

La cultura de masas y la crisis imperial. Un estudio de caso de los comics, Watchmen y Batman: Return of the Dark Knight.

Angelomé Federico Pablo.

Cita:

Angelomé Federico Pablo (2013). *La cultura de masas y la crisis imperial. Un estudio de caso de los comics, Watchmen y Batman: Return of the Dark Knight*. 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/000-010/214>

**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: Nigra, Fabio; Iuorno, Graciela.

**LA CULTURA DE MASAS Y LA CRISIS IMPERIAL. UN ESTUDIO DE CASO
DE LOS COMICS, WATCHMEN Y BATMAN: THE DARK NIGHT RETURNS**

Angelomé, Federico Pablo

Facultad de Filosofía y Letras – UBA

federicoangelome@gmail.com

Introducción

“Alan Moore lo asesinó [al superhéroe] (...), yo sólo le hice la autopsia” (VARGAS, 2011). Con estas palabras Frank Miller resumía los aportes de dos obras fundamentales de la historieta norteamericana de los años '80: “*Watchmen*” entre 1986 y 1987 de Allan Moore (guionista) y David Gibbons (dibujante) con colaboración de John Higgins (color), y “*Batman: The Dark Night Returns*” (BDKR) en 1986 de Frank Miller (dibujos y guión) con colaboración de Klaus Janson, Lynn Varley (dibujos) y John Constanza (rotulado). Estas obras son claves por pertenecer a un momento bisagra de la historieta y también de la cultura de masas de este país.

El presente trabajo empleará las obras mencionadas como fuentes para comprender la problemática cultural de estos años en perspectiva histórica. Los superhéroes, como género y concepto de la cultura de masas en general, y la historieta en particular fueron analizados por varios autores, pero de formas poco acabadas dentro de la academia. El principal análisis es el de corte crítico y fundamentalmente anticolonial, proveniente de los famosos trabajos de Humberto Eco (2010) y Ariel Dorfman (1974), entre otros. Estos autores fueron no sólo pioneros en el tratamiento del tema, sino también quienes analizaron en particular el discurso hegemónico. Sin embargo, es necesario hacer mención también a los famosos estudios de Oscar Steimberg (1997) y Oscar Massota (1976), sin los cuales el pobre, pero existente, campo de análisis de la historieta no se hubiera iniciado. Todos estos investigadores, por lo general nunca incursionaron en el trabajo de las historietas como fuente histórica, principalmente por provenir de diferentes disciplinas. Tanto Eco como Dorfman, trataron la problemática de cultura de masas en su época, digna de los conflictos políticos y culturales de la misma. El primer autor ubica a la historieta como baluarte fundamental de los *massmedia* que, como tal, tiene la capacidad de simplificar un contenido y fundamentalmente generar una mitificación que justifica a la clase dominante como tal. Dorfman no difiere mayormente de este planteo, también ve al superhéroe como parte de lo que él llama “historieta burguesa” y, si bien puede cambiar la forma de hacerlo por ser tal, legitima al opresor por sobre el oprimido constantemente. Como vemos, ambos autores toman a la problemática de forma a-histórica evitando la concepción de un cambio fundamental dentro del género. Si bien ambos aportes tienen la desventaja de haber sido realizados antes del gran cambio de la historieta planteado en este trabajo, tampoco dan cuenta de cambios anteriores que,

como veremos a continuación, son fundamentales para entender finalmente la problemática.

Es sobre este camino abierto entre los límites de las anteriores investigaciones que este trabajo pretende dar nuevos resultados. A modo de aclaración, tendremos que dejar en claro varios puntos del trabajo. En primer lugar, nos referimos a la historieta norteamericana como “Comic”. Este término no deja de ser un sinónimo de historieta, *Tebeo*, *BD*, *Manga* o *Fumetto*, pero como todas estas palabras, tienen la impronta de su origen. En resumen hablamos del mismo arte pero para conveniencia y mejor entendimiento, lo llamaremos de esta forma al hablar del caso estadounidense. En segundo lugar, los comics a analizar serán tomados principalmente como fuentes de su época, esto quiere decir, que el análisis no se llevará a cabo sobre las novelas gráficas reeditadas en conjunto ni sobre la percepción de las mismas en el futuro ya como obras consagradas, ambos trabajos serán analizados a partir de las publicaciones de los comics Books originales. Los mismos son pequeñas revistas de 22 páginas con papel tamaño 23 x 45 cm de una calidad más bien baja y un precio sumamente accesible. En tercer lugar, es importante remarcar el papel de las obras como parte de la cultura de masas. Las mismas están inmersas en una industria cultural con casi cien años de antigüedad al momento de su publicación, industria capaz de llegar a múltiples rangos etarios y clases sociales a la vez, principalmente gracias a su barato costo, formato y amplia difusión. En cuanto a los números absolutos, ciertamente fundamentales para comprender esta llegada, simplemente son difíciles de obtener por las políticas editoriales restrictivas. Para el caso de *Watchmen*, tenemos los datos de sólo una distribuidora: *Capital City* (THE COMIC CHRONICLES, 2011):

Nº	Fecha de portada	Fecha de embarque	Órdenes a Capital City
Watchmen #1	Sep-86	13 de Mayo	33100
Watchmen #2	Oct-86	20 de Junio	38350
Watchmen #3	Nov-86	8 de Julio	38000
Watchmen #4	Dic-86	12 de Agosto	40500
Watchmen #5	Ene-87	9 de Septiembre	33150

Watchmen #6	Feb-87	14 de Octubre	32700
Watchmen #7	Mar-87	11 Noviembre	30150
Watchmen #8	Abr-87	9 de Diciembre	28150
Watchmen #9	May-87	13 de Enero	28150
Watchmen #10	Jul-87	10 de Febrero	26850
Watchmen #11	Ago-87	19 de Mayo	28300
Watchmen #12 (canc)	Oct-87	s/d	31900
Watchmen #12 (res)	Oct-87	23 de Junio	34150

Con *BDKR*, estos números son imposibles de obtener, pero se puede relevar que cada capítulo vendido por separado mantuvo cuatro reimpressiones. Estos datos deben ser multiplicados teniendo en cuenta los números faltantes. Como principal indicio, sin embargo, sabemos que durante la publicación de estas dos obras, la editorial que las nucleaba-*DC Comics*-por primera vez en 20 años superó en ventas a su principal competidora: *Marvel Comics*. Todos estos combinados nos dan una importante idea de la capacidad de llegada de estas obras y su importancia dentro de la cultura de masas como la definimos. (THE COMIC BOOK DATABASE, 2012)

Los cambios del súper-hombre

Teniendo en cuenta estas aclaraciones, analizaremos las obras como exponentes de un factible cambio en el género, reflejo de una crisis cultural en relación con la crisis económico-social del régimen de acumulación de los EE.UU. El género del comic tiene una interesante evolución a lo largo de su historia. Con la historieta como arte en ascenso dentro de la cultura de masas, en los años 20 y 30, ya se comenzaba a vislumbrar lo que luego será el género de superhéroe, vinculado según Milagros Arizmendi (1975: 115) con la “realidad que pretende evadirse” producto de la crisis de 1929. *Flash Gordon* o *Dick Tracy* son algunos de los exponentes que saldrán del contenido humorístico antes exclusivo de los Comics (de hecho, de ahí su nombre). Los mismos son los que empezarán a contar con ciertas características del género, como habilidades por encima del promedio y hasta identidades ocultas (Figura 1). Sin embargo, es prácticamente consensuado que el inicio del género propiamente dicho

nace con el famosísimo *Superman* en la *Action Comics N°1* (Figura 2) de la *National Allied Publications*, posteriormente *DC Comics*. Poco después aparecerán el nombrado *Batman* y muchos más, a veces más cercanos a la imitación y otras veces completamente originales. El Comic estará entrando a su edad dorada (“*Golden Age*”), como se la llama habitualmente, y la misma sólo se acentúa al llegar la Segunda Guerra Mundial. El papel de defensores de la cultura hegemónica al que tanto refieren Eco y Dorfman, ya es claro en este período. De hecho es el momento más claro cuando el Comic es una punta de lanza cultural más, junto con la publicidad, el cine, etcétera. La importancia del comic ciertamente mermará en los años siguientes, hasta la llamada “*Silver Age*”, que trae consigo un renacimiento no sólo del mismo, sino también de su género predilecto: “el superhéroe”. Promediando la “*Silver Age*”, aparece en el escenario el éxito de la editorial competidora a *DC Comics*, la ya nombrada *Marvel Comics*. Este segundo gigante editorial se termina de formar en los años ‘60, en base a sus éxitos comerciales, principalmente ligados a la figura de Stan Lee. Este autor es interesante en principio, porque si podemos encontrar una característica del Comic, es la proletarianización de los autores, que genera una importante industria en las cuales la enajenación por parte de las editoriales de los derechos de autor, se corresponde con un funcionamiento de tipo fabril, donde por lo menos en los años descriptos, la importancia del autor como artista individual es completamente menospreciada. Sin embargo, hubo momentos en donde esta relación parece complejizarse. Uno de ellos es con la aparición de este guionista estrella: Stan Lee. Este famoso autor es creador de la mayoría de los personajes más exitosos de *Marvel*: *Spiderman*, *Fantastic Four*, *Hulk*, *Ironman*, *Thor*, *X Men* y entre muchos otros (Figura 3). Si el superhéroe, en la llamada “*Golden Age*” y gran parte de la “*Silver Age*”, era un personaje plano, perfecto y simplemente un defensor de la hegemonía norteamericana, los múltiples personajes de Stan Lee, tanto los escritos por el cómo los futuros ya por otros autores, conllevan una complejización de la problemática. En sí los análisis anteriormente nombrados de Eco y Dorfman, no dan cuenta de estos cambios: el superhéroe que ellos analizan sigue siendo anterior a estos cambios que podríamos llamar “tradicional”, en cambio, el que inaugura *Marvel* es más tridimensional, complejo y principalmente realista. Este proceso evita la problemática de identificación con el superhéroe antiguo. Esto lo podremos relacionar con el contexto histórico: el momento de los gloriosos años ‘50 parece terminado y los conflictos sociales aparecen cada vez más en el día a día. En este contexto la simplicidad de *Superman*, el defensor del sistema sin complejidades ni dudas en su

accionar oculta las contradicciones (como todo modelo cultural ideal al fin y al cabo), de un momento que deja de esconder sus conflictos sociales, y esto dificulta la identificación con el lector. Sin adentrarnos en detalle sobre este período, porque merecería un trabajo aparte, es importante concluir que, a pesar de la complejidad, el objetivo cultural del superhéroe denunciado como defensor del orden hegemónico se mantiene. La identificación con ellos será más fuerte, la problemática social más explícita, pero en resumen, todo esto sólo perfecciona el mecanismo de defensa de la cultura hegemónica.

Los años interesantes

Llegando a los años '80, la problemática social se suma a la crisis del sistema de acumulación de fuerte incidencia de los Estados Unidos. Este momento es el que nos interesa ya que es en el que aparecen las obras. El mercado editorial del comic sigue extendiéndose y *DC Comics*, habiendo perdido desde la consolidación de su competidora, apuesta a varias políticas comerciales.

La primera fue comprar la editorial *Charlton Comics* (Figura 4), y con ello llamaron a uno de los autores de más renombre para que escriba los nuevos orígenes de todos los personajes de esta editorial: Alan Moore. El objetivo de este autor supera las expectativas y obliga a los editores a pedir un cambio en la idea, creando así nuevos personajes, que si bien están basados en los originales de *Charlton Comics*, ya tienen características propias y únicas (Figura 5).

En cuanto a sus viejos personajes, la misma editorial necesitaba despegarse de la visión naif del *Batman* de la serie de televisión de los años '60. Para ello contactaron a otro gran autor en ascenso: Frank Miller. Éste tuvo vía libre para explayarse en una historia auto-conclusiva que no tuviera que seguir los designios de la serie en publicación regular: *Batman. Dark Knight Returns* (Figura 6).

Estas obras no pasaron desapercibidas en el firmamento de esta industria editorial. Ambas marcaron un antes y un después en el Comic. Las propuestas artísticas son claramente interesantes, pero la que nos interesa en estos momentos es la discursiva. Si el superhéroe hasta estos momentos aparecía como un realista defensor del poder hegemónico, su rol ahora, será mucho más complejo. Ambas expresan un realismo aún mucho mayor, y una capacidad de dar cuenta de los conflictos sociales y humanos especialmente desarrollados. Lo interesante es la famosa lectura de ambos autores hacia el género, con esta complejización de los personajes ya no querían hacer más poderosa

la identificación sino más bien permitir un abandono de la idea de superhéroe. Tanto en *Watchmen* como en *BDKR*, la idea del rol bondadoso a seguir se pone en juego y ya la defensa de la hegemonía cultural directamente en duda. En definitiva ya no se quería complejizar al superhéroe para ayudar a su identificación, se lo quería poner en claro para que sus contradicciones maten la idea de superhéroe. Engelhart (1997) entiende este momento justamente como el fin de la cultura de la victoria, el momento de una crisis cultural sin precedentes en la hegemonía norteamericana, no es raro que su defensor muera con ella.

Alan Moore podría haber cometido un asesinato, y Miller podría haber ayudado a masacrar al cadáver, pero basta con observar los años siguientes de esas obras, para comprender que el superhéroe lejos estuvo de morir. Incluso en nuestros momentos las carteleras de los cines nos muestran estrenos y éxitos basados en este género. Es entendible, pues efectivamente la crisis cultural y económica no fue terminal para el sistema norteamericano.

La paradoja posible

Es en este conflicto que se enmarca el estudio de estas obras: cómo las mismas parecen ser la crítica final del género líder cultural norteamericano y a pesar de su éxito e influencia, no reflejaron esto sino todo lo contrario. Al comprender esta paradoja, nos permitimos entender todo el conflicto cultural que rige en los EE.UU. en torno a esta época. Utilizaremos un concepto de Walter Benjamin (1989), fundamental para comprender esta problemática: el “Aura”. La misma es difícil de definir completamente, pero fácil de ejemplificar. El aura de una pintura, por ejemplo es la particularidad, el culto a la misma que ella tendrá en todo momento desde su creación. La copia, por más fiel que sea, no la posee y no la poseerá en calidad de reproducción. En la era de reproductividad técnica que Benjamin describe que tiene su mayor desarrollo en la cultura del siglo XX, cuando, según el autor, la superestructura ya está adaptándose finalmente a la estructura capitalista, con los productos artísticos como la fotografía o el cine (y la misma época de inicio de la historieta propiamente dicha), el aura se destruye permanentemente. Es importante remarcar que el autor entiende la existencia del aura en todas las obras inclusive las anteriormente mencionadas, pero existe a su vez una destrucción de la misma siempre pegada a su reproducción. Las consecuencias de esto nos interesan. Esta destrucción nombrada genera varios efectos posibles, tanto progresivos (en donde la masificación cultural recrea un espíritu crítico y permite

reinterpretaciones sin dejar de perderse el llamado valor cultural) como retrógrados (en donde la cultura de masas termina perdiendo su posibilidad crítica hacia la obra y alejándose de su reinterpretación) desde el punto de la propuesta ideológica en la dialéctica de la masa con el arte, los contextos sociales y la importancia técnica de la obra artística tienen relación con esto. Las historietas a analizar ciertamente pueden tener ambos efectos, pero nos interesa marcar la posibilidad de un efecto regresivo en la interpretación de las mismas como factor que permite que éstas sean susceptibles a funcionar dentro de la cultura hegemónica. Benjamin trata principalmente el problema del Fascismo y Nazismo. Ambos movimientos, que son la principal problemática de su tiempo por cuestiones obvias, son los mayores movimientos captadores de masas políticas y culturales conservadores. Al EE.UU. de la década de 1980, no se le puede denominar Fascista en términos técnicos, pero, como dijimos, la posibilidad de cooptación de la cultura de masas, no es menor si no hasta más perfeccionada. Lo descrito por el autor, cuando define al fascismo culturalmente como una forma de dar voz a la cultura de masas prohibiendo sus reclamos, es aplicable al manejo cultural norteamericano, que perfecciona desde los años '50 y sus gloriosos años de capitalismo, su capacidad de apaciguar a la cultura popular crítica. La misma librará fuertes batallas como el denominado “Síndrome Vietnam” (KLARE, 1984), pero la capacidad de la cultura hegemónica norteamericana de librarlas existe gracias al perfeccionamiento de este mecanismo, que solo será más poderoso con el correr de las décadas. Como última aclaración, también existe la posibilidad en donde las obras se manifiestan en la cultura de masas con lo que el autor llama un valor puramente exhibitivo (o lo que Thompson (1986) denomina la forma por sobre el contenido), Sin embargo la misma es poco interesante para este análisis y realmente mucho más aplicable a los trabajos posteriores de los autores, los cuales están ya enmarcados como “los nuevos Comics de Alan Moore y Frank Miller”.

Con la destrucción del aura, tanto *Watchmen* y *BDKR* no pueden comprenderse desde el simple análisis crítico y artístico, o desde las perspectivas de los autores, si no vistas desde las posibles reinterpretaciones de su sociedad. Estas nuevas formas de interpretar las obras, podremos entreverlas observando el contexto sociocultural norteamericano de la década. Esto se logra principalmente por la capacidad de realismo que conllevan estas creaciones. Con recursos diferentes, tanto *Watchmen* como *BDKR* son fácilmente elogiados por lo realista de sus tramas. Esto se da principalmente por evaluar el plano psicológico de la mayoría de sus personajes, el uso de la voz en *off* en

ambos cómics permite meternos en sus cabezas, claro que no de forma simplista, sino más bien lo contrario. Cada cartucho de texto es rico en análisis y reflexiones fuera del simplismo irreal de los cómics de las viejas épocas. Además, el relevamiento de diferentes personajes va en paralelo con diversas formas de pensar no del todo definidas. *BDKR* tiene un recurso muy particular para asentar este realismo: el uso permanente de noticieros pone al lector en posición de un virtual “espectador” (Figura 7), que se informa a la vez que los personajes de la realidad cotidiana de la historia, en asuntos generalmente pertinentes, pero permitiendo una información “diegética” para el lector. Este recurso no aparece en *Watchmen*, pero se asemejan bastante los apéndices documentales falsos de cada capítulo, que generalmente amplían la información de cada uno. La presencia de diarios en la historia para ser leídos en simultáneo a los personajes refuerza esta tendencia (Figura 8). Sin embargo, en esta última novela gráfica encontramos un trabajo narrativo que potencia el efecto realista. La página regular (Figura 9), el juego de planos y la estética narrativa casi fílmica, da al lector la idea de estar viendo la realidad planteada por la historieta como desde una ventana. Incluso sucediendo en “otros tiempos”, todo parece ocurrir en el mundo del lector. En *Watchmen* y en *BDKR*, los personajes viven, comen, beben, se aman y mueren. Cuestiones que, cabe aclarar, no se hacían normalmente en los cómics (SCOLARI, 1999:213-226). El rol de “la gente” en ambas obras aparece en diferente medida (claramente los personajes “civiles” linderos a la historia aparecen mucho más en *Watchmen*), y la política exterior y hasta interior estadounidense es la protagonista en diferentes momentos de ambas historias. Un mundo de superhéroes y ciencia ficción no parece ser un obstáculo para este realismo. Según Bruce Franklin (1997: 397-408), el mundo de esta década está en un momento en donde la ciencia ficción es parte de esta realidad y el avance tecnológico militar vive casi sin límites entre la ficción y la realidad.

La identificación del súper-hombre

Este realismo no remite a cualquier realidad, sino a un momento particular de la sociedad norteamericana. Inmersa en las consecuencias de la crisis del régimen de acumulación de posguerra, el intento de salida del “Síndrome Vietnam” y la crisis internacional de la segunda guerra fría, la década de 1980 se presenta como una década de profundas contradicciones que no dejan de influir en su sociedad. El lector que reinterpreta este discurso crítico como uno que podríamos llamar hegemónico, lo hace

en base no a una sola característica de estas obras si no a un árbol de identificaciones en relación a este contexto conflictivo. Estas identificaciones irán desde cuestiones puntuales, como la justificación del accionar de los personajes, hasta concepciones abstractas, como las visiones del tiempo.

BDKR plantea desde el principio una fuerte identificación con el protagonista mediante el uso de la voz en *off* sumado a la profundidad de la construcción del personaje. Claro que el recurso también permite una exaltación del personaje, uno quiere identificarse: las líneas de texto envalentonan al lector a querer apoyar todo lo que apoya este enmascarado. Esta identificación tan fuerte es la que logra que las justificaciones del personaje repercutan tanto en las propias justificaciones del lector (Figura 10).

Esta justificación parece complicada desde el principio de la obra. Batman es un respetuoso de la ley y la justicia, aparentemente unidas. Sin embargo, se enfrenta a las fuerzas de la policía y al gobierno nacional. Es el eterno perseguido por subvertir el orden, pero es el garante del mismo, luego del incidente nuclear de Corto Maltese, que deja la ciudad a oscuras y anárquica. Realmente existe un momento que es fundamental para entender la postura del héroe. Hablamos de la escena en donde el “viejo” comisionado Gordon le explica a la “joven” nueva comisionado el porqué de la existencia del “caballero de la noche” (Figura 11). La claridad es absoluta, el fin de mantener el orden justifica el subvertirlo en un caos. El fin de derrotar a Hitler justificó un acto de traición de un “héroe” como Roosevelt en *Pearl Harbor*. Como bien marca Howard Zinn (2009:331-364), la ley es muchas veces más importante que la “justicia” en la sociedad americana. Se confunde la necesidad del orden con la importancia de la justicia. Esto sucede con el pensamiento de *Batman*. Su objetivo es lograr el cumplimiento de la ley, por más que él no la cumpla y produzca un acto de injusticia. Frente a él, aparecen representados los “parásitos”, contrapuestos a los “trabajadores”, que estipula la tradicional ideología norteamericana del “radicalismo artesano” (POZZI. NIGRA 2009:135-162). Estos abogados, psicólogos y burócratas, generalmente mostrados como “jóvenes”, son los principales obstáculos de *Batman*, siendo desprestigiados durante toda la obra. Claro que los políticos (con el Alcalde como principal muestra) no se quedan atrás. Todos estos actores son los que entorpecen el nombrado imperio de la ley. Claro que para el mismo protagonista existen momentos en donde la seguridad sobre su visión se pone en juego (como sucede en el momento del

enfrentamiento con *The Joker*, en donde sus dudas sobre sí usar un arma o matar se ponen a flote). Sin embargo, mayoritariamente el mensaje de la obra se mantiene claro.

El relato, más de tipo coral, en *Watchmen*, a primera vista, parece no tener el mismo rol de “identificación” que la anterior obra. Sin embargo, este recurso genera los mismos efectos, pues tan diferentes entre sí, cada personaje puede lograr identificar a cada lector. La no preferencia por ninguno durante el relato afirma este recurso.

En primer lugar, *Rorschach* lleva al extremo el planteo de “el imperio de la ley”. Su visión de orden va mucho más allá del asesinato o incluso su propia subsistencia. Su discrepancia hacia el final es completamente lógica con esta visión. Ninguna paz mundial vale para este personaje, lo que ponerse en contra de la ley norteamericana, su orden y su rechazo al Oriente. Claro que la posición contraria y supuestamente “victoriosa” de *Ozymandias* tampoco es simple de asimilar. Propone a su vez su forma de “paz” y no otra, su ideal pacifista al extremo, justifica un uso de su fortuna “hecha desde abajo” en beneficio de una humanidad, que sería justa para todos si fuera pacífica. Como verdadera encarnación del *self-made man*, es el sueño americano, la policía del mundo. Realmente es la encarnación del planteado “destino manifiesto” norteamericano (ABARCA, G.; 2009b:43-54).

El comediante, a su vez, tiene una visión fatalista de la vida que es incompatible con su rol de “héroe”. Plantea una visión del mundo caótico que en más de una ocasión parece darle la razón. Es difícil la identificación quizás con este personaje, pero en realidad, propone una visión de época en donde gane quien gane, el mundo parece condenado. En esa visión sin embargo, parece no querer evitarlo en ningún sentido, sino más bien provocarlo. Simula la “idea” de la época: si se llega a la aniquilación total, que sea en “nuestros” términos. *Nigth Owl* y *Silk Spectre* tienen roles más particulares, pero a la vez más realistas. La identificación es mucho más fuerte por esto mismo. Realmente son el supuesto norteamericano medio que, inocentemente, debe seguir a *Ozymandias*, que realmente debe (como EE.UU. lo debe hacer también) imponer su paz al resto. A su vez, existen otros personajes interesantes que son mucho más realistas. En la cima de éstos encontramos al quiosquero del puesto de diarios. El planteo propio de ser el observador más informado, nos hace dudar de la intencionalidad del autor, por ponerlo como el verdadero espectador e intentar poner en el personaje la identificación del lector, del “hombre común” que no por nada muere al final. Junto con él, también mueren el psicólogo y otros personajes, aún más reales que los héroes nombrados. Estos son los únicos tratados mayormente como “nobles” por la narrativa. Este quiosquero es

el más trastornado por la realidad. Crítica a todo lo que la genera y sabe de su imposibilidad de solucionarla. Realmente éstos son los únicos personajes que no pretenden “imponer”, sólo hacer la diferencia. Es un relato no sólo del pensamiento del autor sino de muchos de los americanos medios, desencantados con la situación que pretendía remontar este “Síndrome Vietnam”, acudiendo a la represión conservadora (quizás representada por los superhéroes) y a la escalada de violencia internacional.

El segundo nivel de identificación de las obras se relaciona con una de las diversas cuestiones culturales relacionadas con el fin de la Guerra Fría. Fin que, sin embargo, trajo en sus últimos tiempos una influencia de “miedo” que parecía que la guerra estaba más cerca de desatarse de manera trágica.

El tema del conflicto atómico está absolutamente presente en ambas novelas gráficas. En una de ellas, el miedo a lo atómico se representa permanentemente, y en la otra incluso llega a existir una detonación de una “súper-arma” por parte de los soviéticos (Figura 12). Bruce Franklin (2010: 397-408) centra su análisis de las súper-armas en la invención cultural y sus resabios. Nos marca cómo estamos en una sociedad en donde el miedo nuclear va en aumento, y el miedo al MAD (“*mutual atomic destruction*”) está en convivencia con la escalada tecnológica más grande desde Vietnam. En *Watchmen*, además, el rol del *Dr. Manhattan* es muy fuerte. Se trata de la principal y única defensa del país, y realmente, del mundo. Después de todo, este personaje es lo que Franklin podría calificar de súper-arma defensiva buscada por este país en estos años. Realmente, en los años ‘80, la búsqueda del súper-arma ofensiva es relegada por la búsqueda de un escudo que proteja el “*American way of life*”. La llamada “guerra de las galaxias” planificada por el presidente Reagan planteaba esto, la búsqueda de una protección que acabara con las guerras. Claro que, como analiza el autor, no existe forma de evitar las guerras, y el mismo *Ozymandias* predice en la historia la inevitabilidad del conflicto, se encuentre o no el *Dr. Manhattan* defendiendo (Figura 13).

El conflicto nuclear cobra otro sentido en *Batman*. Aunque en el inicio no lo parece, es inevitable en la época hacer una historia “realista” sin plantear un escenario de violencia en la política exterior. El conflicto en “Corto Maltese” (isla ficticia nombrada en homenaje al personaje de Hugo Pratt) simula una nueva etapa muy similar a lo que fue el conflicto de los misiles con Cuba. Aunque en este caso el miedo nuclear es mayor, pues la intervención armada es real. De hecho, la carrera armamentística en busca de la “superarma”, en este caso, es perdida por los norteamericanos que casi son

víctimas de una moderna arma. Efectivamente, el soldado norteamericano por excelencia, *Superman*, es utilizado por su presidente como un escudo contra el ataque soviético, lo que casi lo asesina (Figura 14).

El verdadero villano en ambas obras es el “complejo militar industrial” (representado por los gobernantes y las empresas militares), que como predicción cumplida, es quien a costa de la seguridad de los pobladores, pretende esta escalada armamentística. Bruce Wayne incluso explica cómo esto era absolutamente predecible para un “viejo” informado en el tema (Figura 15). Como evalúa Engelhardt (1997:336-337) en la época ya es común la expresión cultural en contra de la proliferación nuclear poniendo a los culpables en este sector

Por último, encontramos la necesidad de encontrar un nivel de identificación en base a uno de los ejes principales tanto en *Watchmen* como en *BDKR*: el tiempo. En ambas obras la temporalidad del relato juega un papel sumamente ideológico. En la primera, no sólo tiene un uso estético muy importante, sino que remite a las visiones del pasado de la época. Los momentos marcados son: la época de oro entre los ‘50 y ‘60 con los *Minutemen*, (Figura 16) el momento de la aparición de los *crime-busters* y como punto de diferencia fundamental las protestas anti súper-héroes y la “Ley Kenney”. Esta última etapa divide los dos momentos. Podríamos entenderla como los reflejos de las protestas sociales que dieron origen al “Síndrome Vietnam” La época de los *Minutemen*, previa a este corte es sustancialmente diferente al momento posterior. Si bien no se muestra como una época fuera de conflictos, los mismos parecen más personales que reflejo de una sociedad conflictiva. Esto refleja una idealización del pasado, una visión sustancialmente diferente entre los tiempos que corren (1985) y los años previos a esta crisis.

Merece un análisis aparte el tratamiento de la Guerra de Vietnam por parte de esta obra. Vietnam es para los norteamericanos el principal misterio de su historia. Las explicaciones de su derrota se enfrentan en una batalla cultural, central en los años siguientes a la misma. Las visiones parten de izquierdas y derechas y la mayoría evitan dar un mínimo crédito a las fuerzas locales, por sobre algún tipo de “error” norteamericano. Culpar a la blanda administración del momento que dejó perder la guerra, a los medios de comunicación de sensibilizar al público en contra de la misma y otras explicaciones diferentes son lo común todavía en las visiones de este “misterio” (ROJO, 2009: 318-319). En cierto sentido, una de estas visiones puede ser aplicada a *Watchmen*: la guerra salvaje, no-humana, que destruye al civilizado Occidente y lo

imposibilita de ganar una guerra tan lejana culturalmente, parece ser la principal teniendo en cuenta al “Comediante”. Este “héroe” plantea su inhumanidad y cómo ésta fue fundamental para aportar su cambio en la guerra. Lo mismo se puede decir del *Dr. Manhattan* que, como observamos, es acusado de no importarle la raza humana (Figura 17).

Como último aspecto sobre esta temporalidad, debe mencionarse el rol del “fin de la historia”. El conflicto general de la trama se torna frente a este concepto, que si bien está explicitado por pensadores como Fukuyama (1992) años después, podemos entenderlo en germen en esta obra. Después de todo, lo que gira en torno a la resolución de la historia es el fin del conflicto armado bipolar, y lo terrible de los medios por los que se logra no parecen ni cercanos al beneficio que parece ser anhelado en toda la obra, el beneficio del fin del conflicto, pero no momentáneo, sino para siempre. Este fin supuestamente infinito, este fin de la historia, claro que es traído con ironía por Moore. Después de todo, la charla final entre *Dr. Manhattan* y *Ozymandias* (Figura 18) y el cuadro final de la obra (Figura 19) no dejan de reflejar la imposibilidad de esto. Pero el final irónico no parece tapar el reflejo de este pensamiento que claramente se define en esta época, la necesidad de un “fin de la historia”

BDKR en cambio, tiene una visión de la temporalidad aparentemente menos importante en la trama, pero mayor a nivel conceptual. El presente de la historia nos lleva a un momento “atemporal” (Que bien pueden ser los ‘80, como lo indica la existencia de un presidente asombrosamente similar a Ronald Reagan), pero bien contextualizado en cuanto al personaje. Diez años de retiro lleva el famoso encapuchado, vinculado a la desaparición de *Robin*, la retirada del hombre murciélago se asimila desde el inicio con una época de graves conflictos en Ciudad Gótica. Un “viejo” Bruce Wayne se equipara con un también “viejo” comisionado de policía Gordon. Ambos son exponentes del pasado absolutamente glorioso y conocido. La reaparición de Batman en las calles durante el primer capítulo nos marca la búsqueda de esta “vieja” época en la realidad “nueva” representada por los “jóvenes”. La dicotomía es la central en la historia, los viejos “sabios” de la vieja época, que conocen la realidad actual incluso mejor que los “jóvenes” inexpertos. Sólo *Batman* y sus allegados entienden a los súper-villanos. Sólo los viejos entienden, a su vez, los métodos del encapuchado. El lector además conoce la “vieja” época del encapuchado, del Batman que solucionaba los problemas y quiere que vuelva. Los personajes “jóvenes” no son siempre caracterizados por la edad, son los hombres y mujeres obstinados en no apreciar

este “pasado glorioso”. Son los que acusan de “criminal” a *Batman*. Si no, aparecen como meros criminales in-humanos como lo son los “mutantes” (Figura 20). El “joven” de edad es sólo valorado en función de ser guiado por los “viejos”. Es así como la nueva *Robin*, y los ex-mutantes devenidos en “Seguidores de *Batman*”, son el ejemplo joven guiado por la experiencia y liderazgo del encapuchado. El enfrentamiento final es ni más ni menos que con *Superman*. El hombre de acero no envejece, es un eterno “joven” títere de las intenciones de los políticos burócratas de Washington, y hasta el último momento, un “inexperto” e “ignorante”. Flecha Verde (planteado como un “viejo” más inconformista aún) y *Batman*, con sus limitaciones, logran incluso hacer tambalear y casi vencer a *Superman*, que finalmente demuestra que después de todo es un “viejo” que ayuda a su amigo a último momento (Figura 21). Todas estas referencias nos llevan a una marca, no sólo del autor, sino de la misma sociedad norteamericana, propia de esta década, la nostalgia de las épocas gloriosas del imperio, previas al tambaleo de Vietnam, y sin duda una fuerte actitud conservadora contra la irreverencia joven

Conclusiones

Nos encontramos con un panorama de análisis cultural muy interesante al sólo observar dos obras del llamado noveno arte. Como observamos a lo largo del trabajo, los superhéroes son un objeto de estudio sumamente interesante para observar la ideología norteamericana dominante; también lo son como muestra de imposición cultural en su capacidad mundial internacional. No por nada los autores ya nombrados los tomaron como objeto de estudio en los años de mayor crítica intelectual y social hacia la hegemonía norteamericana. Pero estos análisis, como vimos, deben ser complejizados, no para poner en duda el concepto de imperio cultural y de hegemonía dominante, sino más bien para entenderlo en sus contradicciones. Después de todo éste es el objetivo de un historiador. Efectivamente nos encontramos con un asesinato y una autopsia en estas obras, sin importar quién hizo cual. Los intelectuales como Eco y Dorfman, no fueron los únicos en cansarse de los superhéroes simples y completamente irreales (en el sentido de ocultando contradicciones internas y externas), también los lectores y en definitiva los autores. Moore, incluso no sólo asesina a los superhéroes en *Watchmen*, sino que propone uno nuevo, sumamente crítico y antisistema como lo es el protagonista de “*V for Vendetta*”, obra que merecería un trabajo aparte. La problemática es que si bien los superhéroes cambiaron, no murieron, y este conflicto explica cómo el lector puede tener un papel más activo que el que Dorfman o Eco parecen darle, dado

que no solo recibe ideología dominante, sino que la reproduce cuando interpreta obras que a primera vista no comulgan con ella. Estas reinterpretaciones pueden darse más fácilmente en esta “era de la reproductividad técnica” que Benjamin nos describe. Claro que lo interesante es que así como la historia no llegó a su fin, y que la crisis de los años descritos no terminó de desaparecer en lo económico social, las posibles reinterpretaciones de estas obras no tienen por qué detenerse, y pueden surgir nuevas en forma completamente progresiva. *Watchmen* ha aparecido en escena en los últimos años, Batman también, la máscara de “*V for Vendetta*” es un nuevo símbolo mundial de los indignados y el colectivo “*Annonymous*” (Figura 22). Los superhéroes, por lo menos en la historieta, ya caen en desgracia, siendo la más vendida una lejana al género como es “*The Walking Dead*” (Figura 23). Esto está lejos de mostrarnos un funeral al superhéroe, quizás otra vez está resurgiendo como salió de los 80, pero habría que preparar el bisturí para una posible autopsia.

Anexo de imágenes

Figura 1: Números regulares de *Dick Tracy* y *Flash Gordon*. (IANTHECOOL 2013)



Figura 2: *Action Comics* N°1, la primer aparición de *Superman*. (FORBES 2013)

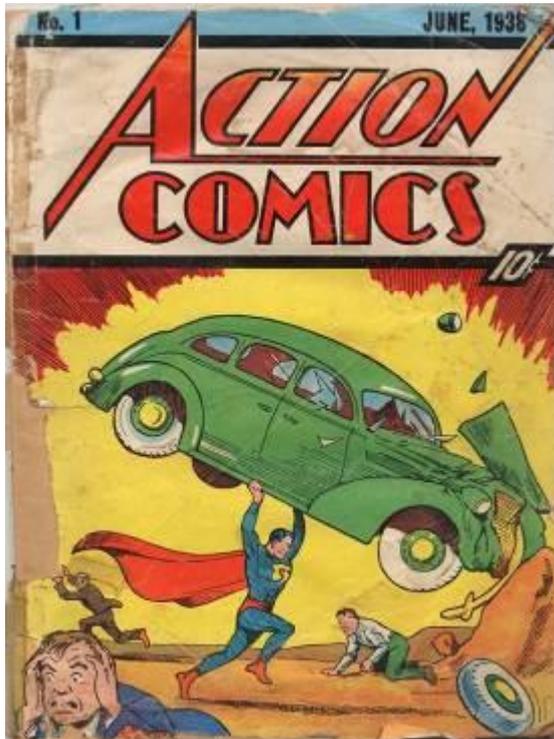


Figura 3: Número con la primera aparición de *Spiderman* y *Fantastic Four*. Numero Regular de *The Incredible Hulk*. (GAMEFILIA 2013)



Figura 4: Logo de Charlton Comics y sus héroes (de izquierda a derecha: *Blue Beetle*, *Captain Atom*, *Nightshade* y *Question*). (VICSAGE 2013)



Figura 5: Tapa de un tomo recopilatorio de *Watchmen* (de izquierda a derecha: *Ozymandias* antes *Thunderbolt*, *Silk Spectre* antes *Nightshade*, *Dr. Manhattan* antes *Captain Atom*, *Nighth Owl* antes *Blue Beetle*, *Rorschach* antes *Question* y en el centro abajo: *The Comedian* antes *Peacemaker*) (MOORE, GIBONS 2007)

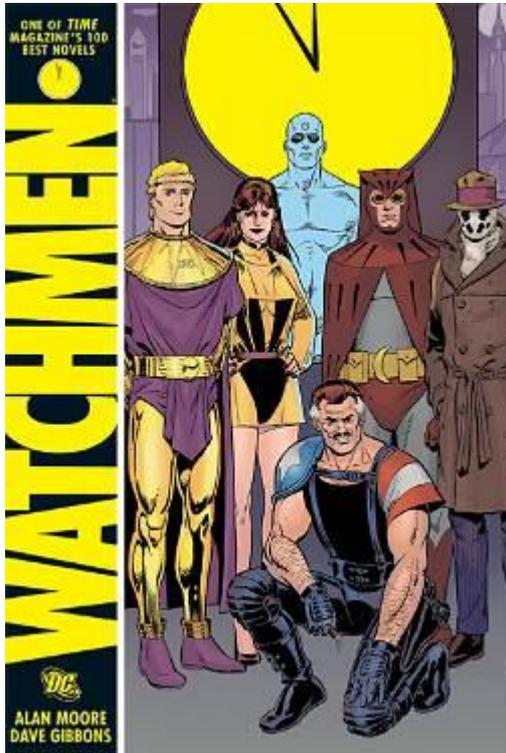


Figura 6: Primer Número regular de *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)

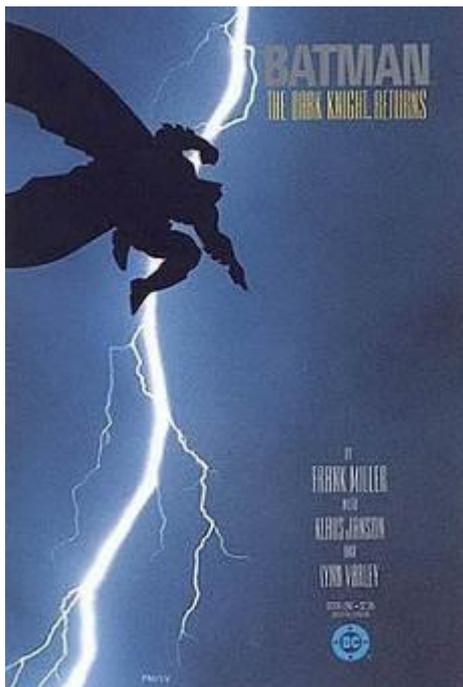


Figura 7: El noticiero en *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)

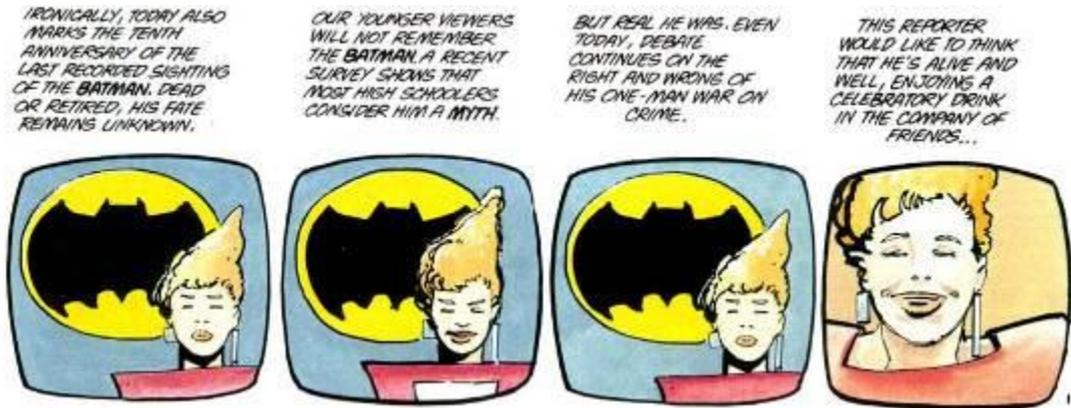


Figura 8: Uno de los tantos ejemplos de documentación al final de cada capítulo. En *Watchmen*. (MOORE, GIBONS, 2007)



Figura 9: Ejemplo de página regular. Se mantiene la grilla de 3X3 en todo momento.

En *Watchmen* (MOORE, GIBONS, 2007)



Figura 10: La voz en off y la imagen como identificación en *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)



Figura 11: La conversación de Gordon sobre *Pearl Harbor* en *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)



Figura 12: La detonación de la Súper-arma en *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)

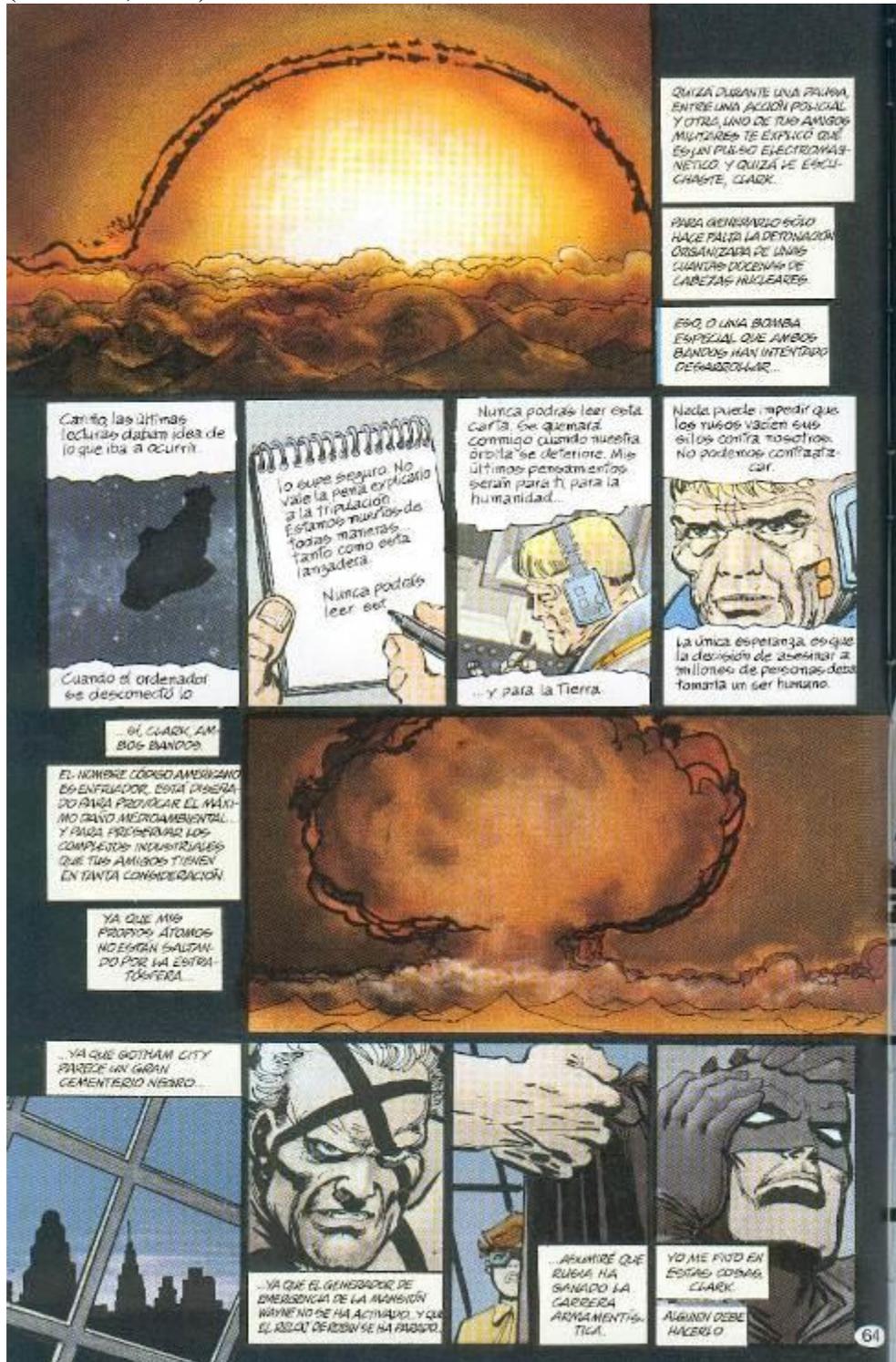


Figura 13: Uno de los momentos que vinculan *al Dr. Manhattan* con la seguridad de los EE.UU. En *Watchmen* (MOORE, GIBONS, 2007)

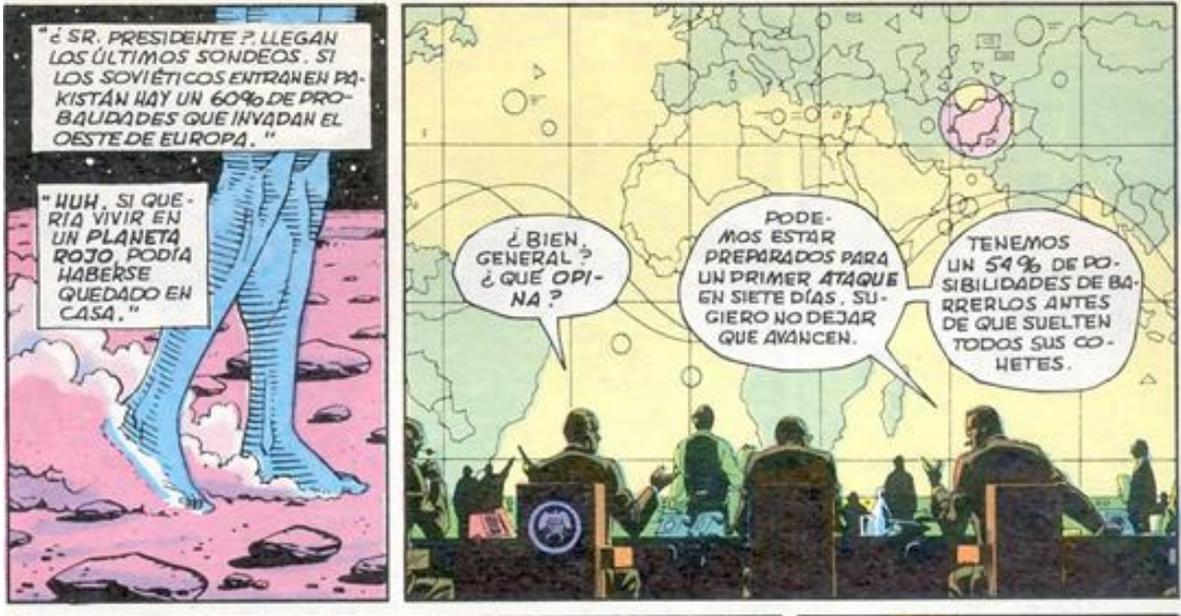


Figura 14: *Superman* usado como escudo. *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)

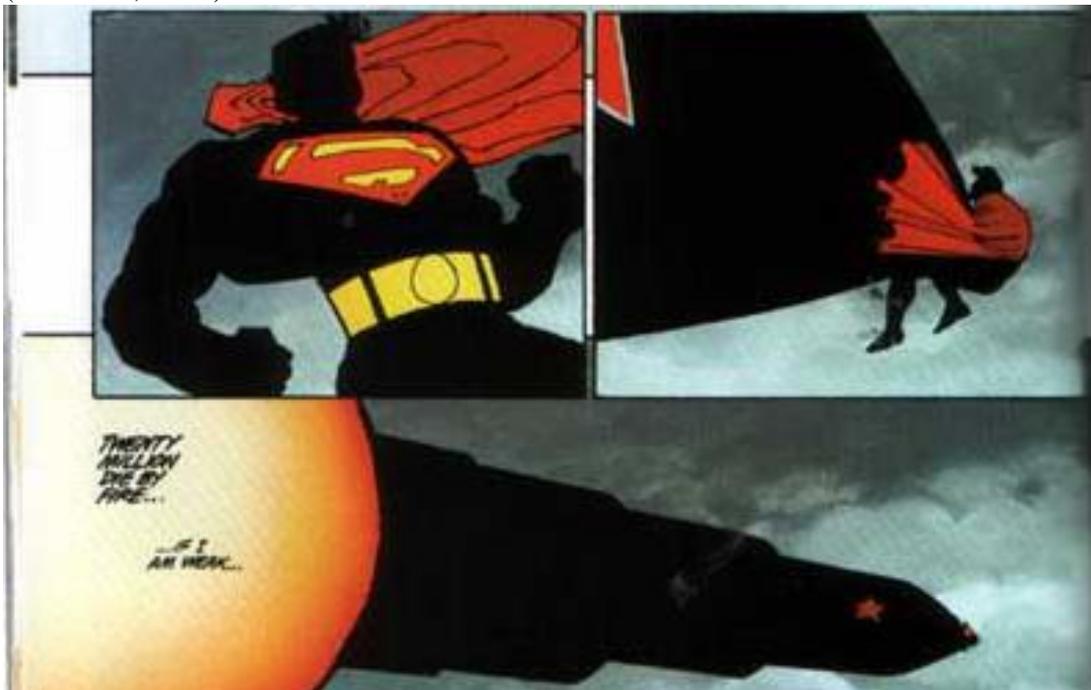


Figura 15: *Batman* previendo la problemática del Complejo Militar Industrial. *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)

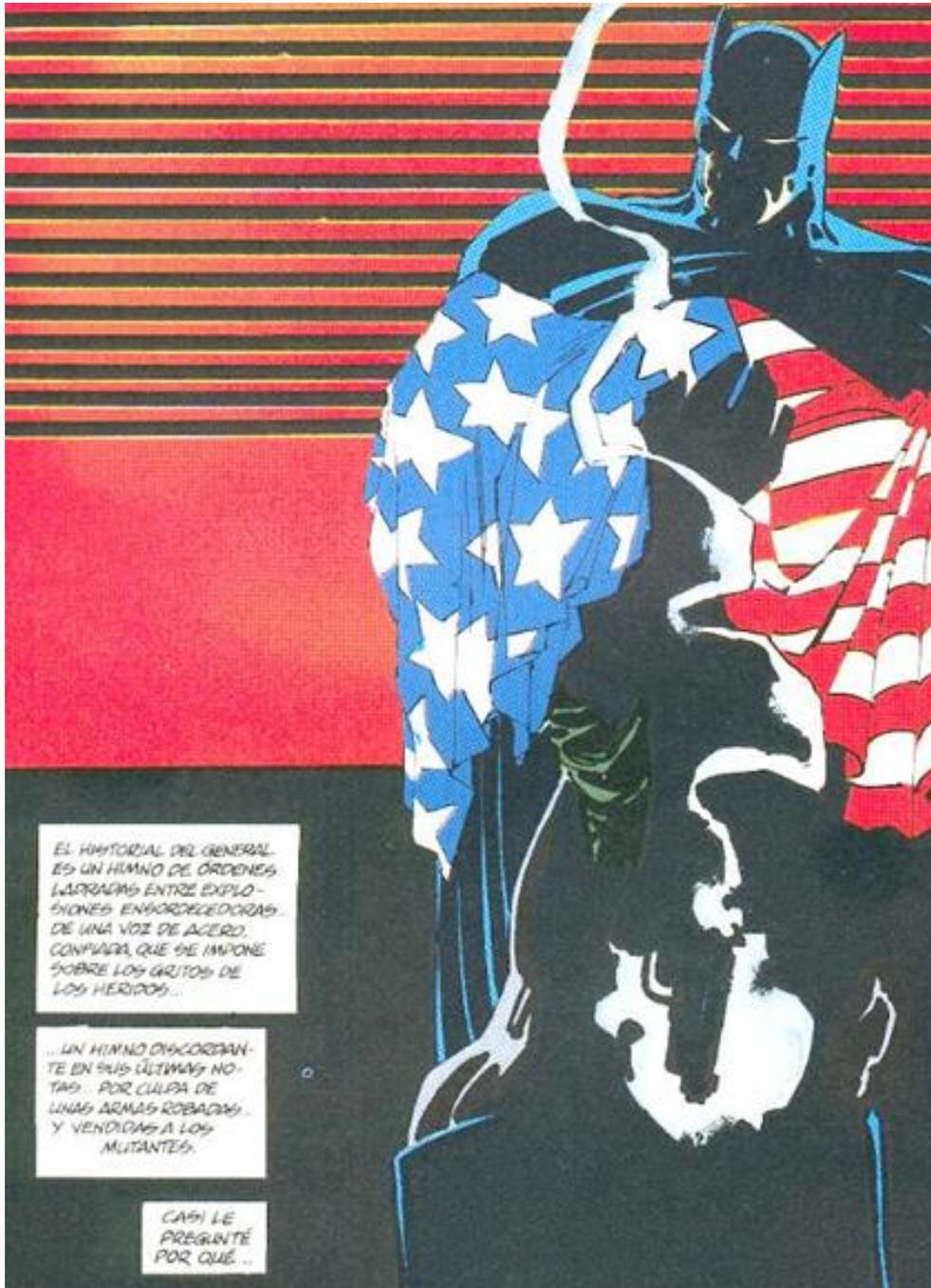


Figura 16: Los Minutemen en su auge. En *Watchmen* (MOORE, GIBONS, 2007)



Figura 17: Planteo de la inhumanidad del Dr. Manhattan. En *Watchmen* (MOORE, GIBONS, 2007)



Figura 18: Charla final entre *Dr. Manhattan* y *Ozymandias*. En *Watchmen* (MOORE, GIBONS, 2007)



Figura 19: Famosa última página de *Watchmen*, con la incertidumbre del final. En *Watchmen* (MOORE, GIBONS, 2007)



Figura 20: El líder de los “Mutantes” en *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)



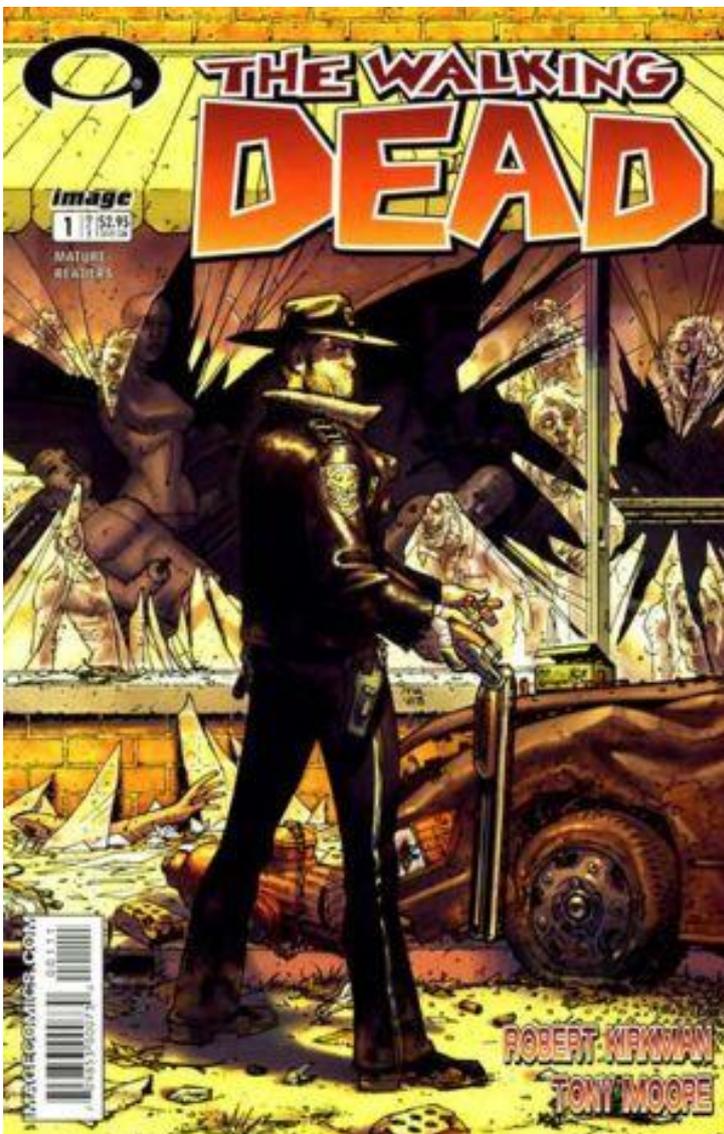
Figura 21: Lucha contra Superman en *Batman: The Dark Knight Returns*. (MILLER, 2009)



Figura 22: Imagen del colectivo cibernética “*anonymous*” usando la máscara de “V” (CNN, 2013)



Figura 23: Primer número de The Walking Dead. (IMAGE COMICS, 2013)



Bibliografía

AAVV (1982): *La historia de los comics*. Barcelona: Toutain.

ABARCA, GRACIELA (2009): «El Destino Manifiesto y la construcción de una nación continental» en POZZI, PABLO.; NIGRA, FABIO editores: *Invasiones Bárbaras en la historia contemporánea de los Estados Unidos*, Buenos Aires, Maiupe. 43-54

ARIZMENDI, MILAGROS (1975): *El comic*. Barcelona: Planeta

BENJAMIN, WALTER (1989) *Discursos Interrumpidos I*, Buenos aires: Taurus.

CNN (2013): “Anonymous ataca el sitio de internet de la CIA” (31/05/2013
<http://mexico.cnn.com/tecnologia/2012/02/10/anonymous-ataca-el-sitio-de-internet-de-la-cia>)

DORFMAN, ARIEL. MATTELART, ARMAND. (2005): *Para leer al Pato Donald*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno

ECO, UMBERTO (2010): “*Apocalípticos e integrados*”. Buenos Aires: Debolsillo.

ENGELHARDT, TOM. (1997): *El fin de la cultura de la victoria: Estados Unidos, la guerra fría y el desencanto de una generación*, Barcelona: Paidós.

FRANKLIN, BRUCE. (2010): *War Stars. Guerra, ciencia ficción y hegemonía imperial*. Buenos Aires, Final Abierto.

FORBES (2013) “\$100,000+ Comic Book Found In Abandoned House” (31/05/2013
http://www.forbes.com/fdc/welcome_mjx.shtml)

FUKUYAMA, FRANCIS (1992): *El fin de la historia y el último hombre*. Buenos Aires: Planeta

GAMEFILIA (2013) “Análisis de the amazing spider man comic” (31/05/2013
<http://www.gamefilia.com/kkakele/30-06-2012/50205/analisis-de-the-amazing-spider-man-comic>).

IANTHECOOL (2013) “The Ten Best Comic Strips” (31/05/2013
<http://ianthecool.wordpress.com/2009/11/10/the-ten-best-comic-strips>)

IMAGE COMICS (2013): "The Walking Dead" (31/05/2013

<http://www.imagecomics.com/series/349>)

KLARE, MICHAEL. (1984): "El ataque contra el "síndrome de Vietnam"" en GONZALES, PABLO. Coordinador: *Estados Unidos, hoy, México: Siglo XXI*, 377 a 387

MASOTTA, OSCAR (1976) *Lenguaje y comunicación social*, Buenos Aires: Nueva Visión.

MATTELART, ARMAND JÓFRE, MANUEL. (1974): *Superman y sus amigos del alma*. Buenos Aires: Editorial Galerna.

MILLER, FRANK. (2009): *Batman: The dark night Returns* , Nueva york: DC comics.

MOORE, ALAN.; GIBONS, DAVID. (2007): *Watchmen*, Barcelona: Planeta DeAgostini.

POZZI, PABLO.; NIGRA, FABIO. (2009): *La decadencia de los Estados Unidos, De la crisis de 1979 a la megacrisis de 2009*, Buenos Aires, Mauipe.

ROJO, ALICIA. (2009): "El imperialismo norteamericano y la guerra de Vietnam" en POZZI, PABLO.; NIGRA, FABIO editores: *Invasiones Bárbaras en la historia contemporánea de los Estados Unidos*, Buenos Aires, Maiupe.317-330

SCOLARI, CARLOS. (1999): *Historietas para sobrevivientes: Comic y cultura de masas en los años 80*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.

STEIMBERG, OSCAR (1997): *Estilo de época y comunicación mediática*. Buenos Aires: Atuel.

THE COMIC BOOK DATABASE (2012): "The Dark Knight Falls", (21/04/2012, <http://www.comicbookdb.com/issue.php?ID=2546>)

THE COMIC CHRONICLES (2011): "Watchmen sales rankings in its initial release", (01/07/2011, <http://www.comichron.com/special/watchmensales.html>)

THOMSON, GEORGE (1986): *Los orígenes de la ciencia y el arte. El surgimiento de la esencia humana*. Buenos Aires: Editorial Leviatán.

VARGAS, JUAN JOSE (2011) *Alan Moore: La autopsia del héroe*. Barcelona: Dolmen.

VICSAGE (2013): “Americomics Special” (31/05/2013)
<http://www.vicsage.com/wp/charlton-comics/americomics-special-1>)

ZINN, HOWARD (2009): “La ley y la justicia” en POZZI, P.; NIGRA, F. editores: *Invasiones Bárbaras en la historia contemporánea de los Estados Unidos*, Buenos Aires: Maiupe.