

# **Del Comic al Cine. Transposición y discurso ideológico en Hollywood luego de los atentados del 11-S.**

Martini y Darío.

Cita:

Martini y Darío (2013). *Del Comic al Cine. Transposición y discurso ideológico en Hollywood luego de los atentados del 11-S. XIV Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-010/208>

**XIV Jornadas  
Interescuelas/Departamentos de Historia  
2 al 5 de octubre de 2013**

**ORGANIZA:**

Departamento de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras

Universidad Nacional de Cuyo

Número de la Mesa Temática: 24

Título de la Mesa Temática: Incidencia de Estados Unidos de América en el mundo contemporáneo (1898-2012)

Apellido y Nombre de las/os coordinadores/as: Iuorno, Graciela Elvira / Nigra, Fabio

**TÍTULO DE LA PONENCIA**

**Del *Cómic* al Cine. Transposición y discurso ideológico en Hollywood luego de los atentados del 11-S**

*Apellido y Nombre del/a autor/a:* Martini, Darío Esteban (con la colaboración de Fiamengo, Augusto)

*Pertenencia institucional:* Facultad de Filosofía y Letras. UBA

*Correo electrónico:* dariomartini1977@gmail.com

## Introducción: historietas (cómic), superhéroes y cultura

Una vez depurada la superficie discursiva de las películas de superhéroes, con una trama sinóptica básica: héroe/semidiós que salva a su ciudad, al planeta o a “su chica”, este trabajo se propone ofrecer herramientas aproximativas al análisis de la forma en que las películas de superhéroes contribuyen a la construcción y al fortalecimiento de un discurso dominante, hegemónico, y dejan huellas en el sentido común de la época. Esto se torna evidente en la década pasada, la primera del siglo XXI, en la que se vivió un verdadero “boom” de este tipo de filmes.

Como punto de partida, puede afirmarse que estas películas, como expresiones artísticas, ayudan en la construcción de dos niveles de significado, el individual y el colectivo, que son a la vez formas de sentir y actuar contenidas en instituciones sociales determinadas por circunstancias materiales estipuladas.<sup>1</sup> Esta “construcción de sentido” se emparenta con el concepto de ideología, en la instancia en que diferentes grupos de la sociedad “comparten objetivos, poderes, intereses u otras cosas que valdría la pena defender”.<sup>2</sup> Cosas irrealizables sin un lenguaje (o sea, en términos lingüísticos). En este caso particular, las historietas y su transposición en guión al cine proveen y constituyen un relato capaz de generar una verdadera “cognición social compartida”.<sup>3</sup> Este trabajo pretende exponer, que el relato nacionalista fundacional, el “destino manifiesto” (la superioridad innata de los estadounidenses de origen anglosajón), es natural y propia de estos “superhéroes” que preservan la democracia y ayudan a sostener el “relato bélico” estadounidense.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> No se trata solamente de que debemos ir más allá de las creencias sistemáticas y formalmente sostenidas, aunque por supuesto siempre debemos incluirlas. Se trata de que estamos interesados en los significados y valores tal como son vividos y sentidos activamente; y las relaciones existentes entre ellos y las creencias sistemáticas o formales, en la práctica son variables (incluso históricamente variables) en una escala que va desde un asentimiento formal con una disensión privada hasta la interacción más matizada existente entre las creencias seleccionadas e interpretadas y las experiencias efectuadas y justificadas. Williams, Raymond “Estructuras de sentimiento” En: *Marxismo y literatura*. Ed. Las cuarenta. Buenos Aires. 2009. Pág. 180

<sup>2</sup> Van Dijt, Teun A “¿Un estudio lingüístico de la ideología?” En: *Discurso, cognición y educación. Ensayos en honor a Luis A. Gómez Macker*. Giovanni Parodi Sweiss, Editor. Ediciones Universitarias de la Universidad Católica de Valparaíso (Chile), Págs. 27-42

<sup>3</sup> *Ibidem*. Pág. 31

<sup>4</sup> Sobre el “Destino Manifiesto” ver: Abarca, Graciela M. “El *Destino Manifiesto* y la construcción de una nación continental” En: Nigra, Fabio y Pozzi, Pablo (Comp.) *Invasiones bárbaras en la historia contemporánea de los Estados Unidos* Maipue Editorial. Buenos Aires 2009. Pág.43. Sobre el “Relato Bélico estadounidense” ver: Engelhardt, Tom *El fin de la cultura de la victoria. Estados Unidos, la Guerra Fría y el desencanto de una generación* Paidós Transiciones. España. 1997. Págs. 19-76

Los cómics son parte integrante de la cultura de masas, y ofrecen sentimientos y pasiones, amores y muerte, presentados en función del efecto que deben producir.<sup>5</sup> Se trata de un género

*...dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular (...) un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores.*<sup>6</sup>

A lo largo de este trabajo se observará cómo el superhéroe de los cómics es un “lenguaje fabricado” que le sirve a Hollywood para articular un sistema de significaciones impregnadas de sentido, con formas y funciones simbólicas definidas. Los superhéroes pueden ofrecer un tipo de discurso histórico que ayuda a naturalizar el lugar de la democracia estadounidense en el mundo.<sup>7</sup>

Ya fuere en una atmósfera distópica, un pasado alternativo, un futuro cercano controlado por corporaciones o un presente de desafíos a los deseos de reafirmar una *Pax Americana* mundial, los superhéroes (o la contra-imágenes de los mismos) ayudan a construir un sentido común capaz de forjar consenso y pueden “influir sobre el decurso de la historia (...) para cambiar el enfoque público con respecto a asuntos de importancia política o social”.<sup>8</sup>

### **Estados Unidos y el discurso post 11-S**

Los atentados del 11 de septiembre del año 2001 en Nueva York sirvieron para que el imperialismo estadounidense inicie una ofensiva bélica a partir de noviembre de 2001 en Afganistán, y posteriormente en Irak, en marzo de 2003. Pero estas invasiones eran parte de planes elaborados y maniobras premeditadas;

*... la necesidad de una presencia sustancial de fuerzas estadounidenses en el Golfo trasciende la cuestión del régimen de Saddam Hussein. Este proceso de transformación será posiblemente prolongado, a menos que el mismo se vea acelerado,*

---

<sup>5</sup> Eco, Umberto *Apocalípticos e integrados* Random House Mondadori. Argentina. 2012. Pág. 35

<sup>6</sup> *Ibidem* Pág. 186

<sup>7</sup> Barthes, Roland *La aventura semiológica* Paidós Comunicación. Barcelona. 2009 Págs. 26, 40 y 54

<sup>8</sup> Nigra, Fabio *Hollywood y la Historia de Estados Unidos. La fórmula estadounidense para contar su pasado* Imago Mundi. 2012. Pág. 13

*de modo fortuito, por algún evento catastrófico y catalizador, semejante a un nuevo Pearl Harbor.*<sup>9</sup>

Redactado por Paul Wolfowitz (Secretario de Defensa de los Estados Unidos entre 2001 y 2005) en las últimas semanas de la campaña presidencial del año 2000, el extracto citado pertenece al documento “La reconstrucción de las defensas de Estados Unidos: Estrategia, fuerzas y recursos de cara al nuevo siglo”, del grupo ultra neoconservador “Proyecto para un Nuevo Siglo Estadounidense”. Allí se encuentra una verdadera

*...visión acerca de un ‘Nuevo Siglo Estadounidense’ (que) puede ser leída, muy provechosamente, como una forma de ciencia ficción del siglo XXI, descendiente seria y letal de aquellas visiones que alguna vez nos parecieron descabelladas, risibles e incluso, de ‘Pax Americana’, alumbradas a fines del siglo XIX y principios del XX.*<sup>10</sup>

¿Qué relación puede establecerse entre el hecho histórico (atentados terroristas en suelo estadounidense y renovada ofensiva neoconservadora) y las películas basadas en historietas (o cómics) de superhéroes? La transposición desde las historietas al cine cumple con objetivos discursivos ideológicos que son básicos a la hora de afirmar un lugar de preponderancia de Estados Unidos en el escenario geoestratégico mundial. Los superhéroes que supieron enfrentar a nazis y comunistas en el siglo veinte son reubicados en la coyuntura política actual de cara a los (reciclados y nuevos) enemigos que desafían la declinada hegemonía estadounidense.<sup>11</sup>

Tópicos tales como “el mal”, incluido en sus definiciones más resbaladizas de “males menores y necesarios”, con sus paquetes de leyes y reglamentaciones antidemocráticas y sus “herramientas de interrogación” en la tortura, propiciaron como telón retórico de fondo para la década pasada. La oratoria de justicia revanchista basada en las reiteradas menciones a la “infamia” terrorista y la bruma de una “cultura de guerra” flotaban en la atmósfera.<sup>12</sup> En contraposición a la nostalgia imperante en los años ochenta y los noventa por una nueva etapa de supremacía estadounidense como la

---

<sup>9</sup> Franklin, Bruce H *War Stars. Guerra, ciencia ficción y hegemonía imperial*. Editorial Final Abierto. Buenos Aires. 2010. Pág. 429

<sup>10</sup> *Ibidem*, Pág. 428-429 Agrega Franklin: *Para asegurarse lo que ellos (los “halcones”) definen explícitamente como la ‘Pax Americana global’, exigen un incremento gigantesco de los gastos militares, pasando por alto cualquier pretensión por lograr un presupuesto equilibrado, y un enorme despliegue de fuerzas en un nuevo anillo de bases que circundan Asia y penetran en su territorio. Ibidem*. Pág. 430

<sup>11</sup> Wallerstein, Immanuel *Estados Unidos confronta al mundo Siglo XXI* editores. México 2005. Pág. 23

<sup>12</sup> Dower John *Culturas de guerra. Pearl Harbor, Hiroshima, 11S, Iraq* Editorial Pasado y presente. Barcelona. 2012. Pág. 41

de la inmediata posguerra, reaparecía ahora un tipo de discurso que colocaba a Estados Unidos como policía mundial (y hogar de los héroes).

En Estados Unidos, durante la presidencia de George W. Bush, imperó un pensamiento de grupo que se hizo presente no sólo en lo más alto del escalafón militar sino también en casi todo el país. Una vez que la invasión a Irak se transformó en un cenagal y se puso de moda criticarla en el cuerpo legislativo, en los medios de comunicación convencionales y en el electorado (que volvió a confiar la presidencia a Bush en noviembre del 2004), “todo lo burdamente elaborado y desplegado con la invasión a Irak socavó la mística de la ‘racionalidad’ que tanto gusta a los occidentales en general y a los estadounidenses en particular a la hora de presentar a un Occidente ‘lógico’, opuesto a un Oriente ‘ilógico’”.<sup>13</sup>

El uso de la historia, su mal uso y la indiferencia manifiesta respecto a ella se convirtieron en los hilos argumentales de los estrategias estadounidenses, quienes:

*... depuraron un pasado poco convincente que incluye no solo el papel que desempeñó su nación en el desarrollo de armas de destrucción masiva y los ataques a la población civil destinados a destrozarse su moral (Japón en 1945), y no ya a toda la historia de entreguerras de las potencias occidentales en el Oriente Próximo, sino también las lecciones concretas del período que siguió a la Segunda Guerra Mundial en relación con el conflicto asimétrico, la insurrección, el orgullo nacional y transnacional, el poder ‘astuto’ frente al ‘bruto’ y los muchos modos en que, más tarde o más temprano conducen a la arrogancia y la negligencia a reveses, atolladeros sufrimientos incalculables y daño.*<sup>14</sup>

Esta arrogancia conformó uno de los hilos del discurso dominante en la primera década del siglo XXI, junto a la mención a la “guerra santa” y la prepotencia fatal de la superioridad moral y la fe extraordinaria que depositaron los estadounidenses en la eficacia de unas fuerzas armadas supuestamente arrolladoras.

### **El verdadero “poder” de los superhéroes**

Aceptando la forma ficcional de la narración discursiva como inseparable del contenido en la construcción de la verdad que intentan sostener, las películas de superhéroes pueden decirnos mucho sobre el discurso ideológico vigente. Aquí se

---

<sup>13</sup> *Ibidem* Pág. 16

<sup>14</sup> *Ibidem*. Pág. 25

brindarán elementos introductorios a la transposición del cómic al guión cinematográfico realizadas por los grandes estudios de Hollywood, sometiendo a un estudio analítico los esfuerzos por reposicionar a los viejos superhéroes del universo de historietas como paladines de la justicia y colaboradores natos de los esfuerzos de dominación estadounidense en el mundo, teniendo en cuenta además que lo verosímil histórico que opera sobre la base de relatos anteriores (Guerra Fría, Democracia vs Nazismo) es para los historiadores no tanto un problema de forma desplegada en la pantalla, como de contenido.<sup>15</sup>

Estos relatos ficcionales apelan a la imaginación a la vez que crean y transmiten ciertas ideas que se hacen realidad. Lo que constituye la verdadera “kriptonita” de los críticos que se esfuerzan por sostener una “neutralidad valorativa” al analizar estos filmes, es que Hollywood utiliza personajes e historias como objetos de reproducción ideológica, y que por lo tanto, este verdadero “boom” de películas de superhéroes desde el año 2000 puede ser sujeto a un análisis de discurso, ideológico y de consenso, que se aproxime críticamente a las creaciones y tramas representadas en la pantalla, teniendo en cuenta que “...la tarea consiste mucho menos en establecer léxicos de objetos que en encontrar las articulaciones que los hombres aplican a lo real.”<sup>16</sup>

El género de los superhéroes de historietas, creado en Estados Unidos, tiene a *Superman* como su figura fundacional. El “hombre de acero” es el brazo voluntarioso de la democracia capitalista, que combate el crimen y defiende la propiedad privada.<sup>17</sup> El personaje cuadró rápidamente en una sociedad industrial, fordista, en donde el individualismo llevaba a las personas cada vez más a desentenderse del interés común, y en donde lo ajeno y lo independiente era ahora defendido por un interés “general”.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Bevilacqua, Gilda “Del discurso ‘histórico’ al ‘cinematográfico’: Bastardos sin gloria y la construcción de la historia.” En: Nigra, Fabio (Coordinador) *Visiones gratas del pasado. Hollywood y la construcción de la Segunda Guerra Mundial*. Editorial Imago Mundi. Buenos Aires 2012. Pág. 193

<sup>16</sup> Barthes, R *La aventura semiológica* Op. Cit. Pág.71. Además, Hollywood necesita de la aprobación de sus guiones por parte del ejército cada vez que precisa de aparatos bélicos para sus filmes de acción. A su vez: “La burocracia de la seguridad nacional fue establecida no sólo para proporcionar seguridad física para el territorio norteamericano, sino también para proteger ciertos valores claves caracterizados a veces como el *American way of life*.” Barnett, Richard *Guerra perpetua*. México. FCE. 1974. Pág. 224. Ver también: Nigra, Fabio “Ideología y reproducción material de la ideología por el cine” En: Nigra, Fabio (Coordinador) *Hollywood, ideología y consenso en la historia de Estados Unidos* Maipue Editorial. 2010. Pág. 12. Wallerstein, Immanuel “Los intelectuales: La neutralidad valorativa en cuestión” En: Wallerstein, Immanuel *La decadencia del poder estadounidense (Estados Unidos en un mundo caótico)* Capital Intelectual. Buenos Aires. 2006. Pág. 110

<sup>17</sup> En *Superman* “la única forma visible que asume el mal es el atentado a la propiedad privada” Eco *Apocalípticos e integrados* Op. Cit. Pág. 298.

<sup>18</sup> Marx, K Engels, F *La ideología alemana* Santiago Rueda Editores. Buenos Aires. 2005. Pág 35

Elaborado en 1938 por Jerry Siegel y Joe Shuster, *Superman* está basado en el Hércules de los circos y vodeviles que recorrían los pueblos y barrios de la era previa a la masividad lograda por el cine y la televisión. Estos jóvenes inmigrantes judíos del este europeo, marginados en guetos durante la depresión de los treinta, lograron crear uno de los personajes definitorios en la búsqueda de una síntesis entre fuerza y justicia y plasmaron un anhelo de orden a través de un superhéroe que administraba la justicia y enfrentaba todo lo que el sistema no podía resolver naturalmente (el padre de Siegel murió de un infarto cuando un ladrón entró a su taller de letrista).<sup>19</sup>

A la creación de *Superman* le siguió la aparición de *Batman* (Detective Comics número 27, 1939). Esta vez el origen de clase del protagonista nos lleva directamente al panteón de la oligarquía capitalista estadounidense. El multimillonario Bruno Diaz (Bruce Wayne), se enmascara para impartir una justicia expeditiva y punitiva sobre el bajo mundo y sus ramificaciones mafiosas.

Aceptamos que *Superman* y *Batman* son creaciones artísticas en un plano social, y como creaciones ficcionales apelan a diferentes experiencias que el lector o el espectador de estas historietas (y películas) pueden no percibir como “ideologizadas”, pero que en realidad sí lo están (aunque de diferente manera, grado o intensidad, según la ficción o relato ficcional que analicemos).

Lo que importa es quién usa el lenguaje de los superhéroes y con qué fin.<sup>20</sup> Si el “Capitán América” (creado en Marzo de 1941, personaje clásico de la “Edad Dorada” de los superhéroes) peleaba contra los nazis, la versión cinematográfica de 2011 introduce una situación histórica ficticia en el escenario de la Guerra. En el filme, el superhéroe pelea contra el villano *Hydra*, un súper nazi cadavérico dispuesto a derrocar a Hitler para despejar su camino de dominación mundial. Entre los soldados estadounidenses que pelean juntos con el Capitán América se encuentra un descendiente de japoneses. Aquí el guión decide no “ideologizar” la historia (con la narración clásica democracia vs. nazismo de las historietas de los cuarenta), y logra así evitar la mención, de que durante la Segunda Guerra los habitantes de origen japonés que vivían en

---

<sup>19</sup> *Intelectuales* (estadounidenses de la primera mitad del Siglo XX) como Lewis Mumford, John Dewey, James Rorty y Stuart Chase, expresaron diferentes niveles de preocupación frente a la cultura de los negocios que divorciaba cada vez más a los individuos de la comunidad, transformándolos en (palabras de Mumford) ‘personalidades sin un sentido de responsabilidad social o un contacto con el medioambiente que los rodea.’ Leach, William *Land of desire. Merchants, Power and the Rise of a New American Culture* Vintage Books. Estados Unidos. 1993. Pág. 380

<sup>20</sup> Hutcheon, Linda “La política de la parodia posmoderna”. *Criterios. Edición especial de homenaje a Bajtín*. La Habana. Julio 1993. Pág. 2

Estados Unidos (los *Nissei*) fueron obligados a ingresar en “campos de internamiento” y en ningún caso formaron parte de las fuerzas armadas.<sup>21</sup>

La lucha contra el mal político (los nazis y los japoneses) en los cuarenta (y durante la Guerra Fría contra los rusos comunistas) cede paso, en el caso de la última entrega cinematográfica de “Capitán América”, a la lucha contra el mal supra natural. Pero de paso Hollywood construye una imagen falsa de inclusión y de lucha por un lugar en la democracia para las “minorías” étnicas.<sup>22</sup>

Mencionamos hasta aquí rápidamente a tres superhéroes que definieron el espíritu del siglo pasado, en tanto y en cuanto son íconos de la cultura estadounidense. *Superman* refleja la fuerza estadounidense, la policía mundial que asegura la paz. *Batman* aterroriza con su máscara y su traje a las “deformaciones naturales” del mundo capitalista, y la policía admite ambiguamente su ayuda. Si *Batman* se encarga de poner rudamente en su lugar a los marginales e indeseables del sistema en los callejones, el Capitán América es el soldado de la democracia capitalista fronteras afuera. Con sus calzones sobre las mallas, herencia estética de los trapezistas de circo, todos ellos ayudaron a derrotar a los nazis.<sup>23</sup> No hay que olvidar a “La Mujer Maravilla” (*Wonder Woman*), que cierra el panteón de superhéroes de la Edad Dorada; una amazona en la línea de batalla que representaba a *Rosie the riveter* (“Rosie, la remachadora”, la icónica imagen de) la mujer trabajadora destinada al ensamblaje de aviones para la Guerra.<sup>24</sup> En todos estos caso,

*Es evidente que cada uno de estos personajes es profundamente bueno, moral, subordinado a las leyes naturales y civiles, por lo que es legítimo (y hermoso) que*

---

<sup>21</sup> “La Orden ejecutiva 9066. Estados Unidos y los campos de internamiento estadounidenses durante la segunda Guerra Mundial”. En Revista *Huellas de Estados Unidos. Estudios, perspectivas y debates desde América Latina*. Número 4. ISSN 1853-6506 ([http://huellasdeeua.com.ar/ediciones/edicion4/4-Benitez\\_pp.45-57.pdf](http://huellasdeeua.com.ar/ediciones/edicion4/4-Benitez_pp.45-57.pdf)) Consultado el 20 de abril de 2013.

<sup>22</sup> Nigra, Fabio *Hollywood y la Historia de Estados Unidos* Op.Cit. Pág. 135

<sup>23</sup> *Los cómics tenían varios objetivos propagandísticos: unir a la gente detrás de la guerra, fomentar la vigilancia contra los espías enemigos, rebatir la propaganda del Eje, retratar al enemigo como inmoral, brutal y, sobre todo en el caso de los japoneses como sub-humanos, y por último, asegurar a la población que los aliados estaban luchando por una causa justa.* Scott, Cord A., *Comics and Conflict: War and Patriotically Themed Comics in American Cultural History from World War II through the Iraq War* Dissertations. Paper 74. Loyola University Chicago. EE.UU. Pág. 47

([http://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1073&context=luc\\_diss](http://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1073&context=luc_diss)) Consultado el 03/05/2013

<sup>24</sup> La Mujer Maravilla fue creada por el psicólogo William Moulton Martson, investigador que trabajaba sobre los efectos de los *mass media* sobre el individuo y diagnosticaba a la violencia social como un defecto esencialmente masculino. Para Martson, el distanciamiento del patriarcado es la llave de la humanidad, y la Mujer Maravilla, su mensajera. AA.VV *La doble vida de los superhéroes* Ediciones Inrocks. Buenos Aires. Feb. 2013. Pág. 80. Ver también: Gabin, Nancy F *Feminism in the Labor Movement. Women and the United Auto Workers, 1935-1975* Cornell University Press. EE.UU. 1990. Pág. 47

*emplee sus poderes con fines benéficos. En este sentido, el mensaje pedagógico de estas historietas sería, por lo menos a nivel de la literatura infantil, altamente aceptable, y los mismos episodios de violencia de que están sembrados varios de los episodios, tendrían una finalidad en dicha reprobación final del mal y en el triunfo de los buenos.*<sup>25</sup>

Estos superhéroes, con la excepción de *Batman*, van vestidos de manera tal que reflejan una metáfora de la bandera estadounidense, y este simple detalle apunta a la existencia de un verdadero tropo en la narrativa de un buen número de los mismos. La combinación de los colores y los símbolos patrios azules y rojos, las estrellas, el escudo con rayas blancas, construyen una clara dicotomía entre "nosotros" y "ellos" que posiciona a los superhéroes del lado de la bandera. Frente a un mundo que naturaliza o enmascara los signos, observamos como se recurre a "campos nocionales comunes" capaces de connotar

*...significantes, significados y el proceso que une unos con otro (significación) (...)...son siempre, en última instancia, signos discontinuos, "erráticos", naturalizados por el mensaje denotado que los vehicula. En cuanto al significado de connotación, tiene un carácter a la vez general, global y difuso; es, si se quiere, un fragmento de ideología.*<sup>26</sup>

Estos superhéroes luchan contra arquetipos de "el mal" que amenazan con destruir el mundo y los hace por lo tanto éticamente incuestionables. Esto posiciona estratégicamente al *ethos* de los mismos ubicándolos como difusores de objetivos políticos, logrando de manera simplista definirlos gráficamente a través del uso de los colores norteamericanos como "buenos", para utilizarlos en la consolidación de una ideología hegemónica que pelea contra los "malos". En los casos específicos de la Mujer Maravilla y *Superman*, ambos son expresiones acabadas del sueño americano, inmigrantes de "tierras lejanas", blancos, y descendientes de origen "noble", que se plegaron con ahínco a la defensa de los valores de la ciudadanía estadounidense y a la cultura occidental.<sup>27</sup>

Durante e inmediatamente después de la Segunda Guerra, *Superman*, *Batman*, la Mujer Maravilla y el Capitán América se hicieron inmensamente populares a través de

---

<sup>25</sup> Eco *Apocalípticos e integrados* Op. Cit. Pág.297

<sup>26</sup> Barthes *La aventura semiológica* Op. Cit. Págs. 58 y 103.

<sup>27</sup> Carabas, Teodora "Tales calculated to drive you MAD. The debunking of Spies, Superheroes and Cold War Rethoric in 'Mad Magazine's Spy vs. Spy'." *The journal of popular culture*. Vol 40, No 1. Blackwell Publishing. EE.UU. 2007. Págs. 12 a 17

la televisión, las películas y las revistas de historieta. Mientras tanto, la Guerra Fría se convertía en el escenario ideal para la aparición de nuevos superhéroes que ayudaron a desarrollar un escenario quimérico y romántico alrededor de la misma y de la fusión nuclear y sus derivados.<sup>28</sup> “El Átomo”, que puede ajustar su tamaño corporal, auto experimentó con la energía de fisión del uranio, “El increíble Hulk” es un científico transformado por la tecnología de rayos gama; *Flash* desafía las leyes de la temporalidad moviéndose a velocidad supersónica, como un súper jet de una época atravesada por la carrera armamentística. Casi todos estos héroes desafían las leyes de la gravedad, y cuando no saltan grandes distancias (como el primer *Superman*) costean los artilugios necesarios para moverse por los aires, como *Batman* o *Iron Man*, miembros del credo empresarial estadounidense que inventan sus propios artefactos, una de las máximas a cumplir por cualquier capitalista que se jacte de ser parte del “American Business”.<sup>29</sup> A su vez, las personalidades “ocultas” de todos estos superhéroes aseguran que se “normalicen” una vez extinto el peligro que los convocó en un plano ciudadano de paz y orden.<sup>30</sup>

El fin de la Segunda Guerra Mundial puso además a los superhéroes a trabajar en el frente interno, con un discurso pacificador que apuntaba a reprimir todo intento de disrupción a un orden que beneficiaba a una minoría blanca, racista y misógina. En las tiras de *Superman* aparecieron *Super Boy* (el pasado adolescente del héroe), *Super Chica*, una prima del mismo, y una súper mascota: *Krypto*. *Batman*, ahora junto a *Robin*, perseguía ladrones de bancos muy desprolijos cuando no estaba organizando alguna colecta para un hogar de huérfanos y dando consejos a los más jóvenes, y la Mujer Maravilla le pedía perdón a su novio terrícola por ser un ser superior. La imagen hogareña se imponía con la cacería de brujas abierta por el fenómeno anticomunista del “macartismo” de fondo.<sup>31</sup> La persecución macarthista, que comenzó con el

---

<sup>28</sup> *Ibidem* Pág. 15

<sup>29</sup> McCraw, Thomas *American Business 1920-2000. How it worked*. The American History Series. Harlan Davidson. 2000. Pág. 33. Frank, Thomas *La invención de lo cool. El negocio de la cultura y la contracultura y el nacimiento del consumismo moderno*. Alpha Decay. Barcelona. 2011. Pág 81.

<sup>30</sup> *Superman es (...) una criatura inmersa en la vida cotidiana, en el presente, aparentemente ligado a nuestras propias condiciones de vida y de muerte, por muy dotado de facultades superiores que esté. Un Superman inmortal dejaría de ser un hombre, para convertirse en dios, y la identificación del público con su doble personalidad (la identificación para la que ha sido pensada la doble identidad) caería en el vacío. Eco Apocalípticos e integrados Op. Cit. Pág.272*

<sup>31</sup> El macartismo: “...cumplió dos funciones claves. Primero, alineó la opinión pública tras el nuevo protagonismo mundial de Estados Unidos. Y segundo, presentó una justificación para mantener un elevado porcentaje de presupuesto nacional en gastos denominados de “defensa nacional”. Pozzi, Pablo

desplazamiento en las filas de los sindicatos de sindicalistas combativos, trotskistas y comunistas, se extendió a diversos sectores de la sociedad. De hecho, entre 1953-1955 los cómics tuvieron que sobrevivir a la fuerte censura del período. Aquellas editoriales que no se dedicaban a los superhéroes, como la *Entertaining Comics* (EC, que editaba historias de terror, bajos fondos y detectives), fueron perseguidas por el Comité de Actividades Antiestadounidenses (HUAC por sus siglas en inglés) y desacreditadas fuertemente por la prensa amarillista.<sup>32</sup>

Los editores, escritores y artistas del medio vinculados a las historietas decidieron crear un consenso de autocensura (*Comic Code Authority* de 1954) para poder escapar a la reprobación estatal. Esta persecución a las historietas de la EC propició en parte el regreso del género súper heroico. Las historias se hicieron mucho más ficcionales, basadas en peleas intergalácticas y contra seres provenientes de otras dimensiones (por ejemplo la serie de DC “Crisis en Tierra Uno” de comienzos de los años sesenta), o tenían que enfrentar inofensivas invasiones extraterrestres. La disociación fantástica reflejaba en parte el peso de la censura y la persecución estatal que caía ahora sobre los contenidos que preferían los púberes del *Baby Boom*.

Pero la Guerra de Vietnam iba a modificar este escenario. El “fin de la cultura de la Victoria”, como la denominó el historiador Tom Engelhardt (“el síndrome de Vietnam” en el relato neoconservador), dejó su impronta en la sociedad estadounidense. Las grandes demostraciones antibelicistas de fines de la década del sesenta trocaron en organizaciones radicalizadas que desafiaban abiertamente el status quo. La pérdida de hegemonía estadounidense trajo aparejada un cuestionamiento al *status quo* que se vio reflejado en la evolución de ciertos personajes de historieta. Algunos superhéroes ahora se mostraban abiertamente desafiantes frente al “sistema”, como “Flecha Verde” (*Green Arrow*), armado de arco y flecha al estilo Robin Hood (aunque *Green Arrow* es un poderoso empresario de ideas *liberals*), quien intentaba poner en tela de juicio la moral justiciera simplista de los superhéroes que no reflexionaban sobre las raíces de pobreza y marginalidad que daban entidad al delito.<sup>33</sup> Los superhéroes de fines de los setenta

---

*Estados Unidos y los orígenes de la Guerra Fría* En: Nigra, Fabio y Pozzi, Pablo “Invasiones bárbaras en la historia contemporánea de los Estados Unidos” Maipue Editorial. Buenos Aires 2009. Pág. 270

<sup>32</sup> Bell, Blake *Strange suspense. Los archivos de Steve Ditko*. Vol 1. Diabolo Ediciones. España. 2010. Págs. 7-9

<sup>33</sup> En una historieta de “Team Up” (“Trabajo en equipo” o “*Crossover*” de personajes) de 1970, “Flecha Verde” reprendía a “Linterna Verde” y le demostraba cómo el ladrón que este último acababa de atrapar era el sostén de su familia, sufría la amenaza de desalojo por parte de un propietario que cobraba puntualmente la renta de las míseras viviendas en el gueto. En la visita al mismo, un habitante afro-

pasaron a retratar un perfil más “humano”, asumiendo problemas existenciales, teniendo problemas psicológicos e incluso ayudando a sus amigos a luchar contra la adicción a las drogas.

La revolución de los personajes creados por Stan Lee y Jack Kirby durante los años sesenta y setenta (productores de innumerables personajes para el sello *Marvel*, entre los que se encuentran los *X Men*) se convirtió en todo un método, al asignar a cada superhéroe un nombre y apellido que coincide en su primer letra, como *Peter Parker*, *Silver Surfer*, *Fantastic Four*, *Bruce Banner*, y poderes y estéticas distintivas, a la manera de una verdadera “línea de producción” de superhéroes.<sup>34</sup> La revolución de Stan Lee:

*...hizo irrumpir en el mundo de lo superhéroes los problemas cotidianos, la vida de todos los días, y sobre todo las temáticas existenciales del adolescente, basadas en la inextricable combinación de interrogantes basilares, ‘cósmicos’ (¿quien soy, qué cosa hago en el mundo, qué sentido tiene la vida?) y de problemas de la vida concreta (un rédito intermitente e inadecuado, los problemas interpersonales, la amistad, el amor).*<sup>35</sup>

Con Kirby y Stan Lee, en Estados Unidos se comenzó a prestar mayor atención a las historietas “de autor”. Finalmente en los ochenta ocurrió una verdadera revolución del medio, cuando el cómic pasó a ser denominado “novela gráfica”. Con la aparición de la historia sobre *Batman* “El regreso del caballero oscuro” (1986) de Frank Miller, y con *Watchmen* (1986-1987) de Alan Moore, las cosas cambiaron profundamente.<sup>36</sup> Los cómics pasaban a ser en gran parte historias auto conclusivas (por lo general de cuatro o

---

estadounidense interpelaba a Linterna Verde: -“He leído sobre ti...que trabajas para los azules...y cómo en algún planeta ayudaste a los naranjas... ¡y has hecho mucho por los púrpura! Pero nunca te has preocupado de alguien... ¡de los negros!”- Ver: AA.VV *Las mejores historias de ‘Team Up’ jamás contadas* Ediciones Zinco. Barcelona. Págs. 214-236

<sup>34</sup> “...como nuestra sociedad no produce más que objetos estandarizados, normalizados, estos objetos son fatalmente ejecuciones de un modelo”. Barthes, Roland *La aventura semiológica* Op. Cit. Pág. 55

<sup>35</sup> Scolari, Carlos A. *Historietas para sobrevivientes. Cómic y cultura de masas en los años 80* Ediciones Colihue. Buenos Aires. 1999. Pág. 211

<sup>36</sup> La obra que término de realzar el estatus del cómic como obra literaria fue *Maus: relato de un sobreviviente* (1991), de Art Spiegelman. *Dibujada en blanco y negro, y en un tono de amarga sátira, mostrando a los alemanes como gatos, a los judíos como ratones y a los polacos como cerdos, el contenido manifiesto de la historieta de Spiegelman es la saga del esfuerzo que el dibujante debe hacer para sonsacarle a su padre la historia de lo que vivieron sus progenitores durante el Holocausto. Pero el contenido explícito de ambos relatos están comprometidos por su alegorización, en el que todos acaban pareciéndose más a una bestia salvaje que a un ser humano. (Maus demuestra) que la dificultad de descubrir y contar la verdad de siquiera una ínfima porción de lo ocurrido, forma parte del relato tanto como los acontecimientos cuyo sentido procura descubrir.*” White, Hayden “El entramado histórico y el problema de la verdad” (Artículo) En: Friedlander, Samuel (Comp.) *En torno a los límites de la representación. El nazismo y la ‘solución final’* Universidad Nacional de Quilmes. Bernal. 2007. Pág. 75

seis entregas) y no una interminable saga de relatos entrelazados, lo que motivó un consumo exponencial en todo un nuevo sector de lectores adultos. Ahora los superhéroes podían jugar un papel ambiguo en la lucha entre el bien el mal, optando muchas veces por métodos más violentos.

A partir de entonces, el influjo que tenían ciertos personajes del cómic sobre el cine se acrecentó de manera exponencial. La aparición del sello *Image* en los noventa generó un pequeño “boom” de especuladores y coleccionistas alrededor del mercado de publicaciones de historietas (surgía la figura del *Nerd* o *Fricky*, consumidores atados a este medio). Se vendían revistas con tapas plastificadas, ediciones “de luxe” y las convenciones de Ciencia Ficción (*Worldcon*) se llenaban de tribus *frickies* o *fans*. Los superhéroes se multiplicaban y tenían nombres como *Spawn* (engendro), *Barricade*, *Brigade* o *Magnum*; y como en las películas de súper acción de la década previa, estos héroes no encarcelaban o herían, sino que directamente asesinaban.<sup>37</sup> La revolución en los contenidos y la estética que operó en los cómics durante la década del ochenta y parte de los noventa influyó a Hollywood como un “circuito cerrado de retroalimentación” al brindarle historias y personajes para sus guiones.<sup>38</sup>

### **Del cómic al cine, de la ficción a la realidad**

Las películas de superhéroes más reconocidas de comienzos del siglo XXI fueron las tres entregas de “El hombre araña” de Sam Raimi, la saga del director Christopher Nolan de *Batman*, y las tres películas pioneras de la franquicia *X Men*. A estas les tenemos que sumar las dos entregas de “Los 4 fantásticos”, más el regreso de *Superman* a la pantalla grande en *Superman Returns* (que tiene nueva versión este 2013). Hubo además dos entregas de “El increíble Hulk”, una de *Thor*, dos de *Punisher* (2004 y 2008) y versiones de las “novelas gráficas” *Watchmen* y “V de Vendetta”. Se produjeron entregas de héroes de *clase B* como *Daredevil* y *Elektra*, e incluso *clase C*, como el motociclista del esqueleto en llamas: “El Vengador Fantasma”, más el retrato de la lucha infierno-cielo en *Constantine* (2005) y el cazador de vampiros *Blade*. Hasta sellos menores de historietas como *Dark Horse* pudieron ver retratados a sus personajes en la pantalla, con *Hellboy 1* y *2*.

---

<sup>37</sup> Morrison, Grant *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic* Turner Noema. España. 2011. Pág. 290

<sup>38</sup> Bordwell, David “La interpretación como explicación” En: *El significado del Film. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica* Ediciones Paidós Ibérica. España. 1995. Pág. 86

La mayoría abrumadora de estas películas (con la excepción quizá de *Watchmen* y *V de Venganza*) forman, en términos narrativos, parte del clasicismo característico del cine de Hollywood, y son en realidad el verdadero *revival* de un estilo. Se presentan individuos psicológicamente definidos (cada línea del guión tiene un objetivo, obstáculos y un clímax) que luchan para resolver un problema claramente indicado, o conseguir una “justicia poética” con el tópico del final feliz, que incluye muchas veces el beso heterosexual y “...sostienen la idea de que Estados Unidos contiene los mecanismos necesarios para salvaguardar la justicia y hasta la igualdad, aunque puedan achacársele muchos errores y rincones oscuros.”<sup>39</sup>

Además, estas películas se apoyan fuertemente en el *Star System*, que crea prototipos de personajes generales para cada estrella para cada actor/actriz, y se ajusta a las necesidades específicas de un papel, cumpliendo de paso con el objetivo principal de identificación del público con el filme a través del protagonista. Ejemplo de esto es la asociación de *Iron Man* con el actor Robert Downey Jr.<sup>40</sup>

De Frank Miller (autor y dibujante de cómics) se llevaron al cine historias de su serie policial *Sin City* de comienzos de los noventa, y una versión gráfica sobre la batalla de las Termópilas durante las Guerras Médicas con “300” (una novela gráfica de 1998). Miller transpuso varias veces sus creaciones del papel al celuloide. En 1990 escribió el guión de *Robocop 2* mientras dibujaba una serie de historietas del mismo personaje, un policía mitad máquina, mitad humano, de una Detroit post industrial. Pasaron varios años hasta que Miller llevase a la pantalla su propia versión cinematográfica de su serie de historias policiales *Sin City*, del año 2005, asesorando a Robert Rodríguez y Quentin Tarantino en la dirección. Dos años más tarde, “300” se convirtió en un verdadero éxito de taquilla. Esta película retrataba, con el estilo impresionista característico en Miller y a cuatro años de la invasión de Irak, a un grupo de espartanos, representantes de occidente, cohesionados por un fuerte y musculoso sentido militar, que enfrentaban en la batalla de las Termópilas a los persas del oriente, representados como ejemplos de barbarie e irracionalidad.

---

<sup>39</sup> Avervach Margara *Dos significados para el final feliz: Hollywood contra cine de minoras* Revista Taller. Vol. 4 Num. 11. Asociacion de Estudios de Cultura y Sociedad. Buenos Aires. Nov. 1999. Pag. 121. Bordwell, David *La narracion en el cine de ficcion* Paidos. Barcelona. 1996. Pag. 159

<sup>40</sup> “Tal modelo argumental no es herencia de ninguna construccion monolitica que responda al nombre de ‘novelstica’, sino de formas historicas especificas: el teatro, el romance popular y, especialmente, la novela corta de fines del siglo XIX.” *Ibidem* Pag. 157

El contexto en el que se estrenó “300” hace que la película arroje definiciones subjetivas en las situaciones comunicacionales que “...controlan la producción de actos de habla igualmente ideológicos, formas de (des)cortesía y otras estrategias interactivas que son función de los usuarios del lenguaje en cuanto miembros del grupos sociales específicos”.<sup>41</sup> Si el infame episodio de la prisión de Abu Ghraib revelado en el año 2004 fue protagonizado por semi analfabetos soldados estadounidenses que encapucharon, torturaron y vejaron a los prisioneros iraquíes, en “300”, la autoflagelación en el rostro de Jerjes y las orgías de persas malformados, algunos con tenebrosas máscaras sobre sus rostros, invertían los roles para poder incluir en la historia a los antepasados iraníes e iraquíes condenados al “eje del mal” por la agenda neoconservadora.<sup>42</sup>

Quizá como pocas veces desde la Segunda Guerra Mundial, con “300” se exponía en la pantalla un odio tan visceral por el otro. Las tomas de la película ponían los rostros en un primer plano, y le daban al gigantismo del rey persa Jerjes la imagen de un coloso con pies de barro, listo para ser humillado por los espartanos. Todo ello encajaba perfectamente con el ambiente de desconfianza generalizada hacia los extranjeros de origen árabe posterior a los atentados a las Torres Gemelas en Nueva York, y ayudaban a la vez a legitimar las humillaciones y los maltratos que recibían día a día, tanto en los aeropuertos de occidente como en los *check points* de Irak, Afganistán o Palestina, personas de rasgos y costumbres “árabes”, aunque “el otro” era incluido por la fuerza en esta categoría étnica.

Alan Moore renegó de las versiones cinematográficas de sus novelas gráficas.<sup>43</sup> Moore introdujo un universo de nuevos personajes y escenarios en el mundo del cómic. Con *V de Vendetta*, (escrita y publicada a lo largo de los ochenta, el film fue realizado por los creadores de *Matrix*, los hermanos Wachowsky, en el año 2005) los experimentos genéticos de un gobierno fascista que gobierna Inglaterra en unos oscuros años ochenta se vuelven en su contra, cuando el “súper terrorista” “V” se escapa de un

---

<sup>41</sup> El desprecio que sufren los emisarios persas en manos de los espartanos en “300” pone el énfasis en “proposiciones que tipifican las categorías esquemáticas del grupo y minimiza las similitudes”. Van Dijt, Teun A “¿Un estudio lingüístico de la ideología?” Op. Cit. Pág. 37

<sup>42</sup> Hollywood tergiversa imágenes claves e invierte roles desde la guerra de Vietnam. *The Deer Hunter* (El Francotirador, Oscar a la mejor película en 1978), “canoniza a los prisioneros norteamericanos como símbolos de la hombría nacional” Franklin, Bruce H. *Vietnam y las fantasías norteamericanas* Final Abierto. Buenos Aires. 2008. Pág. 51

<sup>43</sup> Se hicieron (desvirtuadas) versiones de las novelas gráficas de Moore *From Hell* (su versión de la historia de “Jack el destripador”) en el año 2001 y de la saga *The League of extraordinary gentlemen* (“La liga extraordinaria”) del año 2003.

laboratorio y trama su venganza para redimir a la sociedad y mostrarle un nuevo camino basado en la anarquía como utopía realizable. Por otro lado, con *Watchmen* (Snider, 2009), la ucronía, novela histórica alternativa, se centra esta vez en Estados Unidos durante los años 80, cuando personajes de una liga de vigilantes y un súper ser humano (un ex científico expuesto a un accidente nuclear, el “Doctor Manhattan”), ayudan a Nixon a ganar la Guerra de Vietnam y a instaurar en su tercer mandato las “Nixonomics” (en referencia al paquete de medidas económicas neoliberales del presidente Reagan que se conocieron como “Reaganomics”). En *Watchmen*, la novela policial y un escenario de pre apocalipsis nuclear dan pie a un guión en donde los héroes son desarticulados para refundar el universo súper heroico. Aquí se discute por primera vez su real significado como tales en una sociedad expuesta a los delirios de la Destrucción Mutua Asegurada (MAD), y la sociedad en la que viven no escapa al influjo y a la situación de tener que convivir con seres capaces de trastocar con sus súper poderes las vidas de los que los rodean.

En los años ochenta del siglo XX fue consolidándose una opinión pública impactada por el “totalitarismo de Estado”. Por un lado, la URSS, en la mirada de un creciente número de intelectuales se había convertido en un imperialismo fronteras afuera que no toleraba disidencia interna alguna (Hannah Arendt criticaba al comunismo sosteniendo que: “el objetivo de la revolución era ahora la abundancia, no la libertad”). Por otro lado, Estados Unidos no abandonaba su papel imperialista en el esquema general de estos pensadores, pero la simple comparación con el monolitismo estalinista embellecía a la democracia capitalista como forma de gobierno. A partir de los años cuarenta, escritores como George Orwell en Inglaterra comenzaron a escribir sobre esta visión de la sociedad (su novela *1984* publicada en el año 1949 convertiría al vocablo *Orwelliano* en sinónimo de gobierno burocrático). Estas ideas, fundadas en gran medida por el “primer neoconservador”, James Burnham (1905-1987) tuvieron una gran difusión.<sup>44</sup> Burnham sostenía en “The Managerial Revolution” (escrito en 1941), que el poder radicaba no en la posesión de los medios de producción sino en el control sobre los mismos, y encontraba similitudes organizativas entre las formaciones económicas de la Alemania nazi, la Rusia estalinista y los Estados Unidos del “New Deal”. En la sociedad moderna, los “gerentes” eran para Burnham la nueva “clase dominante”.

---

<sup>44</sup> Kampmark, Binoy *The first neo-conservative: James Burnham and the origins of a movement* Cambridge University Press. Review of International Studies Núm. 37. 2010. Págs. 1885-1902

Burnham abandonó las ideas comunistas que militó en los treinta, y durante la Segunda Guerra pasó a dirigir la división de “Guerra política y psicológica” de la OSS (precursora de la CIA). En 1983 el presidente Reagan le otorgó la “medalla presidencial de la libertad” (*Presidential medal of Freedom*).

Las ideas de Arendt, Orwell y Burnham fueron tributarias de planteos sostenidos y popularizados por autores provenientes de otras disciplinas y tendencias, muy leídos a fines de los años setenta, como Erich Fromm. Fromm sostenía que el individuo perdía protagonismo frente a un impersonal Estado “Megamáquina”, en el que la desigualdad y la tiranía podían vislumbrarse detrás de la mascarada de una sociedad feliz.<sup>45</sup> Fromm también pensaba como Arendt que el socialismo había abandonado la socialización de la riqueza por el aburguesamiento de sus trabajadores y una burocratización impersonal similar a lo que había en el mundo capitalista. Esta dualidad (comunismo totalitario vs. capitalismo monopolista) corona el comienzo de una década de los ochenta en donde reina el escepticismo y la ofensiva neoconservadora logra instalar un discurso de la bondad inherente a la libre empresa, en contrapartida a la maldad de un “imperio” soviético que “mantiene prisioneros” a sus ciudadanos.

La bipolaridad de la Guerra Fría, más esta necesidad de elegir el “mal menor” democrático capitalista, y los miedos a una sociedad “totalizadora” típicos de la época, se colaron en los *cómics* de la década de los ochenta, en donde aparecía cada vez más la distopía política.<sup>46</sup> *V de Vendetta* y *Watchmen* son un ejemplo de cómo se introducen por primera vez en la historieta el *political commentary*. En *Watchmen* se expone la historia de unos *Minutemen* que no son más que ciudadanos encapuchados (con la salvedad del “Doctor Manhathan”, capaz de manipular la materia) que viven en un

---

<sup>45</sup> Fromm, Erich ¿Tener o Ser? Fondo de Cultura Económica. México. 1980. Pág. 173

<sup>46</sup> *La utopía del siglo XX es fundamentalmente negativa; se la ha llamado distopía, antiutopía, contrautopía, utopía negra. La decadencia de la utopía se manifiesta de tres formas: en una crítica generalizada desde posiciones muy diversas, a las descripciones de sociedades perfectas; en la desaparición de utopías, (...) y en el surgimiento de la distopía. Todo ello refleja una quiebra de la fe en el progreso y entre las causas que explican este fenómeno hay una importante disminución de las esperanzas puestas en los avances de la ciencia, que fue uno de los factores determinantes del auge de la utopía, una de cuyas últimas manifestaciones fue la ciencia-ficción, que también hoy muestra más temores que esperanzas.* Keller, Estrella López. *Distopía: otro final de la utopía*. Revista Española de Investigaciones Sociológicas. Universidad Complutense de Madrid. (1991). Págs. 7-23 Sobre los autores, mencionados ver: Arendt, Hannah *Sobre la Revolución* Alianza Editorial. Buenos Aires. 1992; Murray N. Rothbard “George Orwell and the Cold War: A Reconsideration” *Reflections on America*, 1984: An Orwell Symposium (<http://www.lewrockwell.com/rothbard/rothbard32.html>) Consultado 14/03/2013 Ed. Robert Mulvihill. Athens and London, University of Georgia Press. 1986. Hansen, Joseph *Burnham's Managerial Revolution* (Junio 1941) *Fourth International*. Vol. 2 No. 5. Págs. 157-159. (<http://www.marxists.org/archive/hansen/1941/06/burnham.htm>) Consultado el 12/02/2013

mundo al borde del apocalipsis nuclear. Entre los mismos encontramos al representante de un “fascismo de rostro sonriente” en la figura de “El Comediante” (*The Comedian*), quien “viene de derrocar un par de repúblicas marxistas en Centroamérica” y que su vez reprime personalmente (con gran placer) las manifestaciones pacifistas y antigubernamentales:

-“Este país se está desintegrando”- grita “*Night Owl*” a “*The Comedian*” mientras reprimen una rebelión en un barrio marginal-. “¿Dónde fue a parar el sueño americano?”

-“Ya se realizó”- responde *The Comedian* con un lanzagranadas en la mano-. “Lo estás viendo”.

También en *Watchmen* nos encontramos con la figura del exitoso “Ozimandias”, un superhéroe retirado y reconvertido en *yuppie* empresarial, quien entre otras negocios vende su propia figura articulada (*action figure*) y la de los demás *Minutemen*. En *Watchmen*, los desequilibrios psicológicos de estos súper personajes son expuestos como seres humanos con su locura, y se reflexiona sobre la caótica realidad del fin de siglo.<sup>47</sup>

Con *Watchmen* vemos como muchas veces las distopías y utopías de Hollywood y sus superhéroes nos muestran posibilidades políticas concretas. Nuestras condiciones sociales en la actualidad raramente son más reales que en nuestras predicciones hechas en el pasado, y sin embargo muchas de las utopías de ayer son un hecho consumado en el presente. Precisamente, todo lo atractivo de una arquetipación nostálgica y futurista (característica de cualquier utopía) hace que sea interesante e incluso en un punto necesario analizar y examinar estas manifestaciones artísticas.

Es válido cuestionarse si el auge de las películas de los superhéroes expresa una necesidad de alejarse exponencialmente de la realidad hacia escenarios de ficción, o por el contrario son legado de un discurso que se inserta en un tradicional relato bélico estadounidense. En esta época de paroxismo ecléctico, quizá sea un poco de ambas cosas; pero se puede afirmar que las películas de superhéroes, trasladadas en su vasta mayoría desde el medio de las historietas, ayudan a que ciertas facetas del guión bélico transmuten en guión político.

Ya a fines de los setenta y comienzos de los ochenta, en plena era post Vietnam y con la irrupción de la agenda neoconservadora del presidente Ronald Reagan (él

---

<sup>47</sup> Scolari, Carlos A. *Historietas para sobrevivientes* Op. Cit. Pág. 133 y 220

mismo un actor), las películas de ciencia ficción de la saga *Star Wars* ayudaron al gobierno a hilvanar una nueva narrativa bélica, definiendo a la URSS en términos parecidos al de la “Guerra de las galaxias”, como un “imperio del mal”, y describiendo a las guerrillas islamistas anti soviéticas en Afganistán o a las facciones paramilitares *contras* en Nicaragua como de “luchadores por la libertad peleando en inferioridad numérica para detener el empuje del malvado imperio”.<sup>48</sup>

No sería descabellado asegurar que estas películas de superhéroes, y la ciencia ficción en general, recrean una fantasía irracionalista que niega la realidad con un abarrotado esteticismo de colores y formas físicas perfectas y preparan el terreno para que nos acostumbremos e insensibilicemos frente a diversos escenarios políticos. Además ofrecen justificaciones basadas en creencias sustentadas en un mínimo sentido de coherencia.<sup>49</sup> Para graficar, nos valemos por ejemplo de *Batman*, cuando en la segunda entrega de la saga de “El caballero oscuro” (2008) el detective de la noche interviene las comunicaciones telefónicas de toda la ciudadanía para intentar detener un ataque de su archienemigo “El Guasón” (*The Joker*). La hiperviolencia exige nuevos órdenes y diversos equilibrios de la justicia, y llevan a que la justificación del espionaje masivo se realice frente al espectador en pleno auge del recorte de las libertades civiles post atentados del año 2001 y el reverdecir de la “vigilancia interna” (*internal surveillance*) en Estados Unidos. El recorte de las libertades civiles en nombre de la lucha contra “el terror” tiene su transmutación al guión de Hollywood.

El filósofo Slavoj Zizeck caracterizó la trilogía del “caballero oscuro” de Nolan en los siguientes términos:

*En ‘Batman Begins’ (2005), el héroe permanece dentro de las limitaciones de un orden liberal: el sistema puede ser defendido con métodos moralmente aceptables (...)...el héroe es simplemente una figura clásica de los vigilantes urbanos que castiga a los criminales donde la policía no puede hacerlo. (...) En ‘The Dark Knight’ (2008) es efectivamente una nueva versión de los dos western clásicos de John Ford (‘Fuerte apache’ y ‘El hombre que mató a Liberty Balance’) que retratan cómo, con el fin de civilizar el salvaje oeste, es necesario ‘imprimir la leyenda e ignorar la verdad.’ (...) Por último, ‘The Dark Knight Rises’ (2012) empuja aún más las cosas: El surgimiento de (el villano) ‘Bane’ cambia la constelación por completo. Para todos los*

---

<sup>48</sup> Engelhardt Tom *El fin de la cultura de la victoria*. Op. Cit. Págs. 331-339

<sup>49</sup> Rorty R, Habermas, J *Sobre la verdad: validez universal o justificación* Amorrortu Editores. Buenos Aires. 2007. Pág 106

*participantes, inclusive Batman, se relativiza la moralidad, se convierte en un asunto de conveniencia, algo determinado por circunstancias: es lucha de clases abierta, todo está permitido para defender al sistema cuando nos encontramos lidiando no sólo con gánsteres maniáticos, sino que con un levantamiento popular.*<sup>50</sup>

Esta última referencia remite directamente al movimiento “Occupy Wall Street”, fuertemente criticado por haber injuriado a fines de 2011 a la propiedad privada en el corazón del sistema financiero, que fuera además vituperado en su blog personal por Frank Miller, el autor de “300”, donde describió a los activistas anticapitalistas como “ladrones y profanadores”.<sup>51</sup>

La readecuación del vocabulario para referirse a la violencia de los métodos de tortura bajo un matiz de “profesionalismo”, y el carácter abstracto que se le asigna, hace que esta “insensibilidad” de la que hablamos se convierta, de algo meramente discursivo, en un sistemático accionar de la política de las fuerzas de inteligencia y de los militares estadounidenses, al que sus ciudadanos están dispuestos a condonar, ya que en principio los libraría de la amenaza terrorista.<sup>52</sup> Esta ideología pragmática de manejo del poder y del “mal menor” en la política exterior estadounidense es dialogada para niños en películas como “El hombre araña”, donde a lo largo de la saga la frase de corte y estilo maquiavélico “un gran poder conlleva una gran responsabilidad”, es machacada una y otra vez como colorario del lugar estadounidense en el mundo de la (¿interminable?) Guerra “contra el Terrorismo”.

### **El gran salto adelante: ficciones y verdades del “boom” filmico de superhéroes**

Las películas de superhéroes tuvieron que superar y adaptar ciertas cuestiones estéticas y narrativas, y debieron evolucionar y madurar para poder hacer realidad el universo de los cómics en la pantalla. En las décadas de los ochenta y los noventa, aparte de las franquicias de *Superman* y *Batman*, las películas provenientes de las historietas fueron pocas y esporádicas, y no arrojaron un indicio de lo que estaba por venir. La competencia de los sellos editoriales monopólicos (*Marvel* y *DC*) por

---

<sup>50</sup> Slavoj Žižek *Batman y la dictadura del proletariado* El puercoespín, política, periodismo, literatura, zoología. Septiembre 2012. <http://www.elpuercoespín.com.ar/2012/09/06/batman-y-la-dictadura-del-proletariado-por-slavoj-zizek/>

<sup>51</sup> Frank Miller *Anarchy* <http://frankmillerink.com/> Posted 11/07/2012 (Consultado 15/04/2013)

<sup>52</sup> “Hablar (...) no es simplemente hacer circular significaciones, sino realizar alguna acción determinada que, como toda acción, tiene móviles y consecuencias”. Filinich, María Isabel *Enunciación* Eudeba. Buenos Aires. 1998. Pág. 12

mantener con vida a los personajes a través de Hollywood se debe a que reditúa enormemente a la hora de vender cómics, entradas para el cine y *merchandising* de las creaciones artísticas que promocionan. Películas señeras del género como *Superman* (1980) y *Batman* (1989), efectivamente lograron “globalizar” estos personajes. Sin embargo, la fórmula para dar un aire convincente a las películas de superhéroes en el cine no había sido encontrada aun, si bien faltaba ya muy poco tiempo. *X-Men*, la película de agosto de 2000 de Brian Singer, “...encabezó la larga carga de caballería (...) La tecnología se había puesto al día con los cómics”. Con un hábil gesto, *X-Men* narra una historia de una minoría contra una sociedad represora. A su vez, la humanidad marcha hacia una nueva raza de seres superiores y está expuesta a ser subyugada e incluso esclavizada por una parte de los mismos. *X Men* abrió una franquicia de tres filmes que tuvo un capítulo aparte en *Wolverine origins* (que estrena segunda versión éste 2013) y *X Men Origins*, película “de época”, situada a comienzos de los años sesenta, que recrea la cacería de un científico nazi (mutante) que escapo de Europa, se insertó en la sociedad estadounidense y planea un holocausto nuclear provocando mutuamente a rusos y estadounidenses en las costas de la comunista Cuba, para instalar así un dominio total de los mutantes sobre la humanidad sobreviviente.

Con ayuda de más y mejores efectos especiales que inauguraron el milenio con *Matrix*, y el descubrimiento de nuevas telas que se ceñían al cuerpo (el kevlar, el uso apropiado y no excesivo del elastano -lycra- y el vinilo), era posible hacer algo que mejorara el dinamismo propio de los superhéroes, que sólo se reservaba para las páginas de los cómics llevados ahora a la gran pantalla. Además, todo el auge de películas de acción de los ochenta con súper soldados fisiculturistas en películas tipo “Rambo” o “Comando” hicieron su parte al allanar el camino para la adaptación del “justiciero musculoso” desde la historieta al cine.<sup>53</sup>

Estética y discursivamente, a los súper héroes de hoy, año 2013, se les sigue demandando lo de siempre: cuerpos esculpidos enfundados en trajes llamativos o de buen corte y hazañas impracticables para cualquiera de nosotros. Donde hay súper poderes, como en *Superman*, las tareas son de corte titánico. Donde el súper héroe no cuenta con esos súper poderes, se las arregla con su inteligencia, armas y otros artefactos. Ejemplos de superhéroes que echan mano de pistolas y metralletas son *The Punisher*, un justiciero asesino embebido de la cultura reaganiana, y *Judge Dreed*, un

---

<sup>53</sup> Engelhardt, Tom *El fin de la cultura de la victoria. Estados Unidos*. Op. Cit. Pág.334

“caballero del orden” en un mundo post atómico y por lo tanto bestial. Si la violencia de *Dreed* se justifica estéticamente, en *The Punisher* la violencia política son meras acciones punitivas y revanchistas.

*Iron Man*, un personaje de segunda línea en el universo *Marvel* que en los setenta representaba un súper soldado (una fusión entre maquina y hombre, tema recurrente en la ciencia ficción) que emergía del corazón del Complejo Militar Industrial, ya va por su tercer entrega fílmica (*Iron Man 3*, 2013). En *Iron Man 2* (2011) el magnate de las armas Tony Stark rompe con el legado de colaboración de la posguerra entre empresarios y gobierno que sostiene el Complejo Militar Industrial y abraza el credo neoliberal al grito de “¡Privaticé exitosamente el sistema de defensa de este país!”. Este personaje y su armadura invencible, que prefiere atacar a sus enemigos orientales en sus países de origen, y en la segunda entrega tiene que enfrentar a un villano, resabio de la Rusia estalinista. Hasta aquí, *Iron Man* era un producto de la imaginación con una fuerte impronta de la Guerra Fría. Pero es interesante aquí volver al ya citado documento escrito por Paul Wolfowitz en el año 2000, en el apartado “Programa Guerrero Terrestre”, cuando se lee que pertrechados de un súper traje y monitoreando aparatos a distancia, “un escuadrón de siete soldados estaría en condiciones de dominar un área del mismo tamaño que el campo de batalla de Gettysburg, donde 165.000 soldados se trabaron en combate en 1863”.<sup>54</sup> Es en estos intersticios en donde se hace arduo distinguir entre el documento militar estratégico y la tradición de ciencia ficción ultra militarista en la literatura estadounidense del siglo XX de súper héroes.<sup>55</sup> Se trata de un constreñimiento entre realidad y ficción que deja su huella en el sentido común de la época. Bruce Franklin cita a un autor de ciencia ficción, Lucius Shepard (“*Green Eyes*”, 1984), y demuestra como el género inspiró y lo sigue haciendo a los políticos estadounidenses de tradición imperialista:

*Los soldados del futuro realizarán las operaciones en trajes encapsulados de clima controlado y con propulsión propia, enlazados mediante sensores de clima controlado, y provistos de camuflaje ‘activo’ tipo camaleón. Llevarán ‘parches’*

---

<sup>54</sup> Franklin, Bruce H *War Stars*. Op. Cit. Pág. 430

<sup>55</sup> *La ciencia ficción utiliza la extrapolación, el proceso de imaginar mundos alternativos, presentes o futuros, relativamente posibles, utilizando extensiones lógicas de tendencias científicas y culturales. Es una convención común de la ciencia ficción la idea de que los autores no deben contradecir las verdades científicas conocidas (por ejemplo, el punto de ebullición del agua), pero que pueden hacer lo que desean con las teorías científicas comúnmente aceptadas (por ejemplo, la imposibilidad teórica de que la materia se transporte a una velocidad mayor que la de la luz).* Matelo, Gabriel, *Ciencia ficción y fantástico* Departamento de Letras. FaHCE-UNLP. 1994. Pág. 3

*farmacológicos que los ayudarán a regular el miedo, a focalizar la atención y a mejorar la resistencia y la fuerza. Una pantalla montada en el casco del soldado le permite tener un panorama amplio del campo de batalla -de hecho le permite mirar alrededor de las esquinas y más allá de las colinas-, y también acceder a toda la información para prevenir una sobrecarga. Las armas del soldado son más letales, y su capacidad para recurrir a una potencia de fuego indirecta, más precisa y confiable, no sólo proveniente de los sistemas del ejército, sino también de otras fuerzas, le permite a cada individuo tener una gran influencia sobre vastos espacios.*<sup>56</sup>

Esta tecnología de súper soldados no debe caer en manos enemigas, ya que no las sabrían usar para “el bien”, puesto que la irracionalidad de los enemigos de Estados Unidos es una constante, como lo demuestra la locura del científico ruso, o los fallidos intentos por copiar la tecnología de Tony Stark por parte de Irán o Corea del Norte en *Iron Man 2*.

En *Iron Man 3*, la secuencia inicial del film contiene grabaciones reales de atentados y enfrentamientos descargados de *YouTube*, y asocia al héroe con un mundo sumergido en la Guerra contra el Terrorismo. Mediante el uso de estas imágenes condensadas, se acentúa de manera didáctica y movilizadora la empatía con el protagonista a la manera de una verdadera “epopeya heroica”.<sup>57</sup>

Otro aspecto del mensaje implícito en estas películas son las armas que se utilizan, tanto las letales como las denominadas “no letales”. Luego de la guerra de Vietnam, existió al interior del Pentágono y del Ejército una tendencia a buscar nuevos métodos para aislar y eliminar enemigos, fuertemente inspirada por el fracaso en esta contienda, se buscaba aminorar la mala imagen de las autoridades en el escenario doméstico, ya que las protestas de estudiantes y grupos como las Panteras Negras habían sido reprimidas con violencia, generando el rechazo de gran parte de la ciudadanía.<sup>58</sup> Por otro lado, la creciente polarización política generada por los efectos de las medidas neoliberales aplicadas sobre la economía junto al incesante flujo de drogas al país, y los fenómenos de pandillas y descomposición social en las últimas décadas, hicieron que desde el poder se requirieran armas de represión que garantizaran el control de posibles disturbios sin dejar muertos que enardecieran a la opinión pública.

---

<sup>56</sup> Franklin, Bruce H *War Stars*. Op.Cit. Pág. 430

<sup>57</sup> Barthes, Roland *La aventura semiológica* Op.Cit. Pág. 73

<sup>58</sup> Los programas militares de técnicas psicológicas y armas no letales post Vietnam son abordadas en forma de parodia en la película “The Men who stare at goats” (Hombres de mentes, (Grant Heslov, 2009)

Se desarrollaron armas de contusión, espumas paralizantes (utilizada para neutralizar al “Increíble Hulk” en su primer entrega en 2001) y los ya famosos *teasers* (picanas eléctricas portátiles) que por ejemplo utiliza la heroína *Black Widow* (parte del equipo de súper agentes *S.H.I.E.L.D.*, entrenados para lidiar con gente supra natural como *Hulk* y *Thor*) en la película *Iron Man 2*.<sup>59</sup>

Las películas del género de acción incluyen muchas veces armamento de última generación. El ejército y los fabricantes muestran sus últimas invenciones en distintos escenarios del globo, con la omnipresente *Pax Americana* de fondo. Ejemplo de esto es la escena inaugural de *Iron Man*, que abre con una exhibición de bombas racimo en Afganistán, o los súper jets F-22 que pilotea *Hall Jordan* antes de convertirse en “Linterna Verde” y los helicópteros de última generación que persiguen a Hulk. Todos estos esfuerzos por lucir la tecnología de guerra son potenciados por el hecho de que se realizan para enfrentar a “seres superiores” y peligros “extraños”, y convierte a estas armas en el último baluarte de defensa frente al peligro de lo desconocido, proyectando una imagen de seguridad y protección de cara a una ciudadanía indefensa.

### **Conclusión (y aterrizaje)**

Por todo lo expuesto, puede concluirse que las películas de superhéroes ayudan a consolidar una ideología pro estadounidense en el camino de un proceso de permanente resignificación de ideas. Esto se logra, como pretendió demostrarse aquí, actualizando el relato canónico de Hollywood con un guión adaptado desde los cómics, que aportan ficciones y atraen masivamente a un público convocado por estos personajes (en muchos casos legendarios) y sus historias. El súper héroe como condimento estético se convierte en la puerta de entrada para que se desplieguen ciertos aspectos del discurso dominante ante una opinión pública que consume masivamente esta forma de entretenimiento, ocupado en otros tiempos por el western en la grilla televisiva. Al mismo tiempo, se allana el camino para el fortalecimiento de un discurso vinculado a las aspiraciones hegemónicas estadounidenses en el siglo XXI, a través de un relato bélico que con ayuda de los viejos héroes enmascarados, desde el año 2001 a esta parte ha cobrado nueva vida.

---

<sup>59</sup> Además, el personaje de *Black Widow* (Scarlet Johansson) en una típica inversión de roles muy común en el cine de Hollywood, es torturada por un general ruso corrupto en “Los Vengadores” (*The Avengers*). La tortura está aquí otra vez en manos de los “malos” y no de los estadounidenses, que la sufren en la gran pantalla pero la aplican en la realidad.