

¿Revisionismo histórico del superhéroe?: la representación del pasado cultural en Justice League of América: the New Frontier.

Angelomé, Federico.

Cita:

Angelomé, Federico (2017). *¿Revisionismo histórico del superhéroe?: la representación del pasado cultural en Justice League of América: the New Frontier. XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia. Facultad Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-019/796>

¿Revisionismo histórico del superhéroe?: la representación del pasado cultural en Justice League of América: the New Frontier

Federico Pablo Angelomé UBA-FFyL - Biblioteca Nacional "Mariano Moreno"
VI Jornadas interesuelas/departamentos de historia - 9 al 11 de agosto de 2017 - Mar del Plata-Buenos Aires.

Mesa 140: El cine y las representaciones del pasado

PUBLICAR EN ACTAS

Introducción

La figura del superhéroe resulta central en la historia cultural norteamericana, y con ello en la formación de su discurso hegemónico; de ella se desprende todo un género discursivo, que varios estudios han abordado en tanto transmisor de hegemonía en el siglo XX. Es por ello que todo análisis de su historia, se conscientemente o no, se centra en las temáticas más importantes de la historia cultural norteamericana. El presente trabajo pretende indagar sobre uno de estos análisis considerando la película de 2008 *Justice League: The New Frontier*.¹

Los estudios y las reflexiones sobre la figura del superhéroe son sumamente variados y extensos, entre los mismos se encuentran trabajos historiográficos sobre el género, trabajos de crítica artística y ensayos sobre la relación con el discurso dominante. De estos últimos resaltan los aportes de Armand Mattelard, Martín Jofre² y Umberto Eco³: ambos trabajos centran su análisis en la figura del superhéroe, encarnado principalmente en *Superman*, como nuevo mito justificador y defensor del discurso dominante norteamericano durante el siglo XX. Sin embargo, estas propuestas fallan al poner en contexto histórico a estos personajes. Los trabajos históricos llenan ese vacío pero fallan, en líneas generales, en interpretar al superhéroe como parte de la formación de un discurso dominante o de una cultura hegemónica. Estas propuestas mantienen una periodización clásica pero efectiva: dividiendo la historia en etapas, la primera se extiende durante el inicial auge del cómic de superhéroes, hasta su declinación⁴ durante los años 30 e

¹ Justice League: The New Frontier. (Dirigida por Dave Bullock. 2008.)

² Mattelart, Armand, y Manuel Jofre. Superman y sus amigos del alma. (Buenos Aires: Editorial Galerna, 1974.)

³ Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados. (Buenos Aires: Debolsillo, 2010.)

⁴ No se aclararán los años específicos, dado que a pesar de que la mayoría de las periodizaciones de los periodistas e investigadores especializados contienen un año de inicio y de fin para cada etapa son todavía sujetas a fuertes

inicios de los 40. Esta etapa denominada *Golden Age* (edad dorada) contiene el origen de muchos de los superhéroes más conocidos, entre ellos *Batman* y *Superman*, y es la que mejor se ajusta a las propuestas de los autores mencionados. El superhéroe de la *Golden Age* es simple, perfecto y con un rasgo definido: defender el *status quo* norteamericano del *otro* peligroso (en un primer momento el crimen y posteriormente la Alemania nazi). Esta etapa concluye tiempo después de la Segunda Guerra Mundial, que cambió el foco de atención a las historias bélicas, dejando en segundo plano a los superhéroes. La siguiente etapa se da a finales de la década de los 50, y es comúnmente llamada *Silver Age* (Edad Plateada). La misma está definida por muchos aspectos, pero principalmente por el crecimiento de la editorial *Marvel Comics* y su incursión a la competencia del mercado de los superhéroes. Si bien la editorial ya había editado múltiples superhéroes, tales como *Capitain América* y *The Human Torch* en la *Golden Age*, es durante esta década que aparecen la mayoría de sus personajes más conocidos: *The Hulk*, *Iron Man*, *Spiderman*, *Fantastic Four*, *X-Men*, etc, todos con un denominador común: el guionista Stan Lee. Es en esta etapa que tanto *Marvel Comics* como *DC* (en esos momentos llamada *National Allied Publications*) consolidaron y se repartieron en partes casi iguales y absolutamente mayoritarias el mercado del comic de superhéroe. Es también en estos momentos que el paradigma de superhéroe descrito por Eco y Mattelard comienza a complejizarse, aunque esto no significa que la defensa al discurso dominante desaparezca. Si bien el afamado *Comic Code Authority*⁵ mostraba una capacidad de autocontrol de la industria cultural del comic para afianzar un paradigma discursivo con un supuesto discurso menos controversial, las temáticas y los personajes del superhéroe de esta época se complejizan respecto de la etapa anterior. Esto es atribuido a la evolución artística de un género con más de veinte años de desarrollo, pero también es consecuencia del panorama de incipiente crisis hegemónica descrito anteriormente. La realidad política, social y cultural no sólo transfiere los tópicos más inofensivos para este discurso, como lo es el enemigo soviético, la fascinación por la ciencia moderna y la carrera espacial; también parece mostrar, en muchos casos, las grietas de esta crisis, tales como la

debates, que para el contenido de este trabajo son irrelevantes. Johnson, Jeffrey. *Super-history: comic book superheroes and american society*. (Primera. jefferson: McFarlands, 2012.)

⁵ El CCA se trata de un conjunto de reglas de autocensura impuestas por las editoriales desde 1954 a sus propios trabajos, las mismas, en líneas generales, prohibían un tratamiento negativo de la familia, las fuerzas del Estado y controlaban el nivel de violencia, sexualidad y la forma de mostrar el crimen. Johnson, Jeffrey. Op.Cit.

contracultura, el nuevo rol de la mujer, el conflicto de Vietnam y también la lucha por los derechos civiles. Con el acrecentamiento de la crisis la década siguiente, este efecto solo aumentará, pues durante la siguiente etapa denominada *Bronze Age* (edad de bronce), reinante en los años 70 y parte de los 80, estas conflictividades serán aún más protagonistas, incluso rompiendo con el *Comic Code Authority* y mostrando cómo el superhéroe tendrá mucho más que proponer en la disputa discursiva. Sin embargo, tanto esta perspectiva histórica como la analítica descripta previamente omiten el carácter trans-mediático del superhéroe, relegándolo solamente a su papel en el mundo de la historieta y con ello obviando los permanentes aportes cruzados que otros medios (radio, televisión, cine, etc.) dieron a esta figura.

Considerando estas visiones académicas, en el presente trabajo se observará un caso que se desvía de los formatos y métodos comunes pero no de su capacidad de reflexión y que por este mismo desvío tiene intrínsecamente un valor superior como influencia en la construcción de una visión del pasado hegemónica. El film *Justice League: The New Frontier* es parte de una serie de películas animadas producidas por el estudio *Warner Brothers* (particularmente su rama subtitulada *Animation*) empresa dueña de la editorial DC comics, en la que se realizan variadas adaptaciones de sus personajes, generalmente basándose en historias auto-conclusivas de los *comics*. Esta película, orientada a un público más adulto se basa particularmente en una miniserie en historieta llamada *DC: The New Frontier*, en la que se relata una invasión extraterrestre durante la segunda mitad de la década del 60 que pone en alerta a los nuevos y viejos superhéroes del momento (teniendo como protagonistas principales personajes de la editorial: *Superman, Wonder Woman, Batman, Green Lantern y Flash*) los cuales lidian a su vez con una proscripción por parte del gobierno y las consecuencias de tanto Segunda Guerra Mundial como la Guerra de Corea.

La propuesta necesaria para considerar el film como capaz de hacer una reflexión histórica significativa se desprende de los trabajos de Robert Rosenstone⁶ quién plantea la posibilidad de que el cine genere su propio discurso, particularmente uno histórico. En líneas generales, Rosenstone propone al cine en el frente de la disputa sobre el pasado, lo homologa al discurso histórico escrito y académico. Sin embargo, esta igualdad existe solo en la forma de generarlo, pues como afirma el autor, en la sociedad post-literaria del siglo XXI, el cine excede por mucho a su competencia en su capacidad de imposición de una visión sobre el pasado. Sin embargo, la

⁶ Rosenstone, Robert. *El pasado en imágenes*. (Barcelona: Ariel, 1997.)

propuesta del autor se refiere a tipos de películas (considerando sus ejemplos trabajados y sus planteos principales) que distan de las características de *Justice League: The New Frontier*. Sin embargo, se puede considerar la metodología de análisis del autor como homologable si se comprende que la reflexión del pasado realizada por el film existe en consideración hacia la figura del superhéroe y por lo tanto se realiza un trabajo de historia de un objeto cultural⁷. La historia cultural cuenta con una tradición mucho más joven que las historias positivistas o socioculturales, generalmente relatadas como centro en los diferentes films, la misma se podría considerar iniciada por los diferentes trabajos de la escuela de Frankfurt, Raymond Williams y Walter Benjamin que comienzan a ponderar los objetos culturales y las nuevas formas de arte como objetos capaces de ser observados y estudiados de una forma novedosa en relación con la sociedad de la cual no sólo surgirían si no también ayudarían a modificar. La historia toma este tipo de perspectivas desde la segunda mitad del siglo XX, pero se consolida hacia la década del 80⁸. La misma discute permanentemente entre quienes resaltan la primordialidad del texto como agente de interpretación del mundo y del pasado cultural y quienes como Roger Chartier⁹ y los exponentes de los llamados “estudios visuales” encuentran en la imagen y en la representación una posibilidad de análisis superior de la cultura¹⁰. Ambas posiciones, sin embargo, coinciden en la relación permanente entre objetos culturales insistiendo en su comprensión cruzada y sobre todo en relación permanente con la o las sociedades en que las mismas son creadas, distribuidas y consumidas. Si se considera esta tradición y metodología, el film a trabajar cumple con muchos de estos rasgos principales, pretendiendo hacer explícita e implícitamente una reflexión sobre la historia del superhéroe, interpretándola más allá de sus formatos y sobre todo en relación con la sociedad.

⁷ Si bien el film cuenta con aspectos abiertamente ficcionales (los superhéroes, extraterrestres, etc.) si consideramos el trabajo de Gilda Bevilacqua en relación a la película histórica, es posible hacer un análisis de la reflexión sobre el pasado propuesta por un film que tradicionalmente esté fuera de los cánones del verosímil histórico académico en pos de comprender su propio verosímil en el que forma y el contenido se mantienen indivisibles y con ello, no se puede separar el carácter histórico del ficcional en un film de estas características. Bevilacqua, Gilda. «Del discurso "histórico" al "cinematográfico": Bastardos sin gloria y la construcción de la historia.» (En Visiones gratas del pasado: Hollywood y la construcción de la Segunda Guerra Mundial, de Fabio Nigra, 193-212. Buenos Aires: Imago Mundi, 2012.)

⁸ Hunt, Lynn. *The New Cultural History*. (Los Angeles: University of California Press, 1989.)

⁹ Chartier, Roger. *El Mundo como Representación: Estudios sobre historia cultural*. (Madrid: Gedisa, 2005.)

¹⁰ Bal, Mieke. «El esencialismo visual y el objeto de los Estudios Visuales.» (Estudios Visuales Numero 4, 2004: 11-49.)

Para un análisis abarcativo de los métodos de reflexión que *Justice League: The New Frontier* tiene y de sus conclusiones principales, en primer lugar, se pretende ubicar el film en las propuestas históricas sobre del superhéroe para luego realizar un trabajo comparativo considerando las principales problemáticas y propuestas analíticas sobre este período de la historia cultural norteamericano. Para esto se trabajará sobre la forma en la que aparecen y son tratados en el film cuatro ejes comparables: guerra, persecución, cuestión racial y frontera.

Consideraciones sobre el período

Pese a ser una película con constantes referencias temporales, *Justice League: The New Frontier* contiene ambivalencias notables al momento de ser ubicada, ya que la misma fluctúa entre dos etapas de la historia del superhéroe en la que la editorial *DC* fue protagonista, pero no logra definirse por ninguna de las dos. En un primer lugar, el film se ubica entre los años 1953 y 1960, sin dejar en claro el paso del tiempo en todos los hechos narrados pero sí mencionando varios sucesos históricos acontecidos durante esos años. En la periodización descripta previamente, se ubica dentro de estos años son el inicio incipiente de la *Silver Age*, iniciada con la aparición de *The Flash* en octubre 1956 pero que no se consolida hasta 1960 con la aparición de los primeros superhéroes de *Marvel* y la mayoría de los personajes de *DC*. Es por ello que en lo que respecta a los años, el film está en un período de transición entre la *Golden Age* (culminada en la segunda mitad de la década del 40) y la etapa siguiente¹¹. Considerando la elección de personajes y sus características en la película se reafirma la ubicación temporal en una transición entre ambas eras.

En primer lugar, en el film existen diferencias entre los protagonistas, un grupo pertenece a los “veteranos” que están hace años ejerciendo su rol: *Superman*, *Wonder Woman* y *Batman* son los tres exponentes principales. Estos personajes son coincidentemente, los únicos exponentes del film que también existieron como personajes en la *Silver Age* (sin cambios significativos para ser precisos), y sus trajes reflejan mucho más esta era más que la siguiente. *Superman* viste su típico traje azul y rojo pero con la S de su pecho con fondo negro similar al logo existente durante parte de la *Golden Age* (precisamente en 1941), *Batman*, por su parte, tiene un traje que remite características (la forma de la capa, la ubicación de las falsas orejas, los guantes violetas y el logo negro en el pecho) centrales de sus primeros trajes tanto del comic (1939-1940) como de los

¹¹ Johnson, Jeffrey.Op.Cit.

primeros seriales televisivos (1943) y finalmente, *Wonder Woman*, si bien no tiene un cambio mayoritario de vestimenta a lo largo de su historia, mantiene una de las características distintivas de su primera etapa: la pollera de estrellas (transformada en un pantalón muy ajustado en su relanzamiento durante la *Silver Age*). En otras palabras, este grupo de personajes no solo representan los héroes que se mantienen en ambas etapas, se los muestra conscientemente representados como ejemplos de la *Golden Age* en su esplendor. Sin embargo, en el caso de Batman, existe un cambio de traje hacia el final del film adquiriendo las características distintivas de la *Silver Age* (color azul y una capa tradicional) coincidiendo con el pantalón de *Wonder Woman* en los títulos finales.

El otro grupo distintivo que aparece en el film se podría considerar “nuevo”. *Green Lantern* y *Martian Manhunter* son los casos principales siendo *The Flash* un ejemplo menos claro. Los dos ejemplos principales cuentan sus orígenes durante el film, coincidiendo relativamente con sus primeras publicaciones: *Martian Manhunter* es publicado por primer vez en noviembre de 1955 y aparece al inicio de la película y por su parte, *Green Lantern* (en su versión moderna) es publicado en octubre de 1959 y aparece al final de la misma que transcurre en 1960. Ambos personajes mantienen características claras de sus encarnaciones durante la *Silver Age* y se relatan sus orígenes de forma muy similar exceptuando algunos cambios relacionados con la trama general del film. *The Flash*, al igual que el grupo anterior, tiene sus habilidades y características generales desde el inicio de la película, sin embargo su comportamiento y sus problemáticas lo ubican en la trama más cerca del nuevo grupo. Como se describió anteriormente, la aparición del nuevo *The Flash* (Barry Allen, a diferencia de Jay Garrick, el *Flash* de la *Golden Age*) marca tradicionalmente el inicio de la *Silver Age* hacia finales de 1955 y por lo tanto, a diferencia de los casos anteriores su fecha de publicación precede por mucho a la que se representa en el film. El resto de los superhéroes que aparecen tienen poca relevancia para la trama, más allá de mostrarse como una población extensa de superhéroes de ambas eras combinadas.¹²

En cuanto al nivel general, el film mantiene una estética particular que se aleja de las convenciones de dibujo de ambas eras mencionadas. Sus líneas claras, colores brillantes coinciden con ambas épocas del cómic; pero el diseño de los cuerpos, la textura del color y la

¹² Johnson, Jeffrey.Op.Cit.

estética no diegética se acercan a los trabajos de Saul Bass, el histórico productor de títulos y cartelera de los 60 y 70.¹³

Considerando estas características particulares de ubicación temporal de la película, se puede concluir que está ubicada en un espacio inexistente en lo que respecta de a la historia del superhéroe: la transición entre la *Golden* y la *Silver Age*. La mezcla de protagonistas de ambas eras, pero el relativo respeto a las diferencias temporales giran en torno a esta transición ficticia pero conceptualmente posible de hacer. Además de establecer una comparación o juego entre ambas épocas del superhéroe, la estética del film propone ubicarlo en un contexto fílmico y por lo tanto cultural, vinculando la historia propia del superhéroe del cómic con un panorama mayor de contexto cultural. Estas decisiones marcan una pretensión del film de representar y reflexionar sobre la historia del superhéroe en la transición entre eras, su relación con el contexto social en ambos momentos y sobre la historia cultural de los finales de la década del 50.

Tom Engelhardt, denomina al período 1945 a 1970 como “la cultura de la victoria”¹⁴ un discurso dominante que llega a su punto álgido hacia 1955 y comienza a mostrar sus limitaciones durante la década siguiente. Este discurso se basa en pilares conceptuales enraizados en la cultura norteamericana y nuevas propuestas nacidas luego de la victoria en la segunda guerra mundial: en líneas generales se basa en una visión positiva, nacionalista y carente de autocrítica.

La Guerra

Justice League: The New Frontier empieza y termina con una guerra pero con diferentes características: el film comienza ubicado en los cielos de Corea, minutos después del anuncio del armisticio y concluye con una batalla aérea entre superhéroes aliados con el ejército norteamericano contra la invasión extraterrestre. Las diferencias son notables, pues la primer escena describe una tragedia en la que la desinformación de los pilotos norcoreanos permite un ataque furtivo hacia Hal Jordan (el futuro *Green Lantern*) y su compañero, que culmina con el primero teniendo que matar a un enemigo en tierra luego de un aterrizaje forzoso. Estas muertes crudas, violentas e innecesarias descritas en el inicio se contraponen con cargas épicas e igual de violentas representadas en el final de la historia. Los enemigos extraterrestres son prácticamente amorfos y bestiales y por lo tanto sus muertes no representan ninguna tragedia.

¹³ Roberts, Caroline. Visionarios del diseño gráfico. (Barcelona: Blume, 2015.)

¹⁴ Engelhardt, Tom. El fin de la cultura de la victoria. (Barcelona: Paidós, 1997.)

Las menciones a la guerra prosiguen a lo largo del film, alternando su visión permanentemente: la siguiente mención a un conflicto real es la guerra de liberación de Vietnam en donde vuelve el relato en tragedia pero con una visión más clara sobre el enemigo: *Wonder Woman* explica a *Superman* sobre el ataque de las fuerzas rebeldes vietnamitas hacia una aldea y como ella liberó a las mujeres para que puedan ejecutar su violenta venganza.

La tercera mención de un conflicto real es mucho más conceptual y se relaciona con las consecuencias de la guerra: trastorno por estrés postraumático. A lo largo de la película Hal Jordan lidia con la vergüenza de su tiempo en el hospital producto de la muerte del soldado Coreano. En sí su conflicto está centrado en su aceptación de haber sufrido T.E.P.S., y los prejuicios sociales que trae aparejado, sin embargo este culmina cuando adquiere el anillo de *Green Lantern* el cual premia la superación completa por sobre el miedo, y se une a la batalla final. Su conflicto interno también se relaciona con su capacidad de matar: comprende que si bien lo evitó a lo largo de la guerra, su límite es la supervivencia extrema.

Finalmente, la escalada armamentística y sus consecuencias también son puntos claves que se repiten a lo largo de la trama: desde el inicio se plantea el arma nuclear como el arma suprema y más peligrosa al inicio del film, a su vez, se utilizan armas nucleares como plan para combatir a los supuestos enemigos marcianos en la primer misión espacial y los tests nucleares son referidos por recortes y noticieros.

Lejos de los conflictos mencionados, la guerra con los extraterrestres tiene una simpleza característica, se los combate sin dudar, son masacrados sin conflicto, utilizan tácticas como el lavado de cerebros y tienen un plan de exterminación total del planeta. Son, después de todo, el enemigo que salda todas las disputas internas.

Los planteos sobre la guerra son claramente ambivalentes: por un lado, critican puntos claves del discurso de la cultura de la victoria, donde la guerra es una base del ser norteamericano y la victoria no tiene consecuencias negativas, los niños que juegan con bazucas y *G.I Joes* que describe Engelhardt¹⁵ tienen una crianza muy alejada de la tragedia, los debates sobre el uso bélico o el estrés post traumático de la guerra. Sin embargo, el panorama cambia con un simple factor: el enemigo, que si contiene las características adecuadas, justifica el pensamiento bélico sin dudas ni conflictos morales. El superhéroe de *Justice League: The New Frontier* se muestra conflictuado de ciertas guerras del pasado, pero parece comprender y apoyar las de la segunda

¹⁵ Engelhardt, Tom. Op.Cit.

mitad del siglo XX, en especial la guerra fría y la guerra más moderna contra el “terrorismo”, que mezclan otros deshumanizados, lavado de cerebro y peligro global en sus imaginarios. La única barrera de defensa en este caso, es el superhéroe: una especie de súper-arma que, como afirma Franklin¹⁶, cumple un rol tanto defensivo contra el *otro* peligroso.

Persecución

Si bien el film no logra mantener un conflicto central durante la mayoría de la trama, una de las discusiones más repetidas es la de la persecución a los superhéroes. Además de las guerras, el macartismo es el hecho político social real más mencionado en la obra, siendo la razón por la cual la mayoría de los superhéroes están retirados o muertos hacia el inicio de la trama.

Desde los títulos hasta la primera conversación entre *Superman* y *Wonder Woman*, el primer rasgo común de la persecución es el miedo irracional hacia los superhéroes. En la escena siguiente *Superman* relaciona esta persecución con Mccarthy pero Lois Lane la propone como un problema estructural. En todos los ejemplos, aparece como una desviación del verdadero ser norteamericano y en oposición a la libertad. *The Flash* es el siguiente personaje en lidiar con el problema cuando un grupo de agentes del *FBI* profundamente deshumanizados lo persigue y lo hace dudar de su carrera como superhéroe. La única cara visible de la persecución es el agente especial Faraday, y sus justificaciones alegan la seguridad nacional como motivo principal de las mismas.

El momento culmine del conflicto se da momentos previos a la batalla final, cuando soldados estadounidenses y superhéroes (entre los que se encuentra *The Flash*) se amenazan mutuamente, *Superman* intercede y convence al gobierno (personificado por Faraday y los soldados) y a los superhéroes presentes, de la necesidad de abandonar las luchas internas y el miedo en pos de una causa común. El cambio de motivaciones de Faraday se resume en sus palabras previas a la batalla final (en la que perderá la vida):

.. today there are no Democrats, no Republicans. No hawks, no doves. Just the naked simplicity of an absolute: Mankind's survival. [Hoy no hay Demócratas,

¹⁶ Franklin, Bruce. War Stars. Guerra, ciencia ficción y hegemonía imperial. (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2010.)

no hay Republicanos. No hay halcones, no hay palomas. Solo la simpleza de un absoluto: la supervivencia de la humanidad]¹⁷

De esta forma, la persecución está definida por una serie de características: aparece como consecuencia de un miedo generalizado a lo distinto, realizado por un estado deshumanizado, basado en una confusión entre “amigos” y “enemigos” y finalmente, producto de las divisiones internas injustificadas. Si bien las diferencias con el macartismo histórico son sustanciales, las características mencionadas mantienen ciertos puntos en común. El superhéroe toma, en este caso, el rol de los artistas y activistas perseguidos y falsamente acusados de complot anti-norteamericano y su deber, por lo tanto, es combatirlo. Sin embargo, las características presentadas por el film y las razones por las cuales se debe evitar mantienen una línea con la cultura de la victoria en tanto la oposición con el enemigo externo como factor definitivo para la unificación del ideal norteamericano.¹⁸

La cuestión racial

A diferencia de los temas anteriores, la mención a la cuestión racial y sus demandas (segregación, linchamientos e inicios del movimiento de derechos civiles) no aparece como un tema central durante el film, ni siquiera como conflicto explícito. Al igual que el diablo según el dicho popular, el racismo está en los detalles: a lo largo del film, solo existen dos menciones periféricas al racismo en un recorte de diario y en el noticiero. El superhéroe (el único creado exclusivamente para el film) que se menciona junto con la temática John Wilson que según explica brevemente el reporte se caracterizó por combatir los ataques del *Ku Klux Klan* a su comunidad. Los recortes y el noticiero relacionan las noticias sobre este personaje con los dos antagonistas principales al ser norteamericano: el enemigo alienígena y la persecución del gobierno. La mención metafórica sobre el racismo se personifica con la historia de *Martian Manhunter*, el cual, en la segunda mitad del film es capturado por Faraday quien admite desconfiar de él por su aspecto diferente.

Como uno de los conflictos centrales durante los EE.UU. de la posguerra, la cuestión racial se presentó como la punta de lanza de la crítica fundamental al discurso dominante, mostrando las

¹⁷ Justice League: The New Frontier. (Dirigida por Dave Bullock. 2008.)

¹⁸ Zinn, Howard. A People's History of the United States. (New York: Harper Perennial Modern Classics, 2005.)

desigualdades interiores existentes.¹⁹ El film hace desaparecer el conflicto en detalles esparcidos a través del film (aunque mantenga fuerte carga negativa hacia el racismo) y menciones conceptuales, pero nunca con ejemplos concretos o menciones sustanciales. Si los anteriores casos fueron problemas que el superhéroe debía tener en la agenda para solucionar, la cuestión racial no mantiene el mismo status. Esto muestra una clara diferencia con las temáticas abordadas durante la *Silver Age*, siendo la cuestión racial una problemática que aparece permanentemente en el centro de las tramas, tanto de forma directa como indirecta.

Frontera

Desde los títulos, hasta el final mismo de la película, el film nombra a la “nueva frontera” un concepto traído por John Fitzgerald Kennedy en su discurso de aceptación de candidatura por el Partido Demócrata el 15 de julio de 1960.²⁰ Fragmentos de este mismo discurso son reproducidos textualmente en el final del film luego de la amenaza extraterrestre y los conflictos internos. La utilización del discurso y el concepto como marco reflejan la preminencia del concepto frontera a lo largo de toda la historia norteamericana que, lejos de remitirse a un tiempo y espacio histórico definido (la conquista del oeste norteamericano) se mantiene a lo largo de los años.

En primer lugar, el principal aspecto que aparece en todo momento es el hombre de frontera, el cual se mueve en un territorio más allá (o superando) de la ley y la moral. Los héroes perseguidos mantienen estas características, pretendiendo superar los avances de la barbarie desde fuera de la ley, y algunos casos como *Wonder Woman*, alegan la defensa de los verdaderos ideales norteamericanos como superadores de juramentos o reglas (“*Take a look around, Kal. Oaths don't mean much here.* [Mirá alrededor Kal, Juramentos no significan nada acá]”²¹ dice este personaje hablando de la guerra en Vietnam). El otro aspecto fundamental es el otro lado de la frontera, este avance se logra frente a un enemigo deshumanizado y contrario a la civilización: no existe un ejemplo más concreto que *The Center*, la fuerza alienígena casi animal que avanza para la destrucción total de la humanidad.

¹⁹ Dadamo, Florencia. «Estados Unidos y la década de 1960. El despertar de la conciencia.» (En *Invasiones Bárbaras: en la historia contemporánea de los Estados Unidos*, de Fabio Nigra y Pablo Pozzi. Buenos Aires: Maiupe, 2009.)

²⁰ American Rhetoric. John F. Kennedy Democratic National Convention Nomination Acceptance Address "The New Frontier" delivered 15 July 1960, Memorial Coliseum, Los Angeles. 2001. <http://www.americanrhetoric.com/speeches/jfk1960dnc.htm> (último acceso: 24 de mayo de 2017).

²¹ Justice League: The New Frontier. (Dirigida por Dave Bullock. 2008.)

Pocos términos aparecen a lo largo de la historia cultural norteamericana como la “frontera”, pero pocas veces se redefine tan conscientemente como durante el período de la guerra fría y pocos personajes son tan buenos representantes del hombre de frontera como el superhéroe.²² Durante parte de la *Bronze Age* se pondrá en discusión el ideal tradicional de frontera (el caso más notable es el de *Green Lantern/Green Arrow*) llevando, en un primer lugar a un cuestionamiento al núcleo de la cultura y la sociedad norteamericana y con ello haciendo críticas profundas a la figura del superhéroe.²³ Muy lejos de este planteo, el film vuelve al concepto de frontera y sus elementos para encontrar su base conceptual.

Conclusiones

Desde los inicios se trabajaron diferentes perspectivas analíticas entremezcladas dado que *Justice League: The New Frontier* es una película que se permite hacer una reflexión muy poco convencional, pero sin perder fortaleza, del rol del superhéroe en la historia norteamericana. La primer pregunta problemática remite a la caracterización del film como formador de un discurso histórico cultural; si bien existe una complejidad a la hora del análisis, se pueden encontrar en él las características generales de dicho discurso. Si se consideran las características centrales de los recursos del film, se encuentran muchas coincidencias con los preceptos principales de la historia cultural: en un primer lugar se analiza un producto cultural como es el superhéroe y se lo hace desde un estudio contextual y una problemática definida (el traspaso de la *Golden* a la *Silver Age*) reflejado desde las elecciones de personajes y de los años en los que transcurre la acción. Además, el film comprende a este objeto como parte de un entramado cultural mayor demostrado por una búsqueda estética que supera al *comic* y lo ubica en una cultura visual del período. La elección temporal permite explorar esta relación entre épocas que no se puede encontrar en las historias de las publicaciones por el hiato temporal que las separa: *Justice League: The New Frontier* pretende llenar un vacío ficcional y analítico.

Considerando estas características, la reflexión llevada a cabo relaciona los problemas culturales y sociales con la figura del superhéroe. En un primer lugar, a diferencia de gran parte de la *Golden Age*, el superhéroe de la película expresa serias objeciones al discurso dominante de

²² Dadamo, Florencia. «Vietnam: La nueva “frontera” de John Wayne.» En Hollywood, ideología y consenso en la historia de Estados Unidos, de Fabio Nigra. Ituzaingó: Maipue, 2010.

²³ Angelomé, Federico Pablo. «La cultura de masas y la crisis imperial. Un estudio de caso de los comics, Batman: Dark Night Returns y Watchmen.» (Actas de las XIV Jornadas Interesuelas/Departamentos de Historia, 2013.)

posguerra: el macartismo es un enemigo visible permanentemente, la guerra está planteada de forma más trágica y la cuestión racial levemente explicitada y cuestionada. A lo largo de todo el film, existe una valoración profundamente negativa de la sociedad y la política que los rodea (“*There's just too much hatred here, too much ignorance too much mindless conformity. [Hay mucho odio acá, mucha ignorancia, mucha conformidad sin pensar]*”²⁴ explica *Martian Manhunter* durante la mitad del film) que se opone con la nueva frontera positiva que se abre luego de la solución de los problemas. Al igual que el traje que *Batman* cambia (para no asustar a los niños) durante la trama, el film muestra una clara preferencia por la *Silver Age* y una sustancial crítica hacia la cultura de posguerra (“*Tell me about this America, Diana.- It's changed since the war. Back then, we were in the right. It was simple. [Contame acerca de América Diana - Cambió desde la guerra. En ese momento estábamos bien. Era simple]*”²⁵). Sin embargo, existen formas muy diferentes de tratar estas objeciones entre el film y la *Silver Age*. Esta última se caracterizó por reflejar de forma indirecta muchas de las grietas de la cultura dominante que aparecieron durante la década del 60 aunque sea para, finalmente, minimizarlas²⁶ a diferencia de la película que realiza estas referencias y opciones de forma muy directa y abierta.

A pesar de esta vinculación permanente entre las dos primeras etapas del superhéroe, tanto elementos de la trama (la proscripción de los superhéroes, la violencia explícita, etc.) como múltiples detalles esparcidos durante las escenas (el reloj del juicio final por ejemplo), remiten a obras clásicas de la tercera etapa del comic norteamericano como *Watchmen* y *Batman: The Dark Knight Returns*.²⁷ A pesar de este vínculo, las críticas planteadas distan mucho de la profundidad propuesta por la *Bronze Age*, las objeciones profundas planteadas a lo largo del film son rápidamente solucionadas o hasta obviadas en el momento que la nueva frontera aparece de forma en la que se mantiene al superhéroe como un defensor indiscutido de la cultura norteamericana.

El contexto de producción de la película (el inicio del nuevo auge fílmico del superhéroe) hace comprender la necesidad de una revisión sobre pasado del género aunque sea de una manera

²⁴ Justice League: The New Frontier. (Dirigida por Dave Bullock. 2008.)

²⁵ Justice League: The New Frontier. (Dirigida por Dave Bullock. 2008.)

²⁶ Angelomé, Federico Pablo. «El superhéroe y el discurso del poder: un análisis comparado de la década de 1960 a través de The X-MEN, DOOM PATROL y los films BATMAN y X-MEN: FIRST CLASS.» (Cordis: Revista Eletrônica de História Social da Cidade, 2015.)

²⁷ Angelomé, Federico Pablo. «La cultura de masas y la crisis imperial. Un estudio de caso de los comics, Batman: Dark Night Returns y Watchmen.» Op.Cit.

compleja como la de *Justice League: The New Frontier*. Su indagación sobre el rol del superhéroe pone al descubierto muchos de los problemas obviados por la cultura de su período y, con ello, problematiza levemente su rol. Sin embargo no es extraño que el superhéroe y su cultura dominante se vean reforzados considerando que si bien los años 70 fueron el fin de una etapa particular de la historia norteamericana, ciertamente no fue la final: la cultura dominante se reformuló reconociendo sus fallas anteriores (como lo hace la película) pero reforzando sus preceptos principales. Como uno de ellos, el superhéroe será revisitado permanentemente, pero su relación estrecha (aunque compleja) con la hegemonía cultural, hace que una crítica sustancial a esta última tenga que estar acompañada de una discusión profunda sobre la figura del encapotado.

Bibliografía

- American Rhetoric. *John F. Kennedy Democratic National Convention Nomination Acceptance Address "The New Frontier" delivered 15 July 1960, Memorial Coliseum, Los Angeles*. 2001. <http://www.americanrhetoric.com/speeches/jfk1960dnc.htm> (último acceso: 24 de mayo de 2017).
- Angelomé, Federico Pablo. «El superhéroe y el discurso del poder: un análisis comparado de la década de 1960 a través de The X-MEN, DOOM PATROL y los films BATMAN y X-MEN: FIRST CLASS .» *Cordis: Revista Eletrônica de História Social da Cidade*, 2015.
- Angelomé, Federico Pablo. «La cultura de masas y la crisis imperial. Un estudio de caso de los comics, Batman: Dark Night Returns y Watchmen.» *Actas de las XIV Jornadas Interesuelas/Departamentos de Historia*, 2013.
- Bal, Mieke. «El esencialismo visual y el objeto de los Estudios Visuales. .» *Estudios Visuales Numero 4*, 2004: 11-49.
- Bevilacqua, Gilda. «Del discurso "historico" al "cinematográfico": Bastardos sin gloria y la construcción de la historia.» En *Visiones gratas del pasado: Hollywood y la construcción de la Segunda Guerra Mundial*, de Fabio Nigra, 193-212. Buenos Aires: Imago Mundi, 2012.
- Justice League: The New Frontier*. Dirigido por Dave Bullock. 2008.
- Chartier, Roger. *El Mundo como Representación: Estudios sobre historia cultural*. Madrid: Gedisa, 2005.

- Dadamo, Florencia. «Estados Unidos y la década de 1960. El despertar de la conciencia.» En *Invasiones Bárbaras: en la historia contemporánea de los Estados Unidos*, de Fabio Nigra y Pablo Pozzi. Buenos Aires: Maiupe, 2009.
- Dadamo, Florencia. «Vietnam: La nueva “frontera” de John Wayne.» En *Hollywood, ideología y consenso en la historia de Estados Unidos*, de Fabio Nigra. Ituzaingó: Maipue, 2010.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires: Debolsillo, 2010.
- Engelhardt, Tom. *El fin de la cultura de la victoria*. Barcelona: Paidós, 1997.
- Franklin, Bruce. *War Stars. Guerra, ciencia ficción y hegemonía imperial*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2010.
- Gruppo, Luciano. «Cuadernos de la cárcel.» En *El concepto de hegemonía en Gramsci*, de Luciano Gruppo, 89-111. Mexico: Cultura Popular, 1978.
- Hunt, Lynn. *The New Cultural History*. Los Angeles: University of California Press, 1989.
- Johnson, Jeffrey. *Super-history: comic book superheroes and american society*. Primera. jefferson: McFarlands, 2012.
- Martín, Antonio. «Superman y sus amigos. Los superheroes invaden la realidad americana: del origen a los años noventa.» En *Tebeosfera*, de Manuel Barrero, 131-158. Bilbao: Astiberri, 2006.
- Mattelart, Armand, y Manuel Jófre. *Superman y sus amigos del alma*. . Buenos Aires: Editorial Galerna, 1974.
- Nigra, Fabio. *El cine y la historia de la sociedad: Memoria, narración y representación*. Buenos Aires: Imago Mundi, 2016.
- . *Hollywood y la historia de los Estados Unidos*. Primera. Buenos Aires: Imago Mundi, 2012.
- Roberts, Caroline. *Visionarios del diseño gráfico*. Barcelona: Blume, 2015.
- Rosenstone, Robert. *El pasado en imágenes*. Barcelona: Ariel , 1997.
- Zinn, Howard. *A People's History of the United States*. New York: Harper Perennial Modern Classics, 2005.