteriza por mostrar un constante conflicto interno, sus imperfecciones humanas y una conducta contradictoria, no oculta su identidad, sus vicios o su sexualidad, y su estética y simbolismos son complejos y mayormente caracterizados por la oscuridad y bustramas no resueltas. Está marcado por la soledad, el escepticismo dogmático y el desapego social, sus métodos son brutales y taxativos, y antepone siempre el fin a los medios. Su arco de redención, así como los trastornos o conductas disfuncionales, es el núcleo central del personaje. En su viaje, se fusionarán los propósitos individuales con el bien común, por el cual, finalmente, podrá llegar a sacrificarse, alineándose en su camino con el héroe romántico o, por el contrario, abrazando la oscuridad para convertirse, finalmente, en un villano. El rasgo común con el héroe tradicional es la fortaleza y su capacidad de resiliencia, mientras que con el villano es la brutalidad y los métodos para conseguir sus objetivos. Por consiguiente, se propone la siguiente definición respecto del antihéroe y de la antiheroína contemporáneos:

Personaje con propósitos propios, cuyo leitmotiv es la venganza o la búsqueda de su identidad, y que se caracteriza por la contradicción, la soledad, el conflicto

interior y una conducta desinhibida y escéptica. En su arco de redención alinearé sus propósitos con el bien común y, gracias a su fortaleza y resiliencia, logrará sus objetivos sin importar los medios, y al margen de la ley establecida.

A partir de esta nueva definición y de la categorización de estos personajes, esta metodología puede ayudar a analizar a personajes de otras obras literarias o de los campos de la publicidad, la sociología o la historia, como también podría ser de utilidad para investigar el apego parasocial que tienen los espectadores y lectores de estas narrativas con este tipo de personajes. Asimismo, se podría adaptar este método para analizar el concepto de antihéroe desde su aparición en la cinematografía o en los videojuegos, donde tiene cada vez más presencia.

REFERENCIAS

- Arbona, G. (2008). *El acontecimiento como categoría del cuento contemporáneo* (The Event as a Category of the Contemporary Short Story). Arco Libros.
- Ardanaz, M. (1983). El antiheroísmo heroico (Heroic Antiheroism). In Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos (Ed.), *Héroe y antihéroe en la literatura inglesa: actas del V congreso de AEDEAN* (Hero and Antihero in English Literature: Proceedings of the 5th AEDEAN Congress) (pp. 79-89). Alhambra.
- Bonnet, J. C. (2013). *Diderot. Le Neveu de Rameau* (Rameau's Nephew). Flammarion.
- Brans, J. (1984). The Dialectic of Hero and Anti-Hero in Rameau's Nephew and Dangling Man. *Studies in the Novel*, 16(4), 435-447. <https://www.jstor.org/stable/29532311>
- Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras* (The Hero With a Thousand Faces). Ediciones Atalanta.
- Cappello, G. (2007). Configuración y tiempo del antihéroe (Antihero configuration and time). *Contratexto*, (016), 171-181. <https://doi.org/10.26439/contratexto2008.n016.789>
- Dietz, B. (1983). Una tentativa épica en la poesía de C. Day Lewis (An Epic Attempt at the Poetry of C. Day Lewis). In Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos (Ed.), *Héroe y antihéroe en la literatura inglesa: actas del V congreso de AEDEAN* (Hero and Antihero in English Literature: Proceedings of the 5th AEDEAN Congress) (pp. 151-158). Alhambra.
- Frye, N. (2006). *Anatomy of Criticism: Four Essays*. University of Toronto Press.
- García, A. N. (2020). Placer estético y repugnancia en Hannibal: identificación dramática, prolongación temporal y puesta en escena (Aesthetic enjoyment and repugnance in Hannibal: character engagement, temporal prolongation and mise-en-scène). *Cuadernos.Info*, (44), 209-224. <https://doi.org/10.7764/cdi.44.1556>
- García-Gual, C. (2017). *Diccionario de mitos* (Myths Dictionary). Turner.
- García Peinado, M. Á. & Monferrer-Sala, J. P. (1998). De poesía y pornografía medievales (Of medieval poetry and pornography). *Revista Complutense de Estudios Franceses*, 13, 71-86.
- Garfield, E. P. & Schulman, I. A. (1990). *Las literaturas hispánicas* (Hispanic Literatures). Wayne State University Press.

- Gil, F. J. & García, F. (2016). Héroe claro y héroe oscuro en el relato cinematográfico (Clear Hero and Dark Hero in the Cinematographic Narration). *Área Abierta*, 16(3), 1-16.
<https://doi.org/10.5209/ARAB.53654>
- González-Sánchez, J. F. (2011). Héroes, antihéroes y villanos en el Western español (Heroes, Antiheroes, and Villains in the Spanish Western). *Razón y Palabra*, (78).
- González-Escribano, J. L. (1981). Sobre los consejos de "héroe y antihéroe" en la Teoría de la Literatura (On the Advice of "Hero and Antihero" in the Literature Theory). *Archivum*, (31-32), 367-408.
- Greenwood, D., Ribieras, A., & Clifton, A. (2021). The dark side of antiheroes: Antisocial tendencies and affinity for morally ambiguous characters. *Psychology of Popular Media*, 10(2), 165-177. <https://doi.org/10.1037/ppm0000334>
- Gupta, R. (2021). A Stranger in the Crowd: Camus' Meursault and His Antiheroic Traits. *Academia Letters*, 2989. <https://doi.org/10.20935/AL2989>
- Linde, R. & Nevado, I. (2016). La evolución del personaje del villano en el cine español (1982-2015) (The evolution of the villain in Spanish cinema (1982-2015)). *Comunicación y Medios*, (33), 55-72. <https://doi.org/10.5354/rcm.v0i33.39345>
- Monte, A. (1971). *Itinerario de la novela picaresca* (Itinerary of the Picaresque Novel). Lumen.
- McKee, R. (2013). El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones (The Script. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting). Alba.
- Pavis, P. (1966). *Diccionario del teatro* (Theater Dictionary). Paidós.
- Real Academia Española. (s.f.). *Antihéroe* (Antihero). In *Diccionario de la Real Academia Española*. Retrieved on May 5, 2020, from <https://dle.rae.es/antih%C3%A9roe>
- Rico, D. A., Galindo, J. A., Maya, E., & Guerrero, R. F. (2019). El héroe oscuro y el antihéroe de la novela gráfica: Modelos éticos para los adolescentes en la complejidad contemporánea (The Graphic Novel's Dark Hero and Antihero: Ethical Models for the Adolescents in Contemporary Complexity). *Eureka. Revista de Investigación Científica en Psicología*, 16(M), 137-158. <https://psicoeureka.com.py/publicacion/16-2/articulo/18>
- Ruiz, M. & Contreras, A. (1979). *Glosario de términos del arte teatral* (Glossary of Theatrical Art Terms). Trillas.
- Ruiz, M. R. & Aguirre, G. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones (Virtual Ethnography, an Approach to the Method and its Applications). *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 21(41), 67-96.
<https://www.culturascontemporaneas.com/articulos.htm?revista=65>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja de un héroe* (Adventure Script and Forging of a Hero). Ariel.
- Sosa, C. J. (2015). Teoría del antihéroe. Aproximación y análisis descriptivo de un concepto transversal para la narrativa policíaca contemporánea (Antihero Theory. Approach and Descriptive Analysis of a Transversal Concept for Contemporary Police Narrative). In J. Sánchez-Zapatero A. & Martín-Escribà (Eds.), *El género eterno: estudios sobre novela y cine negro* (The Eternal Genre: Studies on Novel and Film Noir) (pp. 53-60). Andavira Editora.

- Schubert, Ch. (2017) Constructing the antihero: Linguistic characterisation in current American television series. *Journal of Literary Semantics*, 46(1), 25-46. <https://doi.org/10.1515/jls-2017-0002>
- Vaage, M. B. (2015). *The Antihero in American Television*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315715162>
- Valles, J., dir. (2002). *Diccionario de Teoría de la Narrativa* (Dictionary of Narrative Theory). Alhulia.
- Vernant, J. P. (2000). *El universo, los dioses, los hombres* (The universe, the Gods, the Men). Anagrama.
- Villegas, J. (1978). *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX* (The Mythical Structure of the Hero in the Twentieth Century Novel]. Planeta.
- Vogler, C. (2020). *El viaje del escritor* (The Writer's Journey). Ma Non Troppo.

SOBRE LOS AUTORES

ALFONSO FREIRE, Doctor en Ciencias de la Comunicación, máster en Estudios Humanísticos y Sociales, Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas y en Humanidades. Profesor en la Universidad Abat Oliba CEU, Universidad Oberta de Cataluña, Universidad de Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona.

 <https://orcid.org/0000-0003-2082-1212>

MONTSERRAT VIDAL-MESTRE, Doctora en Ciencias de la Comunicación, máster en Dirección de Comunicación empresarial e institucional, máster en Postproducción Audiovisual y licenciada en Ciencias Políticas y de la Administración. Profesora en la Universidad Internacional de Cataluña, Universidad Oberta de Cataluña, Universidad de Barcelona y Universidad Abat Oliba CEU.

 <https://orcid.org/0000-0001-6144-5386>