

Los Nuevos Superhéroes: ¿Feos, Sucios y Malos?

Emiliano Fernández Lascano
Licenciado en Ciencias de la Comunicación
Universidad de Buenos Aires
emiferlas@hotmail.com

Abstract

Es menester del presente trabajo llevar a cabo una aproximación al concepto de superhéroe de historieta y sus transformaciones a lo largo de la historia. El término superhéroe ostenta numerosos itinerarios para el análisis que no serían motivo de uno, sino de varios volúmenes. Debido a ello, la investigación centró su interés en los superhéroes estadounidenses más reconocidos plasmados en las historietas gráficas entre el año 1938 y principios de la década de 1990.

Aquellos superhéroes leídos por nuestros padres o abuelos que encarnaban los valores del bien, la honestidad, la obediencia a la Ley y el respeto por la vida ajena han llegado a su fin. Las últimas décadas del siglo XX se caracterizaron por la caída del mundo bipolar y, a la sombra del posmodernismo, se nos han presentado superhéroes más nihilistas, conflictuados y con un código de conducta muy radical. Los nuevos personajes podrían ser confundidos con antihéroes o incluso con “asesinos” de actitudes muy poco éticas. ¿Cómo llamar a un personaje que recurre a cualquier método con tal de que se haga justicia? ¿Cómo se denomina a un héroe que considera que el fin justifica los medios?

El objetivo general de la investigación se basa en comprender la ruptura de los estereotipos originales de los superhéroes a partir de las últimas décadas del siglo XX, lo cual se evidencia en la estructura de sus relatos. En ese sentido, la hipótesis radica en que los cambios que se observan en las últimas décadas del siglo XX, en cuanto a la construcción del perfil del superhéroe occidental (representados en las editoriales Marvel y DC Cómics), significaron una ruptura en el equilibrio idílico de las estructuras narrativas que caracterizó al género desde su nacimiento en el año 1938.

Marco Metodológico

La heterogeneidad de la información existente sobre superhéroes de historieta obliga a encontrar métodos de estudio pertinentes en cada caso. Por esa razón, la propuesta metodológica para esta investigación se basó, en primer lugar, en la sistematización de huellas para relacionar el género de superhéroes de historietas con sus condiciones de producción. En este sentido, Eliseo Verón es claro al respecto: “no se puede escribir ni explicar satisfactoriamente un proceso significativo, sin explicar sus condiciones sociales productivas.” (1987:122)

Es por ello que se estableció, por un lado, un análisis diacrónico con respecto a los héroes de la mitología griega y demás condiciones de producción, como por ejemplo los pulps. Por otra parte, se desarrolló un análisis sincrónico, estableciendo una suerte de “leit motiv” entre los propios superhéroes de cada década para encontrar una serie de regularidades que permitan asociar entre sí los distintos aspectos del género de superhéroes, ya que, como postula Oscar Steimberg, “el género se define por sus características retóricas, temáticas y enunciativas” (1998:47).

El corpus se encuentra conformado por 869 ejemplares de historietas de superhéroes, que datan desde la década de 1930 hacia principios de la década de 1990. Esos ejemplares fueron obtenidos por medio de colecciones personales, material de algunos coleccionistas, distintas hemerotecas e imágenes recolectadas en la Web.

En cuanto a la elección del corpus, es preciso mencionar ante todo que, para acotar el campo de estudio, los personajes elegidos han sido los considerados “más reconocidos” por la sociedad occidental, entre los cuales se encuentran: Superman, Batman, Capitán América, Hombre Araña, etc.

Por otra parte, cabe destacar que, para analizar a los superhéroes de la década de 1980 y 1990, se seleccionó a los personajes que mejor representan aquel momento histórico. Entre ellos se encuentran: The Punisher, Wolverine, Watchmen y Miracleman, entre otros. Es preciso mencionar que la totalidad de estos personajes corresponden a las dos mayores editoriales estadounidenses de cómics: DC Cómics y Marvel Cómics.

También es preciso señalar que la propuesta metodológica se centró en un abordaje cualitativo, mediante la realización de entrevistas en profundidad a expertos en la materia.

Resultados

En primera instancia se debe consensuar ciertas cuestiones preliminares, plantear una suerte de “axioma” que permita embarcarnos y zarpar sin mayores dificultades en el análisis. El punto básico es ¿Qué se entiende por el concepto de “héroe”? Y sobre todo ¿Qué se entiende como “superhéroe”? En la mitología antigua “héroe” era aquel nacido de un dios y una persona humana, por la cual se lo ubicaba en un lugar mayor que el hombre, pero menor que un dios; como Hércules, Aquiles, Eneas, etc. Generalmente era un varón ilustre, famoso por sus hazañas y dotado de virtudes como la fortaleza física o la inmortalidad que le permitía desarrollar cualquier tipo de acción sobre-humana.

Dentro de este marco se sitúa sin problemas un personaje como Superman con su fuerza descomunal y su capacidad de vencer la ley de gravedad o Flash con su extremada rapidez que supera la velocidad del sonido. Superman se convierte en un homólogo de Hércules y al igual que sus pares griegos, padece una vulnerabilidad específica (la kryptonita), como le ocurrió al héroe Aquiles con su talón.

¿Pero que ocurre con personajes como Batman o Flecha Verde? ¿Se los puede considerar superhéroes? Ellos no vuelan, ni tienen alguna facultad que les permita vencer las leyes de la física: son humanos comunes y corrientes más o menos preparados. Es por ello que no resultaría tan ilógico plantear ¿definen a un superhéroe los superpoderes o la máscara y la lucha contra el crimen?

El género permitiría llegar al acuerdo de que si el personaje se juega la vida por la Justicia es un superhéroe con todas las letras; los superpoderes son un complemento. La “etiqueta” de superhéroe pasa más por una cuestión moral. El término abarca a hombres que, por voluntad propia, deciden realizar acciones heroicas en pos de la humanidad.

El resultado del análisis sincrónico y diacrónico indica rasgos que se suelen encontrar en muchos de los superhéroes, más allá de sus peculiaridades. Los motivos son:

La Identidad Secreta

Si bien no todos los superhéroes ocultan su identidad, este es uno de los elementos más distintivos del género. La identidad secreta, en muchos casos, se relaciona estrechamente

con la máscara. La máscara personaliza y despersonaliza, muestra y oculta una identidad que por su lado desconocido puede resultar terrible.

La Amada

La amada es un recurso que revive los tópicos del amor cortés. Casi todo superhéroe tiene una Dulcinea que lo integra a un plano más humano pero que nunca podrá alcanzar del todo, porque nunca podrá ser del todo “normal”.

El Fiel compañero

El fiel compañero es otro detalle relevante; héroes y superhéroes cuentan con un camarada con el que comparten misiones y afectos: Aquiles y Patroclo o Don Quijote y Sancho Panza son los antecesores de Batman y Robin.

Las Armas letales – Tecnología

La exacerbación de la tecnología es el mayor ejemplo de la herencia del género Ciencias Ficción. La tecnología da lugar a las armas letales que prestan invulnerabilidad y hacen temblar de terror a los enemigos. La Excalibur de Arturo, el martillo de Thor o el rayo de Zeus, son los antecesores del escudo del Capitán América, las telarañas de Spiderman y toda la parafernalia instrumental de Batman.

El Colosalismo (Fuerza sobrehumana - Superpoderes)

Como han demostrado el arte y la mitología clásica, el tamaño sí que cuenta a la hora de someter y mostrar el poder. La condición física por encima de la media es el primer atributo que hace poderosos y temibles a los superhéroes. La fortaleza física, ya sea regalo de los dioses, natural o desarrollada en el gimnasio, es algo que comparten el Capitán América, Batman y Superman.

La Debilidad

La debilidad es otro elemento constitutivo: en Aquiles era el talón, en el caso de Sansón fue su melena, En Superman es la kryptonita y en Batman su envejecimiento. La posibilidad de debilidad humaniza e incluye; la carencia de ella aterroriza y deshumaniza.

Las características mencionadas más arriba, son las que constituyen el arquetipo tradicional del superhéroe del cómic norteamericano, sujeto a las fórmulas del héroe sin fisuras, invencible, capaz de resolverlo todo y de tener, además, una vida "normal". Una suerte de "boy-scout" listo para todo inconveniente, encarnando en sí los valores de la serenidad, la obediencia a la Ley, el respeto por la vida ajena, sumados a ideales políticos tradicionales, honestos y morales de su país. Se puede denominar a este arquetipo como "HÉROE LEGÍTIMO", por ser defensor de la noción de bien y de la propia identidad.

Este paradigma es el imperante entre 1938 y entrada la década de 1950, denominado "Golden Age", donde los superhéroes emergieron teniendo como trasfondo el New Deal, la Gran Depresión y la Segunda Guerra. De esta manera el "conflicto" en la trama de los relatos es de carácter maniqueo: existe el Bien, existe el Mal y ambos campos están perfectamente delimitados. Superman es bueno, Lex Luthor es malo, Batman es bueno, el Guasón es malo. Cada episodio era la lucha del superhéroe por restaurar el equilibrio, la condición idílica que existía antes de la última irrupción de sus eternos adversarios.

La figura 1 ejemplifica la estructura narrativa de la Golden Age.

Las décadas de 1980 y 1990 suponen una crisis estructural del cómic de superhéroes, tanto en lo que a figuras como en lo que a modelos narrativos se refiere. Al hilo de la postmodernidad, se produce una quiebra de sentido que afecta al concepto de superhéroe y su legitimidad. De esta manera se pueden detectar cambios en los siguientes aspectos:

- 1) Límites borrosos entre héroe y villano, que dejan de encarnar las nociones del Bien y Mal absoluto. Sólo cuando se enfrenten a un horror inconmensurable mostrarán algún resto de moralidad. Recurren sin mayores problemas a la tortura y al asesinato para detener a matones y delincuentes. Algunos perciben la lógica de sus

actuaciones, pero consideran a sus actos como la posibilidad más racional. Es por eso que lo ideal sería denominarlos “héroes-villanos”.

- 2) Otro aspecto interesante es que los superhéroes pasan de ser modelos de nosotros a encarnar una amenaza y los enemigos aparentes no son los responsables reales del Mal, aunque siguen siendo considerados enemigos hasta después del conflicto. El enemigo pasa a ser amigo sin que quede constancia de que una vez fue lo primero.
- 3) Los superhéroes pasan de ser los máximos defensores de la ley a encontrarse fuera de ella. Un ejemplo claro es el enfrentamiento virtual e ideológico que se establece entre Superman y Batman.

Si se podía denominar al arquetipo pasado como “HÉROE LEGÍTIMO” por ser defensor de la noción de bien y de la propia identidad, el superhéroe de nuestra época se acerca a la noción del “superhombre” nietzschianiana. Es por ello que quizás podría denominárselo “HÉROE TERRIBLE” porque comunica un mensaje de poder-fuerza, disuasorio frente a enemigos y protector frente a los suyos. Pero se lo admira y se lo obedece porque se lo teme.

Es decir que todos los rasgos mencionados anteriormente atribuidos a los “héroes” adquieren un nuevo significado. Por ejemplo, el colosalismo no se utiliza para mostrar la dimensión protectora del superhéroe sino su carácter de amenaza. Y si una de las principales marcas de identidad de un superhéroe eran sus poderes sobrenaturales, en esta nueva época se adquieren mediante tesón y dominio de la tecnología. Algo similar ocurre con los mecanismos de humanización. El lado humano se presenta como un lastre, como un deseo o una imposibilidad. De este modo queda claro que los superhéroes no son parte de “nosotros”.

Una dimensión que se acentúa en los superhéroes posmodernos es la muestra de debilidad (el talón de Aquiles). Estos nuevos protagonistas también cumplen años, se retiran o son retirados, son asesinados, sienten el dolor y pueden ser vencidos. Lo que se quiebra es el equilibrio idílico en el relato. Si hay alguna lucha por delante es por cambiar el statu quo, no por restaurarlo.

La Figura 2 ejemplifica la estructura narrativa del relato desde 1980.

A modo de conclusión: Metamorfosis de un Género.

Esta nueva identidad de los superhéroes conlleva cambios en la estructura del relato. Si el esquema prototípico de las viejas historietas de la década de 1930 era: 1) exposición reivindicatoria (un inocente es acosado por las intrigas de un villano); 2) interviene un héroe reivindicador; 3) esta intervención contiene en si misma lo esencial de la trama y su extensión es variable: enfrentamientos, persecuciones, intrigas, trampas, luchas, etc; 4) la reivindicación del inocente es concretada; este esquema es el que sufre cambios que se pueden sintetizar en:

- 1) Disminución del elemento “Deus Ex Machine”
- 2) Inversión del esquema orden-desorden
- 3) Disminución del contenido Ciencia Ficción
- 4) Traslado del eje del conflicto hacia el hombre contra si mismo.

1) “Deus Ex Machine” era un componente típico del teatro griego (Aristóteles, 2007:84) y utilizado por los grandes clásicos de las novelas (Dumas, Paul Feval, Eugene Sue, etc.). Eran las “providencias salvadoras” que surgían a ultimo momento ayudando al personaje principal (Rivera, 1994:212). Por ejemplo, el famoso novelista inglés Sir Arthur Conan Doyle, logra salvar al detective Sherlock Holmes de una muerte segura gracias a la aparición de una rama salvadora.

Este mismo elemento fue característico en la Década de Oro¹, pero con el correr de los años se ha presentado una disminución en pos de una búsqueda de mayor veracidad y verosimilitud con la realidad. Ninguna “providencia salvadora” logra ayudar a Superman de su muerte, a Batman de la muerte de su protegido o a la Batichica de quedar parapléjica. Esto quiebra la línea convencional del género, la idea del héroe “excepcional” y la construcción de personajes con identidades morales nítidamente marcadas, según la clásica polarización maniquea que divide a los actantes en Héroes y Malvados paradigmáticos. El resultado es un personaje sujeto a las leyes de la contingencia de la realidad, que permiten entender el siguiente punto...

¹ De este modo se denomina a la producción de historietas de superhéroes durante la década de 1930

2) Inversión del esquema orden-desorden (Aristóteles, 2007:91), tradicionalmente los relatos partían de un momento de tranquilidad que se veía amenazado por algún tipo de fuerza. Es por ello que el esquema partía desde un orden hacia un desorden que se tenía que evitar o resolver hacia un final feliz. Las nuevas obras suponen el descenso del paraíso al infierno apocalíptico. Parten de una noción de desorden (u orden caduco) que hay que destruir para instaurar una nueva situación, sea ésta de paz mundial o de dominación sobre el desorden por un grupo de elegidos. Todas las obras comparten un nexo común que tiene que ver con el carácter engañoso de la instauración-restauración final.

3) La Ciencia Ficción es un género narrativo en donde la premisa es que el desarrollo científico y tecnológico es superior al del presente. La Ciencia Ficción encontró un marco propicio en los comics debido a las posibilidades que se ofrecían mutuamente. Permitía liberar su inventiva sin necesidad de respetar la realidad: crear objetos, ciudades, razas y universos. Back Rogers, Brick Bradford y Flash Gordon son los primeros personajes importantes del comics de Ciencia Ficción, pero la mayoría de los superhéroes tenían este elemento en sus argumentos, aunque no se encontraran insertos en el género.

Esto es lo que permite, por ejemplo, entender los poderes de Superman mediante una explicación científica. En la primera edición se expuso que las increíbles capacidades del héroe se debían a que en Krypton los habitantes tenían una estructura física miles de años más adelantada que la terrestre. Se ejemplificaba con criaturas de nuestro planeta como las hormigas (levantan pesos mayores al suyo) o los grillos (pueden saltar distancias enormes en proporción a su cuerpo). Esto sirvió de inspiración para que el resto de los creadores de comics utilizaran la ciencia del mismo modo.

Aunque la ciencia ficción sigue vigente en el género, el correr de las décadas produjo una disminución. Es por eso que los objetos tecnológico que sugiere el primer Batman de Bob Kane, precede a los desarrollos de la tecnología y los propone como un recurso individual de saberes exclusivos aún no dominados por la sociedad en su conjunto (Rivera, 1994: 42). Una suerte de movimiento de apropiación solitaria que será compartida únicamente por sus ocasionales aliados u oponentes.

Mientras que en el Batman actual su equipo, el despliegue y la astucia tecnológica ya no preceden sino que están presentes (por supuesto que “maquillados” y estilizados por el género) en las propias tramas del contexto, para la cual es absolutamente verosímil y cotidiano. Bob Kane seducía a través de la incursión a fantaseos, apetitos y deseos tecnológicos. Cincuenta años más tarde, en cambio, los superhéroes tienen la ventaja (¿o desventaja?) de contar con el telón de fondo de la Guerra de las Galaxias y de poder confirmar lo realmente obtenido en estos territorios (Rivera, 1994: 43).. El Batman actual no necesita convocar a la tecnología para justificarse.

4) Podemos ponernos de acuerdo en que toda narración tiene un conflicto que permite desarrollar la acción (sin conflicto, no habría acción). Una vez establecida la meta e iniciada la lucha o confrontación, ésta no tendría sentido si no hubiera oposición. La grandeza y la fuerza se miden por la fuerza de la oposición. La oposición no está encarnada en una persona o antagonista, sino en todas las posibles dificultades que se le presenten al protagonista en sus luchas. De esta manera reconocemos tres ejes o tipos de conflictos (Puente, 1997):

- I. Conflicto hombres contra hombres
- II. Conflicto hombre contra la Naturaleza
- III. Conflicto hombre contra si mismo

Durante más de 30 años el conflicto de las tramas de los superhéroes se desarrollo entres los dos primeros tipos (hombre contra hombre, hombre contra la Naturaleza). Se pueden observar ejemplos de los héroes utilizando sus dones para paliar los estragos de la naturaleza contra la sociedad. Pero en mayor medida se desarrollo el eje de “hombre contra hombre” que representaba el mundo que se vivía.

En la actualidad el conflicto se corrió hacia el eje de los problemas del hombre con si mismo. Conlleva tramas más psicológicas donde se debate las responsabilidades sobre los poderes, los deseos de normalidad, los ambiciones de poder, las dudas sobre los valores de antaño y, sobre todo, un relativismo que es signo de la época posmoderna.

El relativismo postmoderno ha demostrado ser compañero de viaje tan peligroso que puede considerar cualquier acción ética o moral. Sin embargo, no se debe olvidar que la

postmodernidad ha permitido recuperar una herencia perdida: la noción de complejidad, donde los malos no son tan malos y los buenos no son tan buenos.

El presente artículo pretende constituirse como un disparador de futuras investigaciones en torno a la circulación discursiva del concepto de héroe en el siglo XXI, a partir de lo cual pueden surgir nuevos interrogantes. Es por ello que nada aquí está cerrado, aclarando que a través de este complejo recorrido analítico no se buscó “respuestas totalizadoras”, sino dejar abiertos ciertos interrogantes que contribuyan a pensar con mayor amplitud la temática abordada y, de forma más general, los fenómenos sociales en los cuales, de alguna manera u otra, todos los sujetos nos vemos interpelados. Propuesta que se enlaza y se puede comprender más claramente cuando Michel Foucault, terminando una entrevista que aparece en el capítulo 11 de “Microfísica del poder”, señala que: “lo que he dicho no es ‘aquello que pienso’ sino lo que con frecuencia me pregunto si no podría pensarse”

Bibliografía

- ABBAGNANO, N. Diccionario de filosofía., Fondo de Cultura Económica, México, 1987.
- ARISTÓTELES. Arte Poética. Serie Pensadores Universales. Gradifco, Argentina, 2007.
- BREMOND, Claude. “La lógica de los posibles narrativos”, Análisis estructural del relato, Serie Comunicaciones, Editorial Buenos Aires. 1987.
- CAMPBELL, Joseph. El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito. Fondo de Cultura Económica, México, 1984.
- ECO, Umberto. “El mito de Superman”, en Apocalípticos e integrados. Ed. Lumen y Tusquets editores, Barcelona, 1995.
- FOUCAULT, Michel. “Poderes y estrategias”, en Microfísica del poder, Madrid La Piqueta, 1979.
- GUBERN, R. Máscaras de la ficción. Anagrama, Madrid, 2002.
- HEGEL, G.W.F. Filosofía de la Historia. Heliasta SRL., Buenos Aires, 2005
- NIETZSCHE, Friedrich. La genealogía de la moral. Alianza Editorial, Madrid, 1992.
- PLATÓN. Cratilo en Diálogos. Porrúa, México, 1976.
- RIVERA, Jorge B “Postales Electronicas” Editorial Atuel, Bs As. 1994
- STEIMBERG, Oscar "Proposiciones sobre el género" de Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares. Atuel-Colección del Círculo, Buenos Aires, 1998 (tercera edición).

- VERÓN, Eliseo "El sentido como producción discursiva" de La semiosis social Gedisa, Buenos Aires,1987.

ANEXO

Figura 1

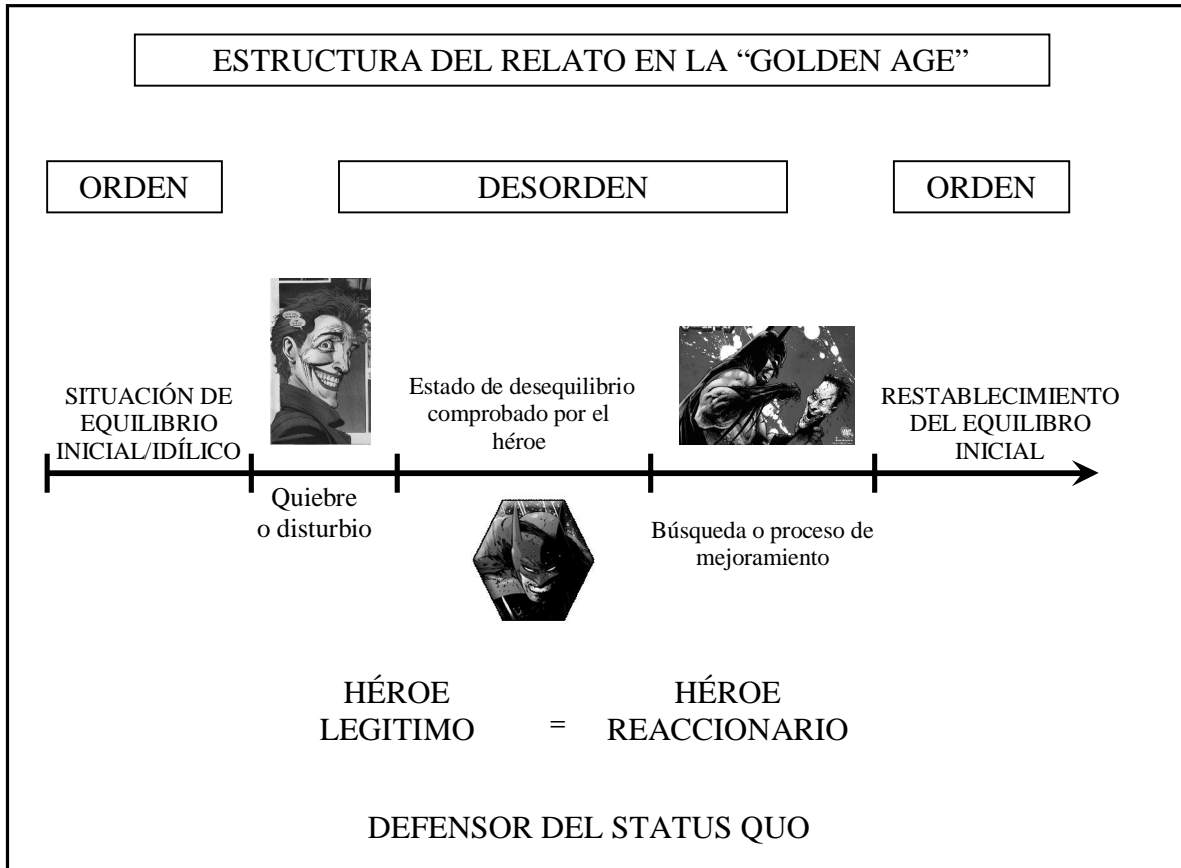


Figura 2

