

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA:

COMUNICACIÓN SOCIAL

Tesis previa a la obtención del título de:

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

SUPER-HÉROE VS. SUPER HOMBRE

**ANÁLISIS DE LA MITOLOGÍA DE HÉROES Y SUS DISCURSOS EN EL
SIGLO XX**

AUTOR:

RAMÓN GERÓNIMO MOREANO RECALDE

DIRECTOR:

MAURO ALONZO RUÍZ VINUEZA

Quito, mayo del 2014

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a toda mi familia, gracias por el inmenso apoyo recibido.

Gerónimo.

**DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de titulación y su reproducción sin fines de lucro.

Además declaro que los conceptos y análisis desarrollados, y las conclusiones del presente trabajo, son de exclusiva responsabilidad del autor.

Quito mayo del 2014

Ramón Gerónimo Moreano Recalde

CI: 1715675862

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Antecedentes	3
Preguntas de investigación, delimitación e hipótesis	6
Métodos y técnicas de investigación	9
Notas finales de la introducción y resumen de capítulos	11
CAPÍTULO I:	
COMUNICACIÓN IMAGEN Y MENSAJE EN EL MUNDO DE LOS SUPEHÉROES.....	13
1.1.- Línea editorial, características de un Superhéroe.	13
1.1.1.- Héroes Clásicos vs. Superhéroes.	13
1.1.2.- Nacimiento de los héroes en el siglo XX.....	14
1.2.- Superhéroes y cultura de masas	16
1.2.1- Tesis de asimilación de la cultura de masas	16
1.2.2.- Superhéroes y concepción del mundo en la cultura de masas	16
1.2.3.- El contagio mental o social.....	19
1.2.4.- La masa globalizadora, y los diversos grupos culturales.....	20
CAPÍTULO II:	
ÉTICA Y MORAL EN EL MUNDO DE LOS SUPERHÉROES	23
2.1.- Ética y moral de superhéroes	23
2.1.1.- Superman, moral y ética social	23
2.1.2.- Batman, moral y ética personal.....	26
2.2.- Superhéroes como modelos a seguir.....	29
2.3.- Relaciones interpersonales, personajes intermediarios, el alter ego o personalidad secreta	30
2.4. Superhéroes y su moral política, en relación al contexto de la lucha contra el terrorismo	33
2.5.- El villano terrorista en el contexto de la lucha contra el terrorismo	37

CAPÍTULO III:

SUPERHÉROES Y CONFLICTOS ARMADOS..... 39

- 3.1.- Comics el nacimiento de los superhéroes y su historia política 39
- 3.2.- Superhéroes en la Guerra Fría 42
- 3.3.- La guerra de Vietnam y la década de los 80 44

CAPÍTULO IV

CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN EL MUNDO DE LOS SUPERHÉROES, Y SU RELACIÓN AL CONTEXTO HISTÓRICO 47

- 4.1.- Cronología de la Ciencia, tecnología, superhéroes y supervillanos en el siglo XX..... 48
- 4.2.- Tecnología militar, y Superhéroes 49
 - 4.2.1.- Ironman y las guerras de Medio Oriente 51
- 4.3.- Ciencia atómica, genética y superhéroes. 52
- 4.4.- El Ciberespacio 53

CAPÍTULO V

MOMENTOS SINGULARES EN EL UNIVERSO DE LOS SUPERHÉROES... .. 56

- 5.1.- Capitán América 56
- 5.2.- The Watchmen..... 62
- 5.3.- Superman Comunista “El Hijo Rojo” 68

CAPÍTULO VI

SUPERHÉROES Y RELIGIÓN. LA MUERTE DE SUPERMAN 71

- 6.1.- El regreso de Superman 74

Conclusiones. 76

- Breve crónica de héroes a través del siglo XX 77
- Proyección y perspectiva del estudio 79
- Unas últimas palabras 80

Lista de referencias. 81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Portada del comic del Capitán América No. 1	57
Figura 2. Comic del Tío Sam	58
Figura 3. Poster de reclutamiento con la imagen del Tío Sam.....	58
Figura 4. Comic de Supermán contra Hitler	60
Figura 5. Cuando Obama golpeo a Osama.....	61
Figura 6. The Watchmen pag. 18	63
Figura 7. Watchmen pag. 24	63
Figura 8. Rorschach	64
Figura 9. Watchmen pag 19	65
Figura 10. Watchmen, superheroes hablan del Dr. Manhattan	66
Figura 11. Dr. Manhattan	67
Figura 12. Superman, el Hijo Rojo	68
Figura 13. Superman con la bandera soviética.....	68
Figura 14. La muerte de Superman	71
Figura 15. Doomsday	73
Figura 16. La muerte de Batman.....	75

RESUMEN

El tema a tratarse topa varios campos, todos ellos vinculados a la cultura de masas, por ello se pretende poner énfasis en el análisis de la relación de este tipo de cultura con el pensamiento, con los instrumentos de poder, y principalmente con la comunicación de masas. Todo esto teniendo en cuenta a los superhéroes como referencia de análisis.

En primera instancia se analiza las características principales de un superhéroe, no solo lo que los hace ser como tal, sino además todo el contexto ideológico y político. Un punto importante que se analiza, son los principales tipos de comportamientos morales de los superhéroes y su relación con algunos preceptos sociales, además de que permite ver el grado manipulación ideológica que se da en torno a ellos.

Otro punto importante que se analiza, es la relación que hay entre los superhéroes y los conflictos armados. Para ello se traza una línea cronológica en la cual se va narrando históricamente como los superhéroes han sido utilizados para defender o justificar las diferentes guerras a lo largo del siglo XX y hasta nuestros días.

También se analiza la relación que tienen los superhéroes con la ciencia y la tecnología, lo que da una idea de cómo la sociedad miró a lo largo del siglo los distintos avances científicos, teniendo a los superhéroes como objeto de análisis.

Otro punto de análisis son los momentos singulares en que se dieron cambios radicales en el universo de los superhéroes y la concepción de las personas respecto a estos. Y finalmente, en esta época postmoderna, se analiza la relación que los superhéroes tienen con las creencias religiosas.

ABSTRACT

The topic of treating itself comes across several fields, all of them linked to the culture of masses, by its emphasis is tried to put in the analysis of the relation of this type of culture by the thought, by the instruments of power, and principally by the communication of masses. All that having in it counts the superheroes as reference of analysis.

In the first instance the principal characteristics of a superhero are analyzed, not only what makes them be as such, but in addition the whole ideological and political context. An important point that is analyzed, they are the principal types of moral behaviors of the superheroes and his relation with some social rules, besides which the degree allows to see ideological manipulation that is given concerning them.

Another important point that is analyzed is the connection that exists between the superheroes and the armed conflicts. That is why a chronological line is traced in which it is narrated historically as the superheroes they have been used to defend or to justify the different wars along the 20th century and to the present day.

Also there is analyzed the relation that the superheroes have with the science and technology, which gives an idea of how the company looked throughout the century at the different scientific advances, taking the superheroes as an object of analysis.

Another point of analysis they are the singular moments in which they gave to themselves radical changes in the universe of the superheroes and the conception of the persons with regard to these. And finally, in this postmodern epoch, there is analyzed the relation that the superheroes have with the religious beliefs.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo, lo que se pretende es mostrar la evolución de los superhéroes, a lo largo del siglo XX y su relación con los imaginarios germinados por el pensamiento filosófico y científico afín del siglo. Para ello se pretende trazar una cronología entre el nacimiento y desarrollo de los superhéroes más representativos, y las corrientes de pensamiento ligadas a dicha problemática: la teoría del superhombre de raíz nietzscheana, la crítica de la cultura de masas, el posmodernismo. Por otra parte se procura analizar el impacto que los arquetipos de los superhéroes generan en el receptor, y finalmente analizar los momentos en que dichos héroes fueron manipulados en pos de defender una posición y/o intereses políticos determinados.

Por superhéroe lo que se entiende es la imagen de un héroe con poderes sobrenaturales, generalmente comprometido a ayudar y servir a la humanidad. Dicha imagen fue acuñada a principios del siglo XX cuando el famoso Superman hizo su aparición. Un héroe único e indestructible, que siendo de procedencia extraterrestre se comprometía con la humanidad. Un súper hombre. Este sería el padre y ejemplo de varios otros superhéroes a seguir.

A partir de Supermán, la mitología de los superhéroes a lo largo del siglo XX ha sufrido diversas transformaciones, tanto a la caracterización de los mismos cuanto a sus alter egos, o personalidades secretas.

Dicha transformación que tiene su inicio en Superman a principios del siglo XX, pasa por Batman, el increíble Hulk, y llega hasta los modernos Dragon Ball de nuestros tiempos, tiene una relación con el momento histórico en el que fueron creados, pero sobre todo con los imaginarios y la atmósfera ideológica gestados por pensamiento de aquel momento.

Este estudio busca inscribir a los superhéroes en las corrientes de pensamiento a lo largo del siglo XX que hemos señalado, teniendo en cuenta además el contexto

histórico y su impacto en la manera de apreciar el mundo de las personas, impacto que se ha visto y ve reflejada en la evolución de los superhéroes y su mitología.

El alcance de este trabajo estará vinculado a la mitología de los superhéroes modernos y la relación de estos con el contexto histórico en que sus historias se desarrollan. Examinará además la interrelación de las ciencias, disciplinas y corrientes de pensamiento y los imaginarios y las atmósferas ideológicas que engendran y que están vinculadas a este nuevo tipo de mitología.

Finalmente la perspectiva de este trabajo será cultural y filosófica, en referencia a la comunicación de masas y su relación con las mitologías del siglo XX.

Antecedentes

El tema a tratarse toca varios campos, todos ellos en relación a la cultura. Por ello se pretende poner énfasis en el análisis de la relación de la cultura con el pensamiento, con los instrumentos de poder, y principalmente con la comunicación de masas. Todo esto teniendo en cuenta la imagen de los superhéroes como referencia de análisis.

Dentro del estudio de la comunicación de masas, muchos han sido las investigaciones que se han hecho. Cabe mencionar los importantes aportes, tales como los de Armand Mattelard en su célebre libro “Para leer al Pato Donald” (Mattelart & Dorfman, 1972) En el cual ya se denuncia el impacto que los productos mediáticos para las masas, en este caso Disney, puede generar en la sociedad como constructores de la realidad.

Mattelard explica a lo largo del libro, poniendo como ejemplo las historietas de Disney sobre el pato Donald, como detrás de estas se esconden mecanismos de dominación cultural.

Ignacio Ramonet es otro importante teórico en cuanto al poder de los medios de comunicación y su influencia en la sociedad. En su obra “La tiranía de la comunicación” Ramonet habla de cómo los medios de comunicación, con el advenimiento de la mundialización neoliberal, adquieren un carácter global. (Ramonet, La tiranía de la comunicación, 1998)

En un artículo en Internet titulado “El quinto poder” Ramonet afirma:

“Desde hace una quincena de años, a medida que se aceleraba la mundialización liberal, este "cuarto poder" fue vaciándose de sentido, perdiendo poco a poco su función esencial de contrapoder. Esta evidencia se impone al estudiar de cerca el funcionamiento de la globalización, al observar cómo llegó a su auge un nuevo tipo de capitalismo, ya no simplemente industrial sino predominantemente financiero, en suma, un capitalismo de la especulación. En esta etapa

de la mundialización, asistimos a un brutal enfrentamiento entre el mercado y el Estado, el sector privado y los servicios públicos, el individuo y la sociedad, lo íntimo y lo colectivo, el egoísmo y la solidaridad.....El verdadero poder es actualmente detentado por un conjunto de grupos económicos planetarios y de empresas globales cuyo peso en los negocios del mundo resulta a veces más importante que el de los gobiernos y los Estados. Ellos son los "nuevos amos del mundo" (Ramonet, 2013)

Cada vez más grandes y poderosos, los medios de comunicación luchan una continua guerra por el poder a nivel mundial. Llegando así a considerarse el cuarto poder. Ante esto Ramonet propone un quinto poder, precisamente en contraposición a la manipulación de la información de los medios de masas.

En la relación de la cultura con el pensamiento, otros aportes importantes los realiza el famoso psicoanalista Sigmund Freud al estudiar tribus primitivas buscando rasgos básicos del pensamiento del ser humano. En un capítulo de su obra titulado "Animismo, magia y omnipotencia de los pensamientos" perteneciente a su obra "Tótem y Tabú", (Freud, 1913-1914) Freud asegura que el animismo presente en el ser humano es una forma de explicar el universo.

Para el animismo, el universo está poblado de seres espirituales y demonios que animan y generan animales, plantas y cosas inertes. Se cree además que los hombres poseen almas que moran en ellos mismos, y que en cierta forma son independientes de sus cuerpos. El sistema animista gira en torno a estos seres autónomos: es una forma de explicar el universo, reemplazada luego por los sistemas religiosos y más tarde por las teorías científicas en la actualidad.

Sin embargo según Freud, el animismo no solo es una forma de explicar el universo, sino también de dominarlo, por ejemplo cita técnicas de brujería y magia utilizadas por tribus primitivas, el daño hecho a un muñeco que representa al enemigo, o también actuar sobre algo perteneciente al enemigo como un cabello. Las relaciones existentes entre las representaciones (palabras o pensamientos) se presuponen

también entre las cosas, de forma tal que lo que hagamos con nuestras representaciones se supone que ocurrirá también con las cosas. A esto Freud llama “omnipotencia de los pensamientos”

La omnipotencia de los pensamientos se aprecia en el animismo, donde el hombre mismo se atribuye omnipotencia. Si bien en las cosmovisiones religiosas el poder es atribuido a los dioses, el hombre se reserva la posibilidad de influir de alguna forma sobre ellos. En cambio en las cosmovisiones científicas el hombre acepta su pequeñez, pero confía en que dominando las leyes naturales podrá ser omnipotente. Originalmente esto viene de la magia, donde el hombre mismo es omnipotente; después pasó al animismo y la omnipotencia de los espíritus, luego a la religión y la omnipotencia de los dioses. Finalmente en nuestros días está la ciencia y la omnipotencia de la técnica como forma de dominar el universo.

En el ámbito cultural, se debe hacer mención a los superhéroes como mitologías del siglo XX. Cabe recalcar la obra de Roland Barthes “Mitologías” (Barthes, 1957)

En esta obra, el autor, hace un análisis sobre los mitos modernos, estudia la espesa capa de significaciones que envuelve todos los fenómenos y objetos de la vida diaria y muestra cómo la idea de realidad no deja de ser absolutamente histórica.

Barthes considera las “representaciones colectivas” como sistemas de signos, con los cuales su mistificación transforma la cultura pequeño-burguesa en naturaleza universal.

Finalmente, en cuanto a estudios en relación a los Superhéroes, cabe mencionar los estudios de Umberto Eco con respecto a Superman, en su libro "Apocalípticos e integrados" (Eco, 1965), en el que realiza una dura crítica a como se desarrollan sus historias, su imagen, y su mitología en general.

Preguntas de investigación, delimitación e hipótesis

En cuanto a la delimitación teórica de este tema consideraremos dos planteamientos, El primero marxista, según el cual el contexto histórico, económico, social y político, genera un tipo de pensamiento en particular. Los superhéroes bajo esta mirada, vendrían a ser una representación de un determinado pensamiento, que a su vez corresponde a un determinado contexto histórico. Nos basaremos en Gramsci y su concepto de “bloque histórico”.

El segundo planteamiento discurre a la inversa. La cultura de masas tiene una capacidad importante en cuanto a que permite socializar el pensamiento gestado en la filosofía o la ciencia. Así pues dentro de este contexto, los superhéroes a su vez juegan un rol importante como entes socializadores de la concepción del mundo dominante en una época dada.

Para explicar mejor estos lineamientos se plantearon las siguientes preguntas de investigación:

Pregunta central de investigación: La pregunta central de la presente investigación bajo la cual este tema fue desarrollado es: ¿Cuál es la relación entre los superhéroes y los imaginarios generados por las distintas corrientes de pensamiento científico, ideológico, religioso, etc. a lo largo del siglo XX? Esta pregunta está encaminada a analizar si las características que forman un superhéroe corresponden con el pensamiento de un determinado momento de la historia, esta correspondencia cronológicamente se puede dar en distintos ámbitos como el científico, ideológico, político, e incluso con el sentimiento patriótico cuando se lo relaciona con distintos conflictos armados.

Además de esta pregunta central se plantearon las siguientes preguntas para esclarecer el tema de investigación:

Primera pregunta: ¿Cuál es la relación de la comunicación con la cultura de masas, y a su vez de esta con la imagen de los superhéroes? Con esta pregunta lo que se pretende es percibir el vínculo existente en la relación comunicación, cultura de masas y la imagen del superhéroe a lo largo del siglo XX. Establecer cómo se influyen, si la una es reflejo de la otra y viceversa, y si alguna de ellas utiliza a las demás como instrumento socializador.

Segunda pregunta: ¿Cuál es la relación entre ética y ciencia presente en la imagen de los superhéroes a lo largo del siglo XX? Esta pregunta plantea la necesidad de analizar cuáles han sido los cambios significativos en cuanto a la concepción de la ciencia y la tecnología en el transcurso del siglo XX, y si esta concepción y su relación con la ética, ha cambiado en los últimos tiempos con la crisis de la modernidad. Todo esto analizado con la relación que tienen los superhéroes con ética y ciencia, en distintos momentos históricos.

Tercera pregunta: ¿Cuál es la relación entre el universo de los superhéroes y los conflictos armados? A lo largo del siglo XX y hasta nuestros días han existido diversos conflictos armados. Esta pregunta lo que pretende es mostrar si ha existido históricamente manipulación en torno a la imagen de los superhéroes como propaganda política para promoverlos.

Cuarta pregunta: ¿Cuál es la ética y moral de los superhéroes, tomando en cuenta la relación entre el superhéroe y su alter ego o personalidad secreta. Y si esto representa la evolución de los superhéroes a lo largo del siglo XX y hasta nuestros días? La relación superhéroe-personalidad secreta encierra una complejidad enorme. Por un lado está el ser humano representado por la personalidad secreta, y por otra parte está la tesis del súper-hombre, originaria en Nietzsche y reformulada en varias corrientes, y que se halla representada por el superhéroe como tal. Sin embargo esta relación en que el ser humano anhela ser el superhéroe-superhombre cambia radicalmente a lo largo del siglo XX, convirtiéndose, al final del siglo, la personalidad secreta en superhéroe, sin necesidad de un alter-ego. Es la época de la reivindicación del hombre común en tanto puede convertirse en superhombre, y a la par. Es la era de la rutinización del imaginario del Superhéroe, efecto típico de la cultura de masas. El

analizar esta relación ayudará a comprender los cambios en cuanto a la concepción filosófica en torno a la imagen de los superhéroes.

De igual manera y correspondiente a cada pregunta de investigación, para el presente trabajo se plantearon hipótesis correspondientes a cada uno de estos cuestionamientos, que pueden explicar la problemática de este trabajo.

Las hipótesis son las siguientes:

Hipótesis general: Para el marxismo, una corriente de pensamiento es el resultado de un contexto determinado en un momento dado de la historia.

El contexto histórico a lo largo del siglo XX ha creado distintos tipos de pensamiento. Las figuras de los superhéroes al estar relacionadas con estas corrientes y sus imaginarios, pueden servir para analizar la relación del pensamiento con un determinado contexto histórico.

Primera hipótesis: La comunicación de masas y la imagen de los superhéroes en el siglo XX son una instancia de socialización de la cosmovisión hegemónica de una época, la cual impacta en el sentido común y en la percepción del mundo de las personas.

Segunda hipótesis: El avance tecnológico y científico ha tenido un gran impacto en la cultura de masas. En una primera instancia generando miedo. Sin embargo en los últimos tiempos con la globalización y el desarrollo acelerado de las tecnologías, aparece posible alcanzar límites parecidos a los soñados por los superhéroes, siendo la ciencia el instrumento a través del cual todos pueden ser superhéroes y la existencia de estos puede ser real.

Tercera hipótesis: Los superhéroes han sufrido una manipulación ideológica a lo largo de la historia de los conflictos armados del siglo XX, Estos son entes socializadores de una propaganda política que sirve a determinados intereses militares.

Cuarta hipótesis: Existen dos tipos de ética y moral básicas en el universo de los superhéroes. La primera con intereses de bienestar social, y la segunda con intereses de tipo personal. Estas son reflejadas en la relación que mantienen el superhéroe y su alter-ego o personalidad secreta en la cual se ve reflejada la tesis de Nietzsche de la transformación hacia un superhombre. Dicha transformación se realiza a través del siglo XX.

El superhéroe refleja el superhombre, el ser libre que decide su propio destino y su propia moral. El ser, al cual el alter-ego siendo un simple humano desea ser. Pero ambos son distintos, con morales distintas

Sin embargo ya a finales del siglo XX la personalidad secreta de un superhéroe le resta totalmente protagonismo a éste. Es la época de la reivindicación del hombre, en tanto el ser humano se convierte en superhombre.

La comprobación de cada una de estas hipótesis, así como las respuestas a las preguntas de investigación es el objetivo final de este trabajo de tesis.

Métodos y técnicas de investigación

El presente pretende ser un análisis semiótico y sociológico cultural. Para ello se ha decidido usar las imágenes de los superhéroes como representación de un pensamiento dado en un determinado momento de la historia.

Para el caso se ha decidido utilizar las figuras representativas del mundo de los superhéroes, dada su relación con la problemática que se va a analizar, teniendo en cuenta los diversos contextos históricos, en los cual dichos héroes se desenvuelven.

Supermán, por ejemplo, ha sido la figura más representativa de los superhéroes. Figura que ha permanecido en vigencia durante casi todo el siglo XX.

Esta figura puede servir para analizar cómo, con el cambio del tiempo, el superhéroe-superhombre va evolucionando de acuerdo a la corriente de pensamiento de un determinado momento.

La relación que existe entre superhombre y la corriente humanista, también puede ser analizada mediante esta figura, utilizando la relación del superhéroe y su personalidad secreta.

Otra figura representativa que servirá para este análisis, es Batman, que al igual que Superman ha estado presente durante largo tiempo. Mediante el análisis de este héroe, se puede ver la relación entre el avance tecnológico, y su impacto en la sociedad.

El increíble Hulk, también sirve para analizar el impacto científico en la sociedad, pero esta vez analizando la relación entre ética y ciencia, a lo largo del siglo.

Finalmente están los héroes modernos como Dragon Ball, Hellboy y similares, los cuales ya ni siquiera necesitan una personalidad secreta, representando así las corrientes humanistas de los últimos tiempos.

Además entre las técnicas a usarse, están la revisión bibliográfica documentada de autores que tratan el tema de héroes, superhéroes y comunicación de masas, así como la revisión bibliográfica de comics, historietas y demás.

También se pretende hacer una revisión videográfica documentada, por una parte con respecto a las entrevistas a los creadores de los personajes más representativos del mundo de los superhéroes, así como la extensa videografía con respecto a los superhéroes, tales como películas, series, dibujos animados, etc.

Finalmente la última técnica que se usará es la entrevista a expertos en el tema. Por una parte con psicólogos especializados en la psicología de masas, comunicadores y sociólogos expertos en la comunicación de masas, y finalmente con expertos en filosofía sobre las corrientes de pensamiento a lo largo del siglo XX.

Notas finales de la introducción y resumen de capítulos

El tema a tratarse toca varios campos, todos ellos vinculados a la cultura. Por ello se pretende poner énfasis en el análisis de la relación de la cultura con el pensamiento, con los instrumentos de poder, y principalmente con la comunicación de masas. Todo esto teniendo en cuenta la imagen de los superhéroes como referencia de análisis.

En primera instancia se pretende analizar las características principales de un superhéroe, no solo lo que los hace ser como tal, sino además todo el contexto ideológico, político, y su relación con la cultura de masas. Por eso en el primer capítulo “Comunicación, imagen y mensaje en el mundo de los superhéroes” se explican algunas de las distintas teorías de asimilación y reproducción de la cultura de masas, y su relación con los superhéroes, siendo estos entes socializadores de la misma.

El segundo capítulo “Moral y ética en el mundo de los superhéroes” Lo que busca es explicar los principales tipos de comportamiento morales y éticos de los superhéroes y su relación con algunos paradigmas sociales, además de que permite ver el grado de manipulación ideológica que se da en torno a ellos.

Los superhéroes al ser entes socializadores de la cultura de masas, siempre han sido utilizados en la propaganda política. En el capítulo “Superhéroes y conflictos armados” se traza una línea cronológica en la cual se va narrando históricamente como los superhéroes han sido utilizados para defender o justificar los conflictos armados de Estados Unidos a lo largo del siglo XX y hasta nuestros días.

Existen dos tipos de superhéroes, los que tienen superpoderes y los que no. En el caso de los primeros, la ciencia y tecnología suele presentarse generalmente como instrumento de los supervillanos para atacar al superhéroe. En el caso de los segundos, estos suelen utilizar los avances tecnológicos para obtener un poder que los eleva al estatus de superhéroe. El capítulo “Ciencia y tecnología en el mundo de los superhéroes, y su relación al contexto histórico” Da una postura de cómo la

sociedad miró a lo largo del siglo los distintos avances científicos, teniendo a los superhéroes como objeto de análisis.

El universo de los superhéroes es extremadamente extenso, por lo cual muchas veces sus historias suelen caer en la monotonía. Cuando esto sucede sus realizadores suelen darle giros a la trama que afectan radicalmente la construcción del superhéroe, y muchas veces el universo de los superhéroes y la concepción de las personas respecto a estos.

En el capítulo “Momentos singulares en el universo de los superhéroes” se explican algunas de historietas “icónicas” que generalmente se dan en momentos en que la concepción ideológica de los superhéroes entra en crisis. Estas historias muchas veces marcan el inicio de una nueva era de superhéroes, con una nueva construcción, o visión filosófica de la vida.

Finalmente está el capítulo “Superhéroes y religión. La muerte de Superman” en el cual se explica cómo los superhéroes crean un culto alrededor de ellos. Vivimos en la época postmoderna en la cual la religión ha perdido terreno, y las antiguas creencias han sido abandonadas. Son las nuevas mitologías en torno a los superhéroes las que vendrán a reemplazarlas.

CAPÍTULO I

COMUNICACIÓN IMAGEN Y MENSAJE EN EL MUNDO DE LOS SUPEHÉROES

Los superhéroes nacieron con la comunicación de masas. Estos al contrario de sus predecesores los héroes clásicos, no le deben lealtad a un solo pueblo sino a toda la humanidad.

Pongamos el caso del legendario Aquiles; éste era un rey Mirmidón que le debía lealtad a Grecia y luchaba por ella. Si tomamos un héroe moderno, Superman o Batman, estos luchan por el bien de la humanidad. Podrían ser considerados como héroes de masas por así decirlo. Sin embargo como corresponden a una cultura dominante, en el fondo dan prioridad a lugares específicos de la cultura norteamericana. La Ciudad Gótica, natal de Batman pudiera ser Nueva York, mientras Metrópolis de Superman, sería Chicago.

Así pues los superhéroes son entes socializadores de la cultura de masas, que implantan una concepción del mundo en las personas. En este caso una concepción norcentrista con valores morales similares. Son escasos los superhéroes cuyo lugar de nacimiento no sea los EEUU mientras el resto del mundo queda excluido de su acción de salvación a menos que quiera una intervención extranjera.

1.1. Línea editorial, características de un Superhéroe

1.1.1. Héroes Clásicos vs. Superhéroes

Los superhéroes han sido a lo largo del siglo XX un ícono fundamental de la cultura de masas. Al igual que lo han sido los héroes en las antiguas culturas tales como la griega, la romana y la normanda. Estos cumplen el papel de protectores de los pueblos. Son seres perfectos, inmortales, e invencibles.

Al analizar la imagen de los héroes clásicos, fácilmente estos pueden ayudar a crear cierto vínculo con la cultura a la que se refieren. Por ejemplo si se analiza a Ulises en la mitología griega, puede ayudar a entender el modo de pensar de dicha cultura.

La figura de Ulises está cargada de mitología, de dioses egocéntricos y vengativos. De hecho en la Odisea se cuenta el castigo a Ulises y su tripulación por Poseidón, Dios del los mares, en venganza por haber cegado y dado muerte a su hijo Polifemo, un cíclope que intentaba devorarlos. Ulises un simple mortal desafía las fuerzas de la naturaleza, desafía al mar y es castigado por ello.

De esta leyenda podemos desprender una cultura un tanto alienada, temerosa de las fuerzas de la naturaleza, temerosa de sus dioses. Entonces ¿no se podría hacer lo mismo con los superhéroes actuales?

Si analizamos los superhéroes al igual que los héroes griegos, vemos que estos son una representación de la cultura y el pensamiento social en un determinado contexto histórico. De igual manera se puede analizar el pensamiento de acuerdo a la mitología en torno a un superhéroe

1.1.2. Nacimiento de los héroes en el siglo XX

La literatura clásica manejaba un tipo de héroes distintos a los que se conoce hoy en día. Estos, caían más en el aspecto mítico y de leyenda. Pero sin embargo muchos de ellos tenían una característica especial, hablamos de las hazañas sobrehumanas que realizaban, Gracias a un don “divino” intrínseco al héroe en cuestión. Como por ejemplo la fortaleza de Hércules.

Los Superhéroes toman de sus predecesores, los héroes griegos, las características sobrehumanas. Solo que en este caso se llamarán “superpoderes”. Estos tienen una doble particularidad. Por un lado son dones recibidos al nacer que están igualmente intrínsecos al héroe en cuestión.

Thomas Carlyle en 1840 dio una serie de conferencias que trataban sobre el mito de los héroes. Para Carlyle el culto a los héroes era el elemento más antiguo de la historia cultural de una sociedad. De hecho para este autor los avances de la civilización se deben a las hazañas hechas por ciertos personajes que se destacan de entre los demás. (Carlyle, 1840)

Carlyle era un político conservador y moralista, que mostraba un desdén por la democracia e incluso era defensor del feudalismo. Para Carlyle el fracaso de la democracia radicaba en que los políticos una vez que llegan al poder no defienden los intereses del pueblo, sino los suyos propios. Por ello él plantea que los pueblos deben seguir a un personaje destacado o “Heroe” si desean avanzar.

Entre las varias críticas hacia Carlyle, hablan precisamente de que lo que este autor plantea es un caudillaje voluntario hacia un personaje en cuestión y en desdén de la democracia.

Sin embargo cuando Carlyle hablaba de las características necesarias que debe tener un héroe, dio las pautas de comportamiento y de moral que todos los Superheroes del siglo XX deben tener.

Por ejemplo, para Carlyle principal papel que debe tener un héroe es el de protector de un pueblo, esto lo debe hacer aun si va en contra de los deseos personales del mismo. Esta característica es sumamente recurrente en las historias de los superhéroes del siglo XX. En ellas más de una vez han renunciado a sus deseos personales, sus amores, sus vidas, y su felicidad para proteger a la sociedad.

Otra característica importante, es que al ser un defensor, el héroe o superhéroe no debe jamás tener deseos de ser gobernante. Y si el destino hace que se encuentre en la labor de dirigir a un pueblo, este solo lo hará o lo guiará hasta que este seguro o haya triunfado, entonces suele entregar el poder.

Este desdén por el deseo de gobernar suele presentarse muchas veces en la forma de que el héroe en cuestión, está al servicio de un gobierno en cuestión. En defensa de este, pero jamás con aspiraciones de poder. Un interesante ejemplo a mencionar es el

caso de Superman. En la mitología en torno a este superhéroe, este se presenta como un semidiós y en muchas historias se habla de que el destino y el deber de este superhéroe es el de gobernar la tierra. Sin embargo este renuncia a esto porque prefiere defenderla, por ello se somete a los gobernantes de esta (específicamente hablando de Estados Unidos). Por ejemplo al final de la película “Superman II” de 1980 una vez que logra salvar a la humanidad, este no ostenta el poder, si no que demuestra estar al servicio de los Estados Unidos y de su presidente, esto lo hace cuando diligentemente coloca la cúpula con la bandera norteamericana sobre la casa blanca.

Una interesante aclaración es que al decir que Superman se somete a los gobernantes de la tierra en realidad se habla del presidente de los Estados Unidos, que es la única persona a la que Superman ha demostrado obediencia en sus películas..... además de a sus padres y su jefe.

1.2. Superhéroes y cultura de masas

1.2.1 Tesis de asimilación de la cultura de masas

Son diversas las teorías que se han manejado respecto a cómo se reproduce la cultura de masas. El presente capítulo pretende abarcar solo un número limitado de ellas y ver como se aplican al mundo de los superhéroes.

1.2.2. Superhéroes y concepción del mundo en la cultura de masas

La cultura de masas a lo largo del siglo XX juega un papel importante en la formación de la sociedad. A partir de la teoría social de Antonio Gramsci, diríamos que la cultura de masas “se ha convertido en una instancia de socialización de la concepción del mundo de la clase fundamental”

De acuerdo a lo dicho, la imagen del superhéroe se convierte en un ente socializador, como parte de la cultura de masas, de la concepción del mundo de la clase fundamental.

La metodología de Gramsci plantea cuatro niveles de análisis del “bloque ideológico” que une a la estructura con la superestructura. Dicho bloque ideológico entendido como aquel en el que se socializa y sistematiza la concepción del mundo de la clase fundamental, comprende:

- El primer nivel es la filosofía, en donde se elabora teóricamente la concepción del mundo de la clase fundamental.
- El segundo nivel, es el que une dicho discurso filosófico con la mentalidad social.
- El tercer nivel es el sentido común de la sociedad en que se concreta a nivel de la vida social, la concepción del mundo de la clase fundamental se vuelve.
- El cuarto y último nivel es el “folclore”, donde se depositan los restos culturales de otras épocas.

Si tomamos estos cuatro ámbitos y los aplicamos al contexto de un superhéroe, tendríamos en el primer nivel todas las concepciones filosóficas en torno a este, y lo que representa, o lo que se desea que representen ante la sociedad. Aquí se maneja la personalidad del Superhéroe, el conjunto de valores y preceptos morales que debe tener, patriotismo, honestidad, poder, honor, valor, etc. Pero también están sus superpoderes y lo que estos representan, poderío, indestructibilidad, inmortalidad, tecnología, conocimiento, etc. Todo esto pensado en como deberá impactar en la sociedad.

Es en este punto que se llega al segundo nivel, el que une dicho discurso filosófico con la mentalidad social. Esto se puede ser a través de canales de difusión diversos, como películas, series de televisión, comics, etc. Cabe recalcar es en este punto, que se suele dar la manipulación de la clase dominante para transformar la concepción ideológica en torno a los superhéroes y utilizarla a favor de determinados intereses. Si se toma por ejemplo a Ironman, en su nacimiento en los comics, este fue

manipulado para utilizarlo como medio propagandístico en la guerra de Vietnam. Algunos años después, este mismo superhéroe es manipulado en su contexto ideológico y de valores, y todo lo que estos representan. En este caso Ironman es ahora un multimillonario dueño de una empresa transnacional que representa los intereses norteamericanos y de las multinacionales en las guerras del Medio Oriente.

El tercer nivel, es donde la concepción del mundo de la clase fundamental se vuelve sentido común de la sociedad. Es decir en donde se da la asimilación de la concepción del mundo de un superhéroe. Si se toma el mismo ejemplo de Ironman nuevamente, el proceso de asimilación se da en cuanto que la concepción del mundo de este superhéroe logra implantarse en mayor o menor medida, en la sociedad, buscando darle un sentido común a esta. En este caso catalogar a los árabes como los villanos, y al ejército norteamericano y las empresas transnacionales como salvadoras.

Finalmente en el cuarto nivel es el del folclore donde se depositan los restos culturales de otras épocas. En el mundo de los superhéroes se podría decir que estos restos culturales se encuentran en primer lugar los héroes mas estereotipados. Por ejemplo Rambo, es un icono de la cultura de masas y referente para un súper soldado casi invencible que puede matar a cien hombres sin recibir un disparo.

Y en segundo lugar también se arraigan profundamente en los restos culturales de otras épocas, los superhéroes más antiguos como Superman. Los cuales ya han pasado a formar parte del imaginario mundial de la cultura de masas a través de los años durante casi un siglo. Este imaginario en torno a Superman es el de un dios todopoderoso, y que nunca es derrotado.

En ambos casos, tanto Rambo como Superman se han convertido en referentes comunes en las distintas sociedades. Por ejemplo es común escuchar referirse a alguien de manera alegórica como “que es Superman” para hacer referencia a alguien que puede hacerlo todo (todopoderoso) y que siempre hace bien las cosas (nunca es derrotado).

1.2.3. El contagio mental o social

Una forma de analizar el por qué el discurso para las masas tiene tanto impacto se debe a la tesis del “contagio social” de Gustavo Le Bon. Este autor nos dice que un individuo, al formar parte de una multitud, ve reducidas sus capacidades intelectuales. De hecho analiza el comportamiento que una persona tiene al formar parte de una masa o multitud, y lo encuentra similar al de estar bajo hipnosis.

En palabras de Le Bon este afirma:

El contagio mental, interviene igualmente para determinar en las multitudes la manifestación de caracteres especiales, y al mismo tiempo, su orientación. El contagio es un fenómeno fácilmente comprobable, pero inexplicado aún y que ha de ser enlazado a los fenómenos de orden hipnótico...Dentro de una multitud, todo sentimiento y todo acto son contagiosos, hasta el punto de que el individuo sacrifica muy fácilmente su interés personal al interés colectivo, actitud contraria a su naturaleza y de la que el hombre sólo se hace susceptible cuando forma parte de una multitud (Le Bon, La Editorial Virtual, 1895)

Así, los productores de discursos para las masas tratan de “hipnotizarlas” para que estas dejen de lado toda percepción ideológica o cultural propia, en favor del discurso recibido. Cuando un producto cultural para las masas impacta lo debe hacer de esta manera para tener éxito y seguir existiendo, reproduciéndose y creciendo.

Si se toma por ejemplo una película, la así llamada “magia” del cine será el sentimiento hipnótico, que llevara a un individuo a sentirse como parte de una multitud o “masa” y con todas las descripciones o características que Le Bon les atribuye. Películas sin “Magia” serán aquellas que su discurso no supo hipnotizar a los individuos” y estos no se adhirieron a aquella gran “masa” cultural.

Si se toma el caso de los Superhéroes al ser entes socializadores de un discurso cultural para las masas, deben su forma de existencia al modo cómo la gran masa se deje cautivar, fascinar, “hipnotizar” por dicho discurso. Un héroe cuyo producto cultural no lo haga, corre el riesgo de caer en el olvido o desaparecer como ya ha sucedido algunas veces, ya que su labor como ente socializador de un discurso probó ser ineficiente.

Cabe recalcar que para los productores de discursos es sumamente importante que los individuos que percibieron este producto cultural se sientan parte de esta gran “masa”, ya que como individuos separados, seguirán teniendo el mismo sentido de pertenencia a esa multitud de la que formaron parte, y seguirán reproduciendo el discurso de los productores culturales; en otras palabras el contagio social tendrá un alcance aun mayor. Si citamos el mismo ejemplo de una película, las personas que la vieron seguirán hipnotizadas por su “magia” mucho tiempo después y distribuyendo un mensaje que ayudará a que un mayor número de individuos vean la película y se adhieran a la gran “masa”.

1.2.4. La masa globalizadora, y los diversos grupos culturales

Gustavo Le Bon ha estudiado la psicología de masas, diferenciando su metodología de la psicología individual. Para Le Bon la “masa” es un conjunto homogenizado de individuos y tiene determinadas características casi siempre similares.

El más singular de los fenómenos presentados por una masa psicológica, es el siguiente: cualesquiera que sean los individuos que la componen y por diversos o semejantes que puedan ser su género de vida, sus ocupaciones, su carácter o su inteligencia, el simple hecho de hallarse transformados en una multitud le dota de una especie de alma colectiva. Este alma les hace sentir, pensar y obrar de una manera por completo distinta de como sentiría, pensaría y obraría cada uno de ellos aisladamente.... Ciertas ideas y ciertos sentimientos no surgen ni

se transforman en actos sino en los individuos constituidos en multitud. La masa psicológica es un ser provisional compuesto de elementos heterogéneos, soldados por un instante, exactamente como las células de un cuerpo vivo forman por su reunión un nuevo ser, que nuestra caracteres muy diferentes de los que cada una de tales células posee (Le Bon, 1895)

Dicho esto vemos que el concepto de “masa” va a ser ampliamente utilizado por los productores culturales los cuales trataran en lo posible al público receptor como un todo carente de diferencias y de ideas. Se pre-asume además que todos los individuos de esa “masa” corresponden a un mismo origen cultural, Sin embargo vemos que eso no es cierto, sobre todo cuando en la época de la globalización, las diferencias culturales se hacen más marcadas. Aquí la respuesta de los productores culturales es tratar a esas nuevas culturas como nuevas “masas” culturales, y dándoles a estas todas las características que Le Bon dio al concepto de “masa”

Así pues el propósito de los productores culturales generalmente ha sido la adhesión de estas nuevas “masas”; fenómeno que corresponde a un carácter relacionado a la producción cultural, sea esta en forma de películas, series, historietas y demás. Se trata de crear un solo discurso que pueda llegar a un mayor número de personas, en lugar de crear varios discursos dirigidos específicamente a diversos grupos sociales, o a individuos.

Es por esto que los productores culturales parecen acercarse a diversos grupos culturales receptores distintos, sean estos de diferente raza, religión, ideología, política etc.

Esto se lo suele ver por ejemplo cuando en una película típicamente americana – porque no decirlo de Superhéroes- se incluyen estos grupos culturales nuevos de manera muchas veces pintoresca y llamativa. Un ejemplo de esto lo podemos

analizar cuando en la película Superman II (Donner Richard, 1981), el “héroe” vuela a Paris para salvar la torre Eiffel de una bomba que está a punto de explotar.

Tal acercamiento cultural se debe a dos motivos importantes. El primero es el de identificación y familiarización de los diversos grupos o “masas” culturales ante la cultura globalizadora y sus mensajes. Si se toma el ejemplo ya citado es seguro que todo el pueblo de Francia al ver su torre Eifel se sienta identificado, y el hecho de que Superman salve su torre Eifel trata de provocar el mensaje de que la cultura globalizadora es en realidad amiga y hasta cierto punto salvadora.

El segundo motivo también se debe no solo a que se desea identificación por parte de los nuevos grupos culturales a los que se desea llegar, si no que se pretende además que la cultura dominante y sus miembros identifiquen a la nueva cultura –en este ejemplo, Francia- como un aliado, o mejor aún, identificarla como parte de la misma “masa” globalizadora.

Nos hallamos así frente a un típico mecanismo de retroalimentación ya que al identificarse nuevos individuos de culturas distintas como miembros de la misma “masa” globalizadora, devienen en entes socializadores de la misma y ayudan a expandir más su ideología y sus productos culturales.

CAPÍTULO II

ÉTICA Y MORAL EN EL MUNDO DE LOS SUPERHÉROES

2.1. Ética y moral de superhéroes

Desde su nacimiento los superhéroes manejan una moral y una ética que se muestra como norma de conducta para el mundo globalizado que es su espectador. Sin embargo, esta moral y ética poseen marcadas diferencias en cuanto a los personajes en cuestión.

Por un lado están morales perfeccionistas que nunca presentan fallas en su obrar como es el caso de Superman que siempre tiene la razón, sabe lo que hace, es dueño de una absoluta certeza en cuanto a saber diferenciar el bien del mal, lo correcto, de lo incorrecto. Su manera de obrar rara vez presenta conflictos éticos. Nunca se equivoca, y si alguna vez hace algo incorrecto moralmente hablando, es con premeditación, ya que al final esto servirá para alcanzar un bien mayor.

Por otro lado está la moral imperfecta, llena de cuestionamientos éticos de otros superhéroes, por ejemplo Batman, que muchas veces obedecen a intereses personales, y no solo a desear el bien de la sociedad, aunque al final es por esto por lo que se termine luchando.

2.1.1. Superman, moral y ética social

Superman es un personaje con una moral plana que radica principalmente en hacer lo que socialmente esta aceptado como “bueno” en todo momento. Un interesante ejemplo de esto lo vemos en una clásica película suya de 1978. En el film una vez que este superhéroe decide actuar en beneficio de la sociedad, “a luchar por la justicia” como diría, y luego de una serie de actos heroicos –atrapar criminales, salvar un avión, etc.- tiene tiempo de detenerse a socorrer a un gato bajándolo de un árbol. (Donner, 1978)

Sin embargo lejos del hecho de si el gato necesitaba ser salvado o no, brilla el mensaje, que está implícito en el personaje de Superman: si hay un gato que necesita ayuda, acudirá al rescate por que es su naturaleza moral, no presenta conflictos éticos con respecto a que tan importante es bajar a un gato de un árbol, mientras en la ciudad hay en ese momento situaciones más importantes a las cuales atender: el gato necesita ayuda y eso es suficiente. Moral coincidente con la de la cultura de masas que ve como algo bondadoso el bajar a un gato del árbol.

Es fácil ver entonces como la moral de Superman dependerá siempre, no de lo que es mejor para lo sociedad, sino más bien de lo que la sociedad o la conciencia de la cultura de masas, cree que es moralmente bueno.

También aquí queda manifiesta la manipulación mediática, por parte de los realizadores de la película, al usar la tan trillada escena cómica de un gato atrapado en un árbol y que los bomberos corren a rescatar. Solo que en este caso es Superman haciendo la labor de los bomberos, una analogía visual de Superman como servidor público, tal como lo sería un policía o un bombero.

A pesar de ello, Superman es un personaje muy interesante éticamente hablando, por un lado está la claridad moral que manifiesta en todo momento. Y por otro, lo que le impulsa a “luchar por la justicia” es el amor a la humanidad. En la reciente serie de televisión “Smallville” que narra sus orígenes, existe una parte al final de un capítulo, en la que se da a entender de que fue enviado a la tierra para conquistarla, dominarla, para convertirse en su gobernante. Cosa que nuestro héroe rechaza rotundamente. (Warner-Network, 2001-2011) Sin embargo, en todas las mitologías en torno a Superman, aparece como un ser superior que se supone debería tomar su lugar en la tierra como un dios, alguien que debería gobernarla y dirigirla, pero en lugar de ello decide convertirse en su protector.

Respecto a esta moral preestablecida se pueden citar dos puntos. Por un lado, se ve que responde a una clásica moral cristiano católica. Superman es un devoto ideal. Sigue a cabalidad casi todos los diez mandamientos. Nunca miente, no roba, no mata, no codicia bienes ajenos, no levanta falsos testimonios, respeta a sus padres, e

incluso nunca fornicar. Curiosamente los únicos mandamientos que no cumple son en lo que a Dios se refiere.

Superman se presenta entonces como un Mesías protector que ama al prójimo y ayuda a los desvalidos. Sus superpoderes se pueden interpretar como un milagro, semejante a caminar sobre las aguas, aunque si Jesús hubiera volado la imagen de Superman hubiera quedado sumamente disminuida, casi tanto como si Superman transformara el agua en vino, un muy interesante superpoder.

En un segundo punto, se puede citar la moral marxista. Una premisa muy simple de esta, es que lo bueno y lo malo están en función de la sociedad, es decir, bueno es aquello que conviene o beneficia a esta, y malo lo que la perjudica. Superman siempre será guiado por esta simple premisa.

Incluso se podría presentar a Superman como un personaje carente hasta cierto punto de ética. Si entendemos a esta como la reflexión filosófica de la moral, Superman rara vez lo hace, y más bien obra de acuerdo a una moral ya preestablecida socialmente.

Todo esto transforma a Superman en una imagen del altruismo más puro, la imagen del ser que nunca obra de acuerdo a intereses personales, por ello una característica de Superman es la falta de pasiones en su obrar. Tiene claridad moral, por ello también tiene certeza moral. Nunca se dibuja en su rostro indecisión en cuanto a su obrar, tampoco ira, o deseo. A veces manifiesta sufrimiento y dolor, pero casi siempre es por su imposibilidad de ayudar a las personas.

Otra cualidad interesante en Superman es la ausencia de culpa. Da la impresión de que nunca se equivoca en su obrar. Sufre por las calamidades que le suceden a la humanidad, pero es consciente de que no puede salvar a cada ser humano en el planeta y por eso nunca se culpa por ello. Es consciente de que hace lo que puede, posee claridad moral, por ello la culpa no tiene cabida en él.

El altruismo de Superman también se manifiesta en cuanto al amor. En su obrar antepone el bienestar y hasta cierto punto el amor a la humanidad ante todo. Por

ejemplo, refiriéndonos a su primera película, cuando nuestro personaje puede ver a su amada en peligro mortal, no acude a salvarla, ya que se da cuenta de que es primordial salvar a las varias miles de personas que estaban en riesgo en ese mismo momento. A causa de lo cual su amada muere. Es la única vez en la película que se ve a Superman destrozado. Sufriendo, y hasta cierto punto humano, la única parte en la que demuestra una pasión humana.

Luego de la escena de su enorme dolor se da una de las únicas veces registradas en que Superman atiende a sus pasiones privadas, retrocediendo en el tiempo para alcanzar a salvarla, pero al mismo tiempo que salva a los demás. La moral privada y la pública se dan de la mano.¹

2.1.2. Batman, moral y ética personal

Hemos visto al personaje de Superman con una moral extremadamente arraigada a la concepción del mundo de la cultura de masas y con una ética reducida. En el polo opuesto están los héroes como Batman. A pesar de haber sido creados en la misma época, este representa una moral y éticas totalmente distintas. Si Superman responde a una moral nacida de la concepción de la cultura de masas, Batman responde a la moral de la venganza personal que, por supuesto, también gusta y pertenece al imaginario social de la “masa” globalizadora.

En su mitología, Batman de pequeño ve morir a sus padres, asesinados por asaltantes, sin más razón que porque opusieron resistencia. Esto crea en el personaje un resentimiento hacia los criminales, contra quienes se decidirá a combatir en su vida adulta. Lo que impulsa a Batman en su lucha contra la injusticia no es el amor a la humanidad, sino más bien una venganza personal. Pero aquí cabría la pregunta: ¿contra quién se venga Batman?

Si recordamos el célebre libro de Truman Capote “A sangre fría” (Capote, 1966) este nos hace un interesante estudio sobre la maldad. En este libro dos exconvictos

¹ NOTA: Un dato interesante de esta escena, es que la física moderna ha probado científicamente que si una persona girara al rededor de la tierra a suficiente velocidad ciertamente podría volver en el tiempo.

asesinan brutalmente a una familia que representa el ideal de felicidad de una familia americana, sin una razón aparente. Hay una parte particularmente interesante en la que el joven asesino se refiere a su víctima como una persona agradable y bondadosa que no se merecía lo que le estaba pasando, y que de ser otra la situación hubiera sido su amigo. Y en sus propias palabras así lo pensó hasta el momento en que le rebanó el cuello.

Lo interesante que describe Capote en este libro, es la naturaleza gratuita e injustificada de la maldad. A su vez las personas en este libro ven reflejado el miedo e inseguridad de que dicha maldad destruya la auténtica felicidad de una familia americana.

Batman es una víctima de la maldad gratuita e injustificada que le arrebató su felicidad. La venganza de Batman es contra la maldad en sí, representada en los criminales a los cuales combate.

La moral en este caso, como ya se dijo es una moral propia que nace del conflicto ético del personaje. “los criminales merecen ser castigados por que arrancan la felicidad de las personas, de la familia norteamericana”: este superhéroe responde solo a esta moral. Se piensa que ayuda a la gente por que atrapa criminales. Pero no es así, es un personaje cuyo objetivo es castigar criminales, no ayudar a la gente. Si Superman es un protector, Batman es un verdugo.

Batman también manifiesta una moral católica, solo que desde un punto de vista más sancionador de la misma, algo más parecido a la inquisición española que al espíritu mesiánico del cristianismo manifiesto en Superman. Es una moral baja que exalta la venganza como ideal de justicia.

Contrario a Superman, Batman está cargado de pasiones, la razón de su obrar es su venganza personal contra quienes le arrebataron el amor de su familia. Muestra angustia continuamente en su obrar. Al contrario de Superman que obra por amor a la humanidad, en sus actos están reflejadas las pasiones más bajas del ser humano, venganza, ira. Se manifiestan sus intereses personales en todo momento y el amor en este caso es su pasión menos visible.

Por ello a diferencia de Superman, Batman no demuestra un amor específico hacia alguien. Si nos referimos a sus películas estrenadas desde 1989 hasta la fecha, su suerte amorosa va cambiando con cada nuevo estreno, siendo casi siempre la venganza su móvil principal.

Otro punto importante en Batman es la presencia de la culpa, categoría primordial de la moral judeocristiana. Batman se culpa a si mismo por ocasionar la muerte de sus padres, lo cual le motiva a combatir el crimen. Pero también siente culpa e indecisión con respecto a la validez moral de lo que está haciendo.

Batman paradójico a Superman, no demuestra una certeza moral, por ello presenta conflictos éticos en todo momento sobre lo que debería hacer, y para empeorar las cosas, muchas veces decide mal. Su moral está basada en el lado oscuro del ser humano cuyas pasiones personales dirigen sus decisiones.

Comparado a Superman el interés personal suele ser el principal motivo en su obrar: si Superman decide de salvar a miles de personas anteponiendo la seguridad de su amada, Batman hará justamente lo contrario. Por ejemplo en la película "Batman el caballero de la noche", en una parte decisiva, en que el villano lo pone a escoger entre salvar a Harvey Dent, el comisionado que representa a la seguridad de la ciudad, y salvar a su amada. Batman decide lo segundo.

Esta decisión llevada por la pasión y por interés propio, era ya de antemano anticipada por el villano, quien la utiliza en favor de sus intenciones y de generar el caos en la sociedad.

Batman representa una moralopuesta a la de Superman. Ambos expresan las dos caras la moral de la "masa" globalizadora: el bien como mitología universal y los intereses privados como motivo reconocido por la moral social en los miembros individuales de la sociedad mercantil.

2.2. Superhéroes como modelos a seguir

Nadie puede negar el inmenso impacto que tienen los superhéroes en la cultura de masas como creadores de realidades. Sin embargo hay otro aspecto importante que se debe tener en cuenta, y es el analizar a los superhéroes como “ejemplos a seguir” por así decirlo, que niños y jóvenes tienen como imagen de lo que debería ser un hombre.

Y es que aquí es importante recordar algo, que los superhéroes son un producto con inmensa acogida, principalmente entre niños y adolescentes, que aceptarán su comportamiento como normativa a seguir.

La moral de la familia, la moral de la sociedad, la moral de la cultura. Entran así a competir con una “moral súper heroica” que se presenta como perfecta, como superior, como universal, y respondiendo al espíritu de la cultura de masas, como única.

Sin embargo los valores morales en el mundo de los superhéroes difícilmente son universales. Estos siguen normas de comportamiento preestablecidos por los aparatos de poder, y que difícilmente se aplican a todas las cuestiones de la moral en la vida.

El lema “a luchar por la justicia” tan clásico de Superman, este héroe perfecto que nunca comete errores y siempre sale bien librado, representa todo un aparato moral preestablecido, que a su vez se presenta como perfecto e incapaz de cometer errores.

2.3. Relaciones interpersonales, personajes intermediarios, el alter ego o personalidad secreta

Otro punto importante en cuanto al análisis de los superhéroes como imagen a seguir, se da en la concepción de las relaciones interpersonales de cada uno de ellos.

Si los miramos bien casi siempre carecen de ellas. En realidad el estereotipo de héroe solitario, invulnerable, fuerte, y que no necesita de nadie, es usado en la mayoría de casos. Para sus relaciones el intermediario es el personaje adecuado. Sin embargo ésta, casi siempre fracasa en sus relaciones. Así, se produce una diferencia bien marcada entre el héroe solitario autosuficiente, que no necesita a nadie, con este ser vulnerable, marginado, solitario, necesitado, y que suele fracasar casi siempre en sus relaciones.

El mejor ejemplo para explicarlo, lo vemos en el clásico triángulo amoroso dentro de los superhéroes. Supermán, Louisa Laine, y Clark Kent. Aquí la protagonista sufre y se desvive por aquel semidiós, que la protegerá y salvara siempre. Por otro lado, Clark Kent, la parte humana del superhéroe, con fallas, tímido, vulnerable, suele ser devaluado continuamente.

Luisa Laine se halla enamorada de esa imagen de poder que representa Supermán y no del hombre en sí.

Tal como lo afirma Mattelard en su célebre libro “Para leer al Pato Donald”, las personas que crecen con la televisión y las historietas, reciben directamente una imagen del mundo que puede moldear su percepción. (Mattelart & Dorfman, 1972)

Mattelart pone un ejemplo interesante con respecto a las relaciones humanas. Nos habla de la relación de Donald con Daisy.

En un ejemplo breve de una historieta, se ve que Daisy se desvive por un perfume, que un pato, rival de Donald y con mucho dinero se lo ofrece comprar. Para no perder su amor, Donald hará lo imposible por conseguir dinero y regalarle el costoso perfume. Así luego de muchas peripecias a lo largo de la historieta, al final logra conseguir el dinero.

Sin embargo cuando está a punto de entregarle el costoso perfume, se tropieza, se le cae, y se le rompe. Daisy furiosa le dirá que es un idiota, y se va de la mano con el Pato rico.

A pesar que se dice su novia, Donald siempre está haciendo algo para ganar su amor, el cual nunca es correspondido. Ella se presenta como una princesa siempre virgen, que nunca se casará, nunca tendrá hijos. Este es su eterno amor, siempre pretendida, pero nunca conquistada. Y siempre con riesgo de perderla.

Un niño que crece viendo esto, pensará que las mujeres son materialistas, y que si no se es exitoso, correrá el riesgo de perder a su amada. Por su parte las mujeres que crecen viendo esto, considerarán que la obligación de un hombre es ser exitoso para que se les atienda como ellas quieren porque si no, siempre habrá una mejor oferta.

Este ejemplo se repite en el mundo de los superhéroes. Si un niño crece viendo a este semidiós, un ser superpoderoso, invulnerable y que no necesita de nadie a su lado, pero que sin embargo su amada lo persigue. Tomará esto como norma de conducta, en desmedro de ese ser débil, vulnerable, tímido, pero sobre todo humano de la personalidad secreta.

En otras palabras, el modelo a seguir para este niño será un “Superhombre”.

Las “personalidad secreta” o “alter ego” cumple una función decisiva en el imaginario moderno de la cultura de masas. El héroe mítico, estilo Hércules,

funcionaba en una sociedad en que no existía la escisión entre lo público y lo privado, propia de la modernidad capitalista. Hércules era solo universal, hablando en términos modernos, su vida pública era su vida privada y viceversa.

La sociedad moderno-capitalista, fundada en la separación de lo público y lo privado, separa claramente las figuras públicas-pertenecientes a la historia y a la historiografía como Napoleón o John F. Kennedy- de las figuras comunes y cotidianas. El cine norteamericano ha promocionado dichas imágenes y las ha encarnado en actores de Hollywood.

La “personalidad secreta” o “alter ego” surgió en la literatura del siglo XIX en torno los personajes de la novela “El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde”, de Robert Louis Stevenson. El doctor Jekyll, médico eminente, y el señor Hyde un misántropo de carácter en extremo violento, encarnan el bien y el mal que se supone anidan en el alma humana. (Stevenson, 1886)

Los Superhéroes moderno sustrajeron la problemática del “otro yo” de su dimensión escatológica de signo cristiano y la ubicaron en la dimensión laica del héroe público y el hombre común respondiendo además al tránsito propio de la modernidad literaria del héroe mítico al personaje e incluso al “antihéroe” de la novela del siglo veinte, el “hombre sin cualidades” de Robert Musil. (Musil, 1930)

Superman y Clark Kent, periodista tímido y sin demasiados atributos, Batman y Bruno Díaz (Bruce Wayne en el original norteamericano), clásico playboy multimillonario, encarnan las dos imágenes laicas de la sociedad civil de la cultura de masas. En el Increíble Hulk, la “personalidad Secreta” se da de una manera extraña: Bruce Banner pierde el control de Hulk cada vez que tiene ira, pero utiliza los súper poderes de Hulk para combatir a los malos.

Por su parte, el rabino neoyorquino Simcha Weinstein considera que los superhéroes -Superman, Spiderman, los X-Men. etc.- tienen raíces judías y han sido creados por

judíos. "Kal-El, nombre de Superman en Kriptón, significa en hebreo 'la voz de Dios'". El caso de Spiderman sería el más emblemático: Peter Parker, su alter ego, es el clásico judío neoyorquino, parecido a Woody Allen, débil y nervioso, motivado por la culpa, algo muy judío". En esa perspectiva, la imagen del "judío diaspórico, afeminado y débil" se opone el "judío nuevo" violento y militarizado, perpetrador y no víctima de la violencia racial. En la película "Bastardos sin gloria", esos judíos nuevos, más racistas que los nazis, a diferencia de los judíos "afeminados" del gueto de Varsovia, liquidan a Hitler. En la visión de Simcha Weinstein a través de los superhéroes el sionismo busca convertir a los judíos en adalides del racismo blanco en contra del pueblo palestino.

2.4. Superhéroes y su moral política, en relación al contexto de la lucha contra el terrorismo

En un interesante artículo de Internet, Pedro Granoni propone la doble moral estadounidense en su así llamada lucha contra el terror, utilizando dos de sus más icónicos superhéroes, Superman y Batman. (Ganoni, 2010)

Respecto a estos dos superhéroes, Dave Gibbons (cocreador junto a Alan Moore de Watchmen) siempre los ha considerado como "el ying y el yang". Uno es oscuro y misterioso, y el otro es brillante y aventurero". Sin embargo Pedro Granoni, en el mismo artículo, cita al respecto:

Son dos caras de la misma moneda, representan dos facetas del Imperio. Superman actúa generalmente de día, sus colores son los de la bandera estadounidense, no tiene nada que esconder, aparece con el rostro descubierto y representa a EEUU tal cual se piensa a sí mismo, fuerte, poderoso e invencible, de su análisis intentaremos deducir cómo es el orden que defienden los superhéroes. Batman en cambio actúa de noche, con el rostro enmascarado, representa a su país tal

cual es en la realidad, sus sombras y dudas nos permitirán conocer la psiquis de los superhéroes (Ganoni, 2010)

Partiendo de esta tesis simple que propone Granoni, “Superman es lo que Estados Unidos quiere ser, y Batman es un acercamiento más real a lo que realmente es”. Analizado la tesis, incluso podemos extender el análisis de Granoni, e incluso ejemplificarlo en las últimas guerras contra el terrorismo que Estados Unidos a dirigido.

La imagen de Superman expresa el ideal de la moral burguesa estadounidense, una moral intachable e incuestionable –moral que Estados Unidos desea presentar como propia al mundo- que hace el bien siempre que este sirva al sistema capitalista y al sueño burgués americano. Superman es un paladín de la justicia, o dicho sea mejor, un paladín de los intereses de Estados Unidos en el mundo. Por ello a pesar de que es un héroe cósmico venido del espacio y que podría obrar el bien en cualquier parte, opera solo dentro de EE.UU, y más específicamente dentro de Metróplis. Ante esto solo se puede decir que no existen Superhéroes al servicio de la humanidad, imparciales tampoco. Por ejemplo en las películas Superman salvara un gatito, Spiderman aparecerá en funciones de caridad, pero jamás se verá a estos mismos héroes evitando que una bomba explote en Irak en una escuela o en un hospital. Tampoco se verá a Superman llevando provisiones al África Negra ni cosas por el estilo.

Sin embargo, para el imperio, Superman es la cara de Estados Unidos, es el relacionador público por excelencia que siempre estará en funciones de caridad, recibiendo condecoraciones del presidente, e incluso como se muestra en la película Superman II, colocando de regreso la bandera de la Casa Blanca en su lugar, para demostrar que es el encargado de regresar las cosas a la normalidad, al orden establecido.

Batman por otro lado es un acercamiento a lo que Estados Unidos realmente es, o mejor dicho a la manera en que Estados Unidos pretende que sea la manera en la que se debe impartir la justicia en el mundo.

Al igual que Superman está al servicio de los intereses imperialistas, solo que si los héroes como Superman son los relacionadores públicos de Estados Unidos, Batman es la policía encubierta, misteriosa, vengativa, que actúa bajo una máscara, que hará todo lo necesario, y por todos los medios para que su justicia –que sirve a intereses norteamericanos- triunfe en el mundo.

Esta doble imagen moral respecto a estos dos superhéroes también se ve reflejada en sus poderes, Superman se muestra como un Dios omnipotente con poderes casi mágicos, que siempre velará por el bien de la sociedad, imagen que Estados Unidos desea tener para sí frente al mundo, fuerte poderosa, e intachable.

Por su parte en otros superhéroes como Batman, Ironman, Gi Joe, etc. sus poderes están directamente ligados a la tecnología militar, y, poniendo en escena un nuevo paradigma de las guerras modernas que es el de “la privatización de la guerra”

Bajo este nuevo paradigma las reglas de la guerra cambian totalmente, los ejércitos nacionales ya no son los principales actores, sino más bien las empresas armamentistas y ejércitos de mercenarios que operan en función de los intereses de las empresas transnacionales. Las últimas guerras en Medio Oriente lideradas por las transnacionales petroleras, dan cuenta de esto, al igual que la última guerra en Libia que fue liderada por las transnacionales europeas.

Además en este mismo paradigma, lo que marca la victoria en las guerras modernas, es la superioridad tecnológica, lo mismo que el uso de las máquinas de guerra – aviones, tanques, helicópteros, etc.- Quedan muy relegados los ideales clásicos de valentía y heroísmo, lo que le da una superioridad apabullante a un ejército, tampoco es la astucia ni la estrategia militar.

En las guerras tecnológicas los soldados tecnológicos triunfan, y el ideal de un soldado tecnológico es un Superhéroe tecnológico, el cual por supuesto tiene que ser un hijo de la empresa privada.

Claros ejemplos de esto son Batman e Ironman. Ambos en sus últimas películas, se muestran como multimillonarios dueños de empresas tecnológicas multinacionales que también fabrican armas. –Asociando así la idea de que la tecnología va de la mano de la empresa privada-. Ambos también deciden utilizar la tecnología militar para sí mismos desligándose de los ejércitos nacionales, cosa que se puede interpretar como que solo los intereses privados pueden manejar de manera responsable la tecnología. Esto queda aún más evidente en la segunda película de Ironman en donde la trama gira en torno al interés de Estados Unidos para que Tony Stark (Ironman) comparta su tecnología con el ejército Norteamericano. (Favreau, 2010) Stark por su parte se rehúsa a hacerlo ya que dice que el poner en manos del ejército tal poderío militar es irresponsable. En otras palabras lo irónico es que Ironman (representante de la empresa privada) considera que Estados Unidos no tiene la suficiente autoridad moral para tener acceso a la tecnología militar, y su uso en batalla; solo el interés privado (Ironman) puede o debe hacerlo

Por otro lado cabe recalcar que los intereses magnánimos de luchar por la justicia de Ironman y Batman en realidad son los intereses de las empresas multinacionales que representan. Por ejemplo en su primera película Ironman podría donar su tecnología de energía de fusión en frío para acabar con la crisis energética mundial, pero en lugar de ello la utiliza para su guerra privada contra los terroristas de Afganistán y llevar la justicia norteamericana (y su modo de vida) a este inhóspito lugar del mundo. Batman por su parte utiliza sus artefactos tecnológicos para proteger a Ciudad Gótica, que como se explica en sus películas, es la cuna de inversión de su empresa familiar.

2.5. El villano terrorista en el contexto de la lucha contra el terrorismo

El villano es el antagonista eterno no solo del Superhéroe, sino también de lo que este quiere representar. Así por ejemplo en el claro caso de Superman, este es bondadoso, sencillo, humilde, pobre, muchas veces inocente, y como ya se dijo con una moral al servicio del sueño burgués. Por ello su principal archienemigo Lex Luthor es la antítesis de todo esto. Es un “genio del mal” egocéntrico, que en sus últimas apariciones en series de televisión, se presenta además como un millonario sin escrúpulos.

Ahora bien, en el nuevo paradigma de las guerras modernas Superman no sirve. Este no representa los intereses que realmente debe tener un superhéroe al servicio de la lucha anti terrorista. Un superhéroe antiterrorista debe tener otros valores que correspondan mejor con los intereses imperialistas y multinacionales. Por ejemplo, debe ser millonario (ya que este es el verdadero sueño americano), un representante de la empresa privada (gerente propietario mejor), debe tener ilimitado acceso a las últimas tecnologías armamentistas, alguien que desee llevar la justicia norteamericana por mano propia (intereses privados) y por sobre todo ser un representante de lo que todo norteamericano aspira ser.

Por ello los representantes preferidos para esto son Batman e Ironman que dicho sea de paso han sacado muchas más películas últimamente en lo que va de las guerras a la fecha con respecto a Superman. Ambos cumplen con todos los requisitos de lo que un norteamericano aspira ser (ricos, famosos, atractivos, poderosos, inteligentes, racionales, etc.) Y detrás de ellos está la motivación magnánima de velar por la seguridad de la sociedad norteamericana y su orden establecido, por ello se debe llevar la justicia y el modo de vida estadounidense a todos los rincones del mundo (lucha antiterrorista).

Detrás del Villano en cambio están todos los valores que se consideran detestables, tomemos por ejemplo el caso del Guasón. En la película del 2008 de Cristofer

Nolan, Batman el Caballero de la Noche. Este encarna la antítesis del sueño americano: un bufón deforme, irracional, inmoral, pobre, mentiroso, y por sobre todas las cosas un anarquista. El interés del Guasón es traer el caos; a diferencia de los villanos clásicos, no le interesa el dinero ni el poder, tal como lo expresa en esta película al quemar una literal montaña de dinero. Al hacerlo dice “las cosas que más me encantan en la vida son la gasolina, la dinamita y los fósforos, ¿sabes por qué? Porque son baratas”. (Nolan, 2008)

En la misma película refiriéndose al Guasón le explican a Batman que este no juega con las mismas reglas, no se puede negociar con él, su único propósito es llevar el orden establecido al caos. En otras palabras el Guasón es un terrorista árabe. O la imagen que se le quiere dar a los guerrilleros árabes y/o palestinos.

En este punto cabe mencionar incluso que Mike Mignola el escritor de los comics de Batman en los cuales se inspiraron sus últimas películas, anunció públicamente que iba a sacar una serie de historietas del superhéroe contra Osama Bin Laden y Al Qaeda. Al respecto en una entrevista dijo “para que sirve inventar villanos cuando tenemos terroristas reales que son la encarnación del mal”

Por su parte los villanos de Ironman en su película de 2008 se muestran directamente como lo que pretenden ser, terroristas afganos, en el más estereotipado sentido de lo que la imagen que un terrorista debe tener ante el mundo, irracionales, poco inteligentes, anarquistas, fanáticos, etc. Y sobre todo odian a Norteamérica y su modo de vida. (Favreau, Iron Man, 2008)

Frente a esto Ironman un millonario dueño de una empresa multinacional armamentista y a la cabeza del ejército Norteamericano, es el único capacitado para impedir que estos terroristas afganos dominen toda el Asia e instauren su modo de vida, en lugar de el sueño americano.

CAPÍTULO III

SUPERHÉROES Y CONFLICTOS ARMADOS

A lo largo del siglo, se puede apreciar a simple vista, que hay superhéroes que claramente fueron creados con el propósito político de promocionar los intereses norteamericanos. Son héroes generalmente del tipo soldado que en lugar de un uniforme de camuflaje utilizan colores y emblemas llamativos, signos cuyo significado corresponden directamente con el sentimiento nacionalista estadounidense.

Siempre hubo una relación muy estrecha entre los superhéroes y el ejército estadounidense. Se trata de una relación simbiótica entre Estados Unidos y las grandes empresas como Marvel y Dc Comics, en la que se vendía un mayor número de revistas, películas, etc. a cambio de promocionar los intereses norteamericanos en los conflictos armados, todo ello aprovechándose del sentimiento nacionalista estadounidense. Durante la segunda guerra mundial gran parte de la producción de estas historietas era destinada al consumo interno del ejército de los EE.UU. Incluso actualmente, Marvel produce ediciones exclusivas que se distribuyen en forma gratuita dentro de las bases militares norteamericanas en todo el mundo.

El propósito de este capítulo es ir narrando cronológicamente como la imagen de los Superhéroes ha sido utilizada por los intereses políticos de Estados Unidos, en varios momentos claves a lo largo del siglo XX, sobre todo en los diversos conflictos armados que Norteamérica a tenido a lo largo del siglo.

3.1. Comics el nacimiento de los superhéroes y su historia política

Como ya se mencionó, los superhéroes nacieron en los comics durante la gran depresión. Al principio tenían un carácter detectivesco tal como Mandrake mago (Falk & Fredericks, 1934) El Fantasma (Falk, El Fantasma, 1936), y Dick Tracy

(Gould, 1931) Parte de esta tradición detectivesca se ve en el hecho de que al nacimiento de Superman este fuera periodista. (Siegel & Shuster, 1938) Incluso Batman, en sus primeras apariciones tenía historias de este tipo. (Kane, 1939)

Gran parte de los villanos de estas historias, correspondían con los villanos de aquel entonces, claro ejemplo de esto son los villanos de Dick Tracy que son en su mayoría mafiosos, contrabandistas, etc.

Sin embargo, con la Segunda Guerra Mundial, se necesitaba un nuevo tipo de héroes; hablamos de los Superhéroes que defienden el modo de vida americano y lo que esto representa ante el mundo. En otras palabras se necesitaba Superhéroes soldados. La encarnación de este primogénito, la esencia de un soldado norteamericano que defiende al mundo no podía ser otra que la del Capitán América.

Steve Rogers (la verdadera identidad del Capitán América) era un joven famélico y débil, que se sometió a un experimento militar por amor a su patria, que elevó su fuerza, velocidad y reflejos a niveles imposibles para un humano (superhéroe). Dichos poderes los usaría en la segunda guerra mundial contra los enemigos de Estados Unidos. (Simon & Kirby, 1941)

El famoso creador de comics Stan Lee y editor de Marvel Comics dijo al respecto: “nosotros combatíamos a Hitler antes de que nuestro gobierno estuviera peleando. De hecho el Capitán América hizo su aparición ocho meses antes que Estados Unidos entrara en el conflicto. La historieta tenía tanta propaganda pro-americana que se podría llegar a pensar que estaba siendo subsidiada por el gobierno, pero nosotros simplemente pensábamos que teníamos que hacerlo” (Lee, 2003)

El Capitán América marca un cambio radical frente a sus predecesores, en cuanto a la forma e imagen de los superhéroes. Se deja totalmente de lado las historias detectivescas, y en su lugar son las historias de guerra y batalla las que dominaran los comics.

Por ello las profesiones de los Superhéroes en esta época son marciales. Steve Rogers (Capitán América) es un militar norteamericano, la Mujer Maravilla es una guerrera Amazona cuya personalidad secreta es la militar Diana Prince. (Marston & Holloway, 1941)

Según la versión de la serie televisiva de 1975-1979, la Mujer Maravilla vivía en la Isla Paraíso, ubicada en medio del Triángulo de las Bermudas, habitada exclusivamente por inmortales amazonas, cuando un piloto de los Aliados, el Mayor estadounidense Steve Trevor (que había abatido a un avión nazi), se estrella en la isla. Él les cuenta del peligro del fascismo, por lo que las amazonas deciden dejar de vivir aisladas del mundo, lo cual era una referencia directa a la situación de EE UU antes de la guerra, cuando predominaba la opción aislacionista, finalmente vencida. Deciden entonces enviar a su mejor guerrera, la Mujer Maravilla. (Ganoni, 2010)

También hay un cambio significativo de imagen en cuanto a estos superhéroes. Sus predecesores Mandrake el Mago y Dick Tracy no necesitaban un traje de héroe en su lucha contra el mal, se vestían como lo que son, un mago y un detective. Pero por su lado, los héroes de esta época, utilizaban uniformes distintivos que representan el ejército y el país al cual pertenecen (al igual que lo hace un soldado con su uniforme). El del Capitán América no es otra cosa que la bandera Estadounidense hecha traje, lo mismo ocurre con la Mujer Maravilla, ambos correspondiendo con el sentimiento nacionalista norteamericano.

Cabe mencionar también que a partir de este punto, el uso de colores llamativos y vistosos, muchas veces con elementos nacionalistas como barras y estrellas, marcaría una tendencia a futuro de cómo se debían de vestir los superhéroes.

Por su parte el villano del Capitán América corresponde exactamente al enemigo de Estados Unidos de aquel entonces. Así Red Skull vio su primera aparición, simultáneamente a la del Capitán América. Este era un alto jefe militar Nazi de alto

rango que intentaba dominar al mundo y que despreciaba a Estados Unidos y lo que representa. En otras palabras Red Skull era Hitler. Por ello el rasgo distintivo de este villano es su rostro de color rojo y su nombre cuya traducción literal es Calavera Roja, cuyo significado va de la mano de la bandera roja alemana de aquel entonces. Sin embargo más adelante este presenta no como alemán, sino como soviético.

3.2. Superhéroes en la Guerra Fría

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial parecería que los Superhéroes soldado al igual que sus archienemigos se iban a quedar sin trabajo, no obstante, como Umberto Eco menciona en su libro *Apocalípticos e Integrados*, (Eco, 1965) los superhéroes son atemporales y cambiantes, lo mismo que sus historias, por ello el mismo Capitán América y su archienemigo Red Skull así como otros héroes que lucharon en la Segunda Guerra Mundial, al finalizar esta, se resignificaron para continuar luchando en las siguientes conflictos armados estadounidenses, sobre todo en la guerra mediática e ideológica más grande que se ha llevado a cabo en la historia de la humanidad, “La Guerra Fría”.

Por este nombre se entiende al enfrentamiento ideológico que tuvieron Estados Unidos y la Unión Soviética después de la segunda Guerra Mundial, que también abarcó los niveles político, económico, social, tecnológico, militar, e informativo.

Ninguno de los dos países tomó nunca acciones directas contra el otro, razón por la que se denominó al conflicto “Guerra Fría”. Esto a pesar de que ambos países se dedicaron a tratar de “conquistar al mundo” con su ideología, tratando de promocionar el modo de vida burgués capitalista por un lado, y el sueño utópico socialista por otro.

Los Superhéroes en esta época se convirtieron en entes socializadores de la cultura de masas norteamericana que promocionaba el sueño americano por un lado y defendían el modo de vida estadounidense por otro.

Los Supervillanos por su parte tuvieron un papel mucho más importante durante este periodo, ya que actuaron como imagen representativa de la ideología que se quería combatir.

No obstante el sueño utópico del socialismo sería una imagen difícil de destruir, las ideologías socialistas eran bastante populares en algunos círculos intelectuales de Estados Unidos, incluso se rumoraba que los creadores de Superman tenían fuertes tendencias socialistas.

Frente a esto y para frenar a raya el posible crecimiento del Socialismo en el mundo Estados Unidos dedicaría casi 50 años de arduos esfuerzos a ello. Internamente hubo una persecución política cuyo mayor extremismo tuvo con la denominada “cacería de Brujas” del senador Joseph Raymond McCarthy. No obstante con el declive del macarthismo a finales de los años 50 debido a la opinión pública, los esfuerzos internos de Estados Unidos para combatir el comunismo serían más bien del tipo propagandístico. En este período el Capitán América sería el más usado paladín norteamericano. Mientras que su archienemigo Red Skull se reinventaría de acuerdo a los intereses de aquel entonces, el nuevo Red Skull ya no era un militar alemán nazi, en su lugar paso a ser un agente soviético que tomo la identidad del Red Skull original. Esto es muy irónico ya que el régimen fascista alemán siempre tuvo tendencias marcadamente anticomunistas.

Es importante analizar bien esta relación entre el Red Skull Nazi y el Red Skull soviético, ya que en este período la principal arma propagandística de Estados Unidos fue resinificar y degradar el Socialismo en todos los aspectos, principalmente el de caracterizarlo como otra dictadura nazi. Por ello siempre que un héroe americano se enfrentaba al comunismo lo hacía en nombre de la libertad.

3.3. La guerra de Vietnam y la década de los 80

Cabe mencionar en este punto que con el tiempo la excesiva derechización de ciertos superhéroes tuvo sus consecuencias llevándolos al abandono, por ejemplo el Capitán América fue congelado por varios años al fracasar el intento de reciclarlo como cazador anticomunista. Seguramente debido al declive del Macarthismo. Al hacer su aparición nuevamente en 1964 como parte de los Avengers, Stan Lee decidió dejar totalmente de lado el sentimiento nacionalista y patriótico del mismo.

Otros héroes sufrieron principalmente debido a la creciente impopularidad de la guerra de Vietnam y el escándalo de Watergate. El caso más claro fue el de Ironman. En su primera aparición Tony Stark era un inventor multimillonario que, mientras realizaba una demostración para el ejército norteamericano en Vietnam, resulta gravemente herido y es secuestrado por el Viet Cong; los comunistas intentan que cree un arma poderosa para usarla contra las tropas estadounidenses, pero Stark crea una armadura de hierro que le permite escapar de sus captores, transformándose en Iron Man (Hombre de Hierro) lógicamente luego de la guerra de Vietnam este héroe caería en un largo abandono.

Por otro lado hay que mencionar además en este contexto el apareamiento de otros tres héroes significativos en la cultura de masas, aunque no son Superhéroes en el estricto sentido de la palabra. Se tratan de Rocky de (1976) Rambo (1982) ambos interpretados por el actor Sylvester Stallone. Y de Conan (1982) protagonizada por Arnold Schwarzenegger.

Estos tres personajes tienen un origen en común, y es que luego de la Guerra de Vietnam, la moral estadounidense se encontraba bastante baja. Se necesitaba de héroes que levantaran el sentimiento de poder perdido en la guerra, Por ello, estos estereotipos de hombres rudos, también se presentaban (en sus versiones originales) como héroes trágicos, vagabundos, marginados excluidos de un mundo al que no

pertenecían ni comprendían, los cuales luchaban por alcanzar sus sueños; lo cual nunca sucedía.

Por ejemplo en su primera aparición Rambo es un veterano de la Guerra de Vietnam perseguido por sus recuerdos al que toda la sociedad rechaza. Un marginado vagabundo que lucha contra una sociedad norteamericana injusta y opresora a la cual él juro defende. Al final de la película Rambo es encarcelado (en la novela muere) dándole una tonalidad más trágica al héroe que trata de luchar contra el sistema.

Por su parte, Rocky es un maleante de poca monta, que incluso sufre un leve retardo mental, un marginado que por un azar del destino tiene la oportunidad de luchar por el campeonato. Lo curioso de esta película es que al final pierde la pelea.

Sin embargo, la imagen trágica tendrán solamente en su primera aparición, ya que al disparar éxitos de taquilla, serán rápidamente enlistados por el gobierno. Así en su segunda aparición Rambo ya no lucha contra la sociedad norteamericana, sino que más bien se alía con el gobierno para enfrentar a los comunistas de Vietnam. Este film fue arduamente criticado por su excesiva violencia en la cual se centraba toda la película (básicamente Rambo disparando todo el tiempo). Por su trama fue elegida como “Peor Película” en los premios Razzie de 1985. También ganó en las categorías de “Peor Actor”, para Sylvester Stallone, “Peor Guión”, para Sylvester Stallone y James Cameron, y “Peor Canción Original”, para Peace in Our Life.

A pesar de ello llamó la atención al entonces presidente Ronald Reagan, que elogió a Stallone por personificar a Rambo como símbolo del ejército de los Estados Unidos. Y es en eso en lo que se convertiría Rambo a futuro (y hasta la fecha), en un ícono del soldado norteamericano que es capaz de enfrentarse solo a centenares de enemigos y vencer, gracias a su habilidad en batalla. Incluso hoy en día se hace referencia continuamente del término popular “rambo” para referirse a alguien que logra vencer a cientos de enemigos él solo, y gracias a muchísimos disparos.

También cabe mencionar que esta misma fórmula marcará el inicio de muchas otras películas de género, y de personajes casi iguales, en las cuales un héroe solitario o “Rambo” se enfrenta a una ideología maligna, representada por un ejército pequeño o guerrilla, y pese a su desventaja e inferioridad numérica siempre triunfan.

Cabe mencionar algo irónico en este aspecto, y es que los verdaderos “rambos” de la historia, fueron los miembros del Viet Cong. Que pese a su inferioridad numérica lograron vencer y expulsar al ejército más grande del mundo, utilizando técnicas ingeniosas de guerra de guerrillas.

Por otro lado Rocky también sería reclutado en contra de la Unión Soviética. En uno de los más claros usos de héroes y villanos como representación de oriente y occidente, se encuentra en la película Rocky IV de 1985 –la más taquillera de todas las películas de deportes- En esta película, el héroe “Rocky”, un boxeador humilde que cumplió el sueño americano de volverse rico, representa a occidente, mientras que Ivan Drago un frío robot sin sentimientos entrenado a base de esteroides, representa a la maligna y opresora Unión Soviética. Como es de esperarse, al final de la película no solo que Rocky gana, sino que también es alabado por sus enemigos. Luego de menos de 5 años de estrenada esta película, cae el Muro de Berlín y luego la Unión Soviética. En otras palabras el modo de vida norteamericano triunfa sobre el sueño utópico Socialista.

CAPÍTULO IV

CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN EL MUNDO DE LOS SUPERHÉROES, Y SU RELACIÓN AL CONTEXTO HISTÓRICO

Desde el nacimiento de los superhéroes el universo simbólico de los avances en ciencia y tecnología siempre han tenido un impacto en cuanto a la forma o imagen que los héroes representan. Siempre que un nuevo superhéroe ve la luz este (y sus superpoderes) son influenciados por el contexto científico tecnológico de ese momento dado de la historia.

Como ya se ha dicho, la literatura clásica manejaba un tipo de héroes distintos, míticos, a veces dioses. Generalmente eran de leyendas. Lo que compartían entre sí eran las hazañas sobrehumanas que realizaban, generalmente gracias a un don “divino” otorgado al héroe en cuestión. Como por ejemplo la fortaleza de Hércules, la astucia de Ulises, etc.

En la actualidad los nuevos héroes o Superhéroes toman de sus predecesores, las mismas características sobrehumanas. Solo que en este caso se llamarán “superpoderes”. Estos tienen una doble particularidad. Por un lado son dones recibidos al nacer que están igualmente intrínsecos al héroe en cuestión. Ejemplo, en una versión moderna de Hércules esta Superman con fuerza sobrehumana igualmente intrínseca a él, está en su naturaleza. No necesita ningún invento o artefacto especial que le de superpoderes como volar libremente u otras cosas. Un don divino si se lo quiere llamar así.

Por otro lado y más importante aún, estos superpoderes van de la mano de algún regalo físico entregado al héroe en cuestión que permiten que un ser humano común y corriente pueda realizar hazañas heroicas. Esta similitud de héroes clásicos y modernos en este caso, la vemos si comparamos por ejemplo la leyenda del Rey Arturo, en donde un objeto especial y único “la espada “Excalibur” le ayudaba en todas sus aventuras dándole a este características sobrehumanas. En la época moderna por su parte y gracias avance acelerado en la ciencia, estos artefactos ahora van de la mano del contexto tecnológico. Tomemos por ejemplo el caso de Batman.

Bruno Díaz es un ser humano normal, sin embargo gracias a un objeto especial y único como lo es su cinturón lleno de artilugios tecnológicos, su armadura, su batiauto, etc. Estos le permiten realizar hazañas igualmente sobrehumanas.

Como se puede observar los superpoderes pueden ser innatos al héroe en cuestión como lo es el caso de Superman, o Hulk. Pero también puede ser a través de artilugios tecnológicos como son el caso de Batman e Ironman. La diferencia está en que los superpoderes, si son intrínsecos al héroe van de la mano de la ciencia, pero si es un artefacto el que los otorga, estos van de la mano de la tecnología.

Es muy importante recalcar que desde el principio siempre que un Superheroe vio la luz, y al momento de decidir si sus poderes son innatos o adquiridos. La ciencia y la tecnología de aquel momento histórico determinaron las características de estos. Lo mismo ocurrirá con cada Supervillano correspondiente.

4.1. Cronología de la ciencia, tecnología, superhéroes y supervillanos en el siglo XX

La ciencia al momento del nacimiento de los superhéroes, y en parte hasta la época actual, tiene un carácter mítico; hasta cierto punto ciencia y magia son iguales en el imaginario social. En parte por el desconocimiento del público, y en otra por el carácter totalitario de la ciencia que pretende resolver y explicar todos los fenómenos en la naturaleza.

En un principio cuando Superman vino al mundo, el desconocimiento o miedo a la ciencia se ve claramente reflejado en el archienemigo de Superman, “Lex Luthor”

La principal característica de Lex Luthor es su inteligencia. Sin embargo no es esto lo que le convierte en un supervillano. En realidad lo que lo hace un archienemigo temible y peligroso es el conocimiento absoluto que tiene sobre la ciencia y la tecnología. Tal es su superpoder.

Lex Luthor siempre atacará a Superman con un sinnúmero de ingeniosos inventos capaces de destruir el mundo. En realidad el verdadero, temible y desconocido villano en el imaginario social es la ciencia, ese instrumento mágico y poderoso que solo unos pocos pueden usar y que es capaz de destruir al mundo.

Al respecto Michel Foucault, en su libro “Microfísica del poder” dice: “la función democrática de la civilización ayudaría a evitar que el conocimiento científico genere un poder que esclavice a quienes carecen de él” (Foucault, 1980) Este miedo a la esclavización por parte de la ciencia es un elemento constante en el mundo de los superhéroes, al ser identificado el nuevo villano, “la ciencia”, corresponde a los héroes modernos dominarla y encauzarla al bien de la humanidad.

Unos años después apareció Batman, en cuyas proezas la ciencia y tecnología es utilizada a favor de la humanidad; sin embargo cabe recalcar que esta nunca tuvo ese carácter democrático en el mundo de los superheroes. La ciencia sigue siendo un poder mágico que solo un elegido puede utilizar para salvar a la humanidad.

4.2. Tecnología militar, y Superhéroes

Como es sabido los superhéroes fueron reclutados desde el principio como entes propagandísticos de determinado pensamiento y política que justificase determinada guerra.

Dicha tendencia se ve reflejada en los héroes tipo soldado, cuya cualidad es el conocimiento de las tecnologías armamentísticas de aquel momento de la historia. Por ejemplo, cuando Rambo vio su aparición, era un comando super-entrenado experto en el uso de todo armamento bélico: le daba lo mismo disparar con extrema puntería y precisión con un rifle AK-47, que con un arco y flecha, con granadas, o incluso volar un helicóptero.

Era tan experto con su puntería y en el uso de armamento bélico, que rara vez recibía una herida de bala mientras que el resto de sus enemigos moría por cientos.

Otro icono tecnológico militar viene de la mano de los famosos G.I. Joe. Este nombre viene del término “Government Issue, Joe” en referencia a la representación del gobierno estadounidense en sus soldados, apodados durante la 2da Guerra Mundial "JOE. Fue una línea de figuras de acción producidas por la compañía Hasbro. Esta se lanzó al mercado con la intención de atraer a los chicos en oposición a las "muñecas" como Barbie. Estos estaban inspirados originalmente en los soldados de la Segunda Guerra Mundial. O a un personaje llamado G.I. Joe, que representa al soldado anónimo norteamericano. Originalmente salieron a la venta cuatro muñecos, representando al soldado de infantería, el infante de marina (marine), al marinero, y al piloto de la fuerza aérea. Más tarde se diversificó, incluyendo a miembros de las diferentes fuerzas armadas de Estados Unidos y de algunos países extranjeros

En un principio eran simplemente juguetes para niños. Pero más adelante y luego de algunos altibajos, los juguetes por fin tomaban el carácter del “Superhéroe-soldado tecnológico”. Para ello además de la línea de juguetes se produjeron dos series animadas y un largometraje.

La principal característica de estos héroes era su armamento que destacaba por ser una intrincada mezcla de ciencia ficción y tecnología militar. Otro acontecimiento importante fue la introducción de la organización “Cobra”, dirigida por el Comandante Cobra, un descontento veterano de Vietnam que logra reunir a diversos héroes,

En lugar de ser un héroe único y solitario como el caso de Superman, los héroes de eran un grupo de superhéroes que en realidad representaban a los soldados norteamericanos. Por ello su archirrival en lugar de ser un individuo o villano, era una organización terrorista.

Su producción duro desde 1982 a 1994 y cabe mencionar un dato interesante, y es que en desmedro de los propios Superman, Batman, etc., el slogan de presentación de estos soldados decía con orgullo “G.I. Joe. The Real American Hero” o traducido como G.I. Joe, el verdadero héroe americano. ,

4.2.1. Ironman y las guerras de Medio Oriente

Al hablar de tecnología militar, sin duda uno de los superhéroes más representativos es sin duda Ironman. Hoy es, sin duda, el icono de lo que la tecnología militar representa, no solo por su traje mecánico que es la suma de la tecnología militar, sino también porque su personaje es de igual manera la suma de las características armamentísticas de las últimas guerras. Es decir, es un científico diseñador de armas, dueño de un conglomerado transnacional fabricante de aparatos militares.

Su creador Stan Lee, incluso al respecto dijo:

Creo que me di un desafío. Era el apogeo de la Guerra Fría. Los jóvenes lectores, si había algo que odiaban, era la guerra, era el ejército... Así que tomé un héroe que representaba eso. Él era un fabricante de armas, estaba proporcionando armas al ejército, era millonario, era un empresario... Pensé que sería divertido tomar el tipo de personaje que nadie quiere, al que ninguno de nuestros lectores le gustaría, y empujarles sus gargantas y hacer que se convierta... en alguien muy popular. (Lee, *The Invincible Iron Man [Ultimate 2-Disc Edition Iron Man DVD]*, 2008)

Como ya se ha dicho antes los superhéroes son entes socializadores de la cultura de masas. En el caso de Ironman la idea central que se pretende socializar frente a las masas, es el poderío armamentístico de Estados Unidos y las empresas privadas fabricantes de armas.

Es por ello que la ciencia ficción alrededor de este superhéroe, busca el mayor realismo posible, basado en el conocimiento general que las personas tienen frente a algunas tecnologías. Por ejemplo en lugar de una armadura de hierro que era el material original cuando este héroe nació, de ahí su nombre, "Ironman" Hombre de Hierro, una nueva armadura, una mezcla de titanio y fibra de carbono, materiales bien conocidos por un gran número de personas por su dureza y resistencia.

El nombre “IronMan” pasó a ser un apelativo más que una descripción. Esto se debe simplemente a que cuando el nuevo superhéroe nació, en 1963, en el imaginario popular el hierro (Iron en inglés) era uno de los materiales más fuertes. Si IronMan hubiera nacido en esta época, seguramente su nombre sería “el hombre aleación de fibra de carbono”, o algo parecido.

4.3. Ciencia atómica, genética y superhéroes.

Como se ha dicho los superhéroes son influenciados por el contexto científico al momento de nacer, lo que se ve reflejado también cuando un superhéroe “renace” es decir cuando se toma la imagen de un superhéroe ya caída en el abandono y se lo reinventa a través de una nueva película serie.

Como ejemplo tenemos a Hulk. Su historia original en 1962 cuenta que el científico Robert Bruce Banner estaba probando una nueva arma nuclear “la bomba gamma”. Pero en el momento de la explosión, un joven llamado Rick Jones (quien luego sería amigo y seguidor de Bruce y de Hulk) se adentró en la zona de pruebas del ejército donde iba a ser lanzada la bomba. Bruce Banner al ver esto intenta salvar a Rick arrojándolo a una zanja pero recibiendo el impacto de la bomba y su radiación. Esta radiación es la que transforma a Bruce Banner en el Increíble Hulk.

El origen de esta historia empieza de esta manera ya que en los sesentas el interés del mundo estaba centrado en la energía nuclear, armas atómicas, y cosas relacionadas. No es de extrañar que originalmente Bruce Banner desarrolló esta nueva arma nuclear la cual luego causaría su desgracia; una similitud con Robert Oppenheimer jefe del proyecto Manhattan que desarrolló la bomba atómica. Al igual que Oppenheimer, Bruce Banner pasaría el resto de sus días luchando por controlar o destruir el peligroso resultado de su creación.

Sin embargo en el 2003 en su nueva reencarnación en la película de Ang Lee, Bruce Banner es un científico genetista que investiga el posible uso del ADN para crear supersoldados. En esta ocasión lo que crea a Hulk es un accidente genético y no un

accidente atómico como lo era antes. (Lee A. , 2003) Cabe recordar que 2003 precisamente fue la fecha en la que se expuso al mundo la creación del mapa del genoma humano, y también fue el mismo año en que se creó a la oveja Dolly (el primer mamífero clonado en un laboratorio). El interés del mundo estaba volcado hacia el mundo de la genética.

En ambas reencarnaciones en sus respectivas épocas, son el descuidado uso de la ciencia y tecnología lo que crea a Hulk, quien a ojos del doctor Banner es un peligroso error que debe ser contenido o destruido. Bruce es, en ambos casos, una representación del ojo con el que la sociedad ve a estas nuevas pero poderosas tecnologías, así como sus miedos frente a las mismas. Hulk en cambio es el ojo de lo que estas tecnologías pretenden ofrecer para ayudar a la humanidad.

4.4. El Ciberespacio

V.Vale y Andrea Junno afirman "Abrumados por el sentimiento casi universal de la imposibilidad de cambiar el mundo, los individuos cambian aquello que está en su poder, sus propios cuerpos" (Junno & Vale) Sin embargo los superhéroes van más allá, utilizan el poder de la tecnología para alterar sus cuerpos y así poder alterar precisamente el mundo que les rodea. "Es la ciencia el instrumento para cambiar al mundo".

Con el boom del Internet y las telecomunicaciones en la década de los noventa, el interés del mundo estaba ahora dirigido a este nuevo mundo virtual, aparentemente paralelo al nuestro pero coexistiendo con el mismo. Un mundo en donde parecía no haber posibilidades, que derribaba fronteras, que unía a todos.

El Internet, salas de Chat, videoconferencias, etc. son tecnologías sacadas de la ciencia ficción, pero que ahora estaban al alcance de cualquier persona, creando en la gente el imaginario de que cualquier cosa antes vista en las películas, la ciencia lo convertía en algo muy real y tangible.

Un ejemplo, en el pasado los intercomunicadores solían ser artefactos de alta tecnología únicamente utilizados por los grupos de superhéroes para comunicarse entre ellos. Súbitamente aparecieron los teléfonos celulares, un pequeño aparato con el que la gente se podía comunicar instantáneamente con quien quisiera, un artefacto divino que otorgaba el don de la telepatía a cualquier individuo. Ahora cualquiera podía tener un superpoder. Lo mismo ocurría con el Internet, un oráculo mágico en donde uno puede encontrar casi cualquier respuesta a casi cualquier pregunta. Súbitamente todos los artilugios del mundo de los superhéroes ahora podían ser adquiridos por cualquiera.

En otras palabras cualquiera podría ser un superhéroe. Pero si es un mundo en el que cualquiera puede ser un superhéroe, entonces también quiere decir que es un mundo en el que nadie lo es. Un superhéroe debe ser un individuo destacado por encima del resto de la gente en donde los artilugios tecnológicos ya no sean un superpoder.

Es por ello que en esta época los superpoderes vuelven a tomar su carácter divino. Por ejemplo en la película “The Matrix” de los hermanos Wachowsky un grupo de personas comparten la misma habilidad de entrar en el gran mundo virtual. En él todos tienen habilidades excepcionales dignas de un superhéroe; pero de ser así el personaje principal no tendría nada de excepcional respecto a los demás. Es por eso que se decide dar al protagonista características divinas. (Wachowsky, 1999)

Así, a esta película de ciencia ficción se le da un viraje totalmente metafísico y con un alto contenido religioso, al explicar que hubo una profecía que vaticinaba la llegada del elegido. Un individuo capaz de controlar a voluntad no solo este mundo virtual, sino también el mundo real y que salvara a toda la humanidad.

Los elementos religiosos de Matrix se muestran en todo momento. Por ejemplo el protagonista se llama “Neo” que significa nuevo, o recién nacido. Su mentor se llama “Morfeo” el dios de los sueños, quien le explica cómo romper las reglas de este mundo que en realidad es un sueño compartido por toda la humanidad pero controlado por las maquinas. Por otro lado, y haciendo una referencia bíblica directa, está su compañera “Trinity” cuya traducción sería Trinidad, e incluso en su segunda película “Matrix Recargado” Neo conoce a “El Gran Arquitecto” creador de este

gran mundo virtual, siendo curiosamente esta, la denominación con las que los Masones se refieren a Dios, el principio creador, o causa primera. (Wachowsky A. y., 2003)

CAPÍTULO V

MOMENTOS SINGULARES EN EL UNIVERSO DE LOS SUPERHÉROES

En el mundo de los superhéroes, generalmente se suele caer en la monotonía, se suele dar frecuentemente casos en que la misma historia es repetida varias veces hasta caer en cliché.

Cuando esto sucede sus realizadores suelen darle giros a la trama que afectan radicalmente la construcción del superhéroe, y muchas veces el universo de los superhéroes y la concepción de las personas respecto a estos.

Estas historietas “icónicas” generalmente se dan en momentos en que la concepción ideológica de los superhéroes entra en crisis, o cuando el “american way of life” entra en crisis. Estas historias muchas veces marcan el inicio de una nueva era de superhéroes, con una nueva construcción, o visión filosófica de la vida.

5.1. Capitán América

En 1941 bajo la editorial Marvel, y en plena Segunda Guerra Mundial nace este héroe icónico. Es el primer superhéroe en ser creado casi exclusivamente como propaganda política. Toda su imagen es prueba de ello, su uniforme con los colores de la bandera de Estados Unidos, su estatus de capitán perteneciente al ejército, y por supuesto sus supervillanos, Nazis en un principio, pero luego fueron sumándose japoneses y más tarde comunistas. De hecho el primer número del Capitán América en la portada se lo ve dándole un golpe a Hitler, que vendría a ser el primer supervillano que enfrente este superhéroe.

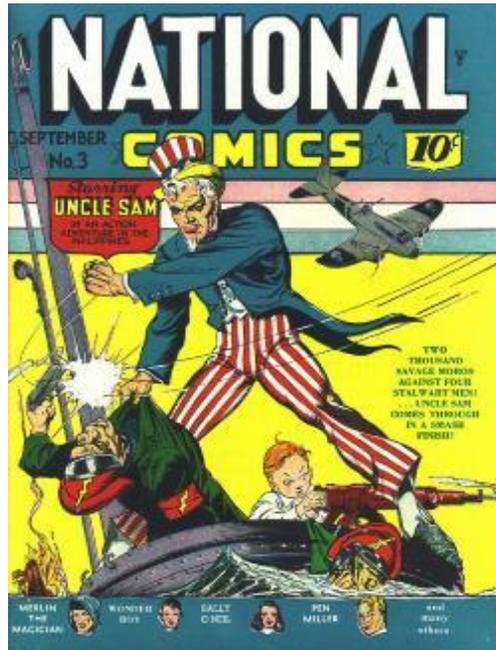
Figura 1. Portada del comic del Capitán América No. 1



Fuente: (Kirby & Simon, 1940).

Tal fue el impacto del uso de comics como propaganda política que rápidamente todos los superhéroes fueron siguiendo el mismo ejemplo y adoptando los mismos supervillanos, tal es el caso de Superman, Namor, La Antorcha Humana, Terror Negro, Daredevil, Fighting Yank, Capitán Marvel, Flash, etc. Incluso se llegó a hacer comics del Tío Sam.

Figura 2. Comic del Tío Sam



Fuente: (Geria, 2014)

Comic del Tío Sam, en el cual ya no solo se muestra la popular imagen de reclutamiento.

Figura 3. Poster de reclutamiento con la imagen del Tío Sam



Fuente: (Makelnai's Blog, 2008)

El autor de esta reconocidísima ilustración del Tío Sam fue James Montgomery Flagg, quien era un ilustrador y retratista. Conocido por sus trabajos publicitarios, donó 46 obras en apoyo del ejército estadounidense durante la Primera Guerra Mundial. En la primera guerra mundial entre 1917 y 1918 se imprimieron más de

cuatro millones de copias de esta ilustración. La imagen fue así mismo usada de forma intensiva durante la Segunda Guerra Mundial.

En 1961, el Congreso aprobó una resolución que reconocía oficialmente el alias “Tío Sam” como sobrenombre del empaquetador de alimentos Samuel Wilson (1766-1854). Wilson, quien suministró alimentos al ejército de los Estados Unidos durante la Guerra de 1812, adquirió una reputada fama de hombre justo, fiable y honesto, dedicado por completo a su país.

En un principio se podría decir que los creadores de historietas fueron movidos por un sentimiento patriótico, ya que al parecer muchos de ellos así como los editorialistas eran de origen judío. De hecho el Capitán América hizo su aparición antes de que Estados Unidos participara en la segunda guerra mundial.

Jack Kirby uno de los creadores del Capitán América junto con Joe Simon respecto su creación dijo:

El Capitán América fue creado en un tiempo que necesitaba de figuras nobles. Todavía no estábamos en guerra, pero todo el mundo sabía que íbamos a estarlo. Esta es la razón por la que nació el Capitán América; América necesitaba un superpatriota. (Guiral, 2007)

Figura 4. Comic de Superman contra Hitler



Fuente: (Códigos News, 2014)

Comic de Superman que así como muchos otros superhéroes siguiendo el ejemplo del Capitán América.

Tras el fin de la segunda guerra mundial la popularidad de este héroe decayó, ya que al parecer sin conflictos armados este héroe “superpatriota” se queda sin historias.

Como es de suponerse con la guerra fría este superhéroe volvería a ser convocado para la campaña propagandística en contra de la Unión Soviética. Stan Lee al volver a retomar este superhéroe en 1953 lo llamaría “El Aplasta Comunistas” y sus enemigos pasarían a ser Europa del este, Egipto, China y Vietnam.

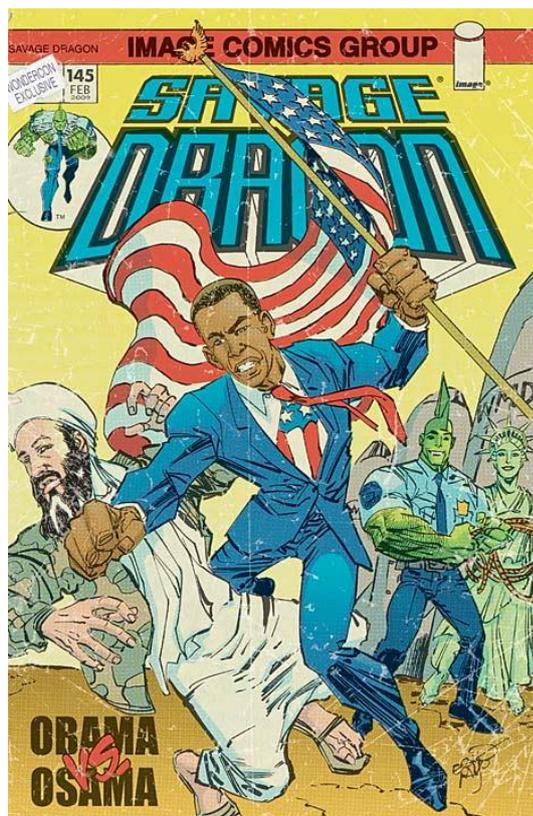
Sin embargo es un hecho que el uso desmedido de propaganda política en las historias de superhéroes suele crear con el tiempo un desencanto en sus seguidores, el Capitán América es un claro ejemplo. De hecho se suele utilizar la popularidad de este personaje como medidor social patriótico en Estados Unidos. Sus creadores tuvieron que hacer varios reajustes en sus historias aunque sin mucho éxito para evitar que este héroe cayera totalmente en el olvido, por ejemplo durante el mandato de Ronald Reagan, aparecen algunas historias en la que Steve Rogers abandona su identidad como Capitán América, ya que el gobierno, considera que el Capitán no representaba suficientemente bien sus intereses.

El mismo personaje del Capitán América dice:

El Capitán América fue creado para ser un mero soldado, pero yo lo he convertido en algo mucho más grande que eso. Volver a ser un mero soldado sería renunciar a todo aquello que he defendido durante la mejor parte de mi carrera. Para servir a mi país a vuestra manera, debería sacrificar mi libertad personal... (Marvel Comics, 1988)

Otro giro sumamente interesante respecto a este héroe que siempre a sido defensor de los intereses del gobierno americano, se da a partir del “11 de Septiembre” por ejemplo el personaje tuvo especial protagonismo en la miniserie Civil War entre 2006 y 2007, en la que el héroe lideraba a una facción de héroes que se negaba a aceptar el Acta de Registro Superhumano (una ley ficticia con inspiración en el Acta Patriótica que aprobó la presidencia de George W. Bush), contraviniendo las instrucciones del gobierno.

Figura 5. Cuando Obama golpeo a Osama



Fuente: (El Mundo.es, 2009)

El uso de los comics como propaganda política se da hasta nuestros días, en la imagen se puede ver al presidente Obama golpeando a Osama.

5.2. The Watchmen

The Watchmen o los vigilantes en español, es una novela gráfica creada por el escritor Alan Moore y publicada en los ochentas por DC Comics. (Moore, 1986-1987) Y según muchos es la más importante novela gráfica de todos los tiempos. Es ganadora de prestigiosos premios, fue la primera novela gráfica en recibir el prestigioso premio Hugo en 1988, y es el único comic que aparece en la lista de la revista Time entre las cien mejores novelas de todos los tiempos, o los cien libros que uno debe leer antes de morir.

Por Novela gráfica se entiende a rasgos breves por un comic que tiene un número limitado de números, y que tiene una estructura más parecida a una novela literaria, sin embargo su forma de ser narrada sigue los lineamientos del comic, viñetas, dibujos, etc.

En el caso de Watchmen, fue un fuerte impacto en el mundo de los comics debido a los temas que allí se trataban. Principalmente por cómo trata de forma extremadamente crítica la idea del superhéroe. Estos son presentados de una manera realista, de hecho ninguno de los personajes tiene superpoderes reales exceptuando a uno el Dr. Manhattan.

Fue creado en la década de los ochenta, y va de la mano con la desmoralización general de los Estados Unidos por respecto a la guerra de Vietnam, así como el miedo general al holocausto nuclear debido a la guerra fría. Por ello esta historia nos muestra superhéroes por primera vez humanos, personajes alienados, con conflictos morales. En general toda la historia a pesar de ser un comic de superhéroes, trata sobre la condición humana.

En esta historia se ven diferenciados varios lineamientos morales principales como lo son el absolutismo, consecuencialismo y relativismo moral. Representados en cada uno de sus personajes.

Figura 6. The Watchmen pag. 18



Fuente: (Moore, 1986-1987)

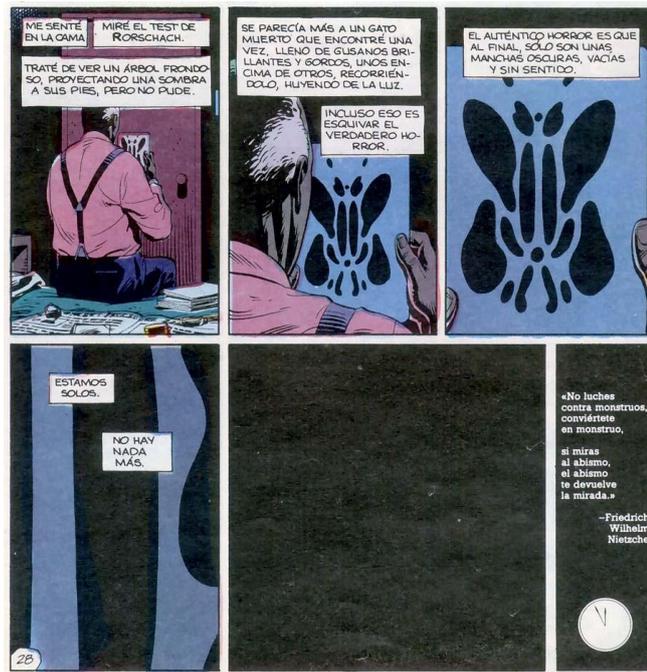
Figura 7. Watchmen pag. 24



Fuente: (Moore, 1986-1987)

El personaje Rorschach en este comic muestra un claro absolutismo moral, tiene la filosofía del vigilante más que la del superhéroe, su moral es sumamente castigadora y solo ve la vida en blanco y negro, en bien y mal.

Figura 8. Rorschach



Fuente: (Moore, 1986-1987)

Sin embargo la personalidad de Rorschach es sumamente compleja, es un nihilista que culpa a los hombres por haber matado a Dios, y los castiga por ello.

Este comic también hace una dura crítica sobre el papel de la autoridad en la sociedad, según Weber “el ejercicio de la autoridad es raramente aprobado por quienes carecen de ella” Por eso la frase “¿who watches the watchmen?” o “¿quién vigila a los vigilantes?” es sumamente recurrente a lo largo de la historia. Así como la asociación recurrente de los superhéroes al movimiento nazi, a la extrema derecha, y al gobierno de Estados Unidos, al cual se lo muestra en su faceta más represiva.

Thomas Carlyle habla de esto en su frase “Ningun hombre es héroe para su criado” también critica la forma en que los “criados” buscan consuelo en los defectos del héroe en cuestión, o en su falta perfección moral. En realidad para este autor el logro del héroe es enfrentarse a estos defectos. Sin embargo cabe mencionar también que los preceptos de Carlyle fueron utilizados en la temprana filosofía nazi.

En este comic se critica duramente el pensamiento de Carlyle, a través de la historia de un superheroe llamado El Comediante. De hecho es llamado algunas veces nazi por sus propios compañeros superhéroes. Este muestra una amoralidad constante -En

el comic se muestra como golpea e intenta violar a una de sus compañeras, en otra escena mata a sangre fría a una vietnamita embarazada de su hijo, y se ve como reprime brutalmente a unos protestantes-. Sin embargo Roschach, un integrante de este grupo de superhéroes, trata de justificarlo tachando estos eventos como “lapsos morales” y explicando que después de todo El Comediante es uno de ellos.

Figura 9. Watchmen pag 19



Fuente: (Moore, 1986-1987)

El personaje del comediante muestra principalmente más que la amoralidad del ser humano, la amoralidad de la autoridad.

Otro elemento importante como ya se dijo es la imagen del superhéroe en sí. En esta historia se narra un mundo paralelo al nuestro, en el cual lo que lo hace diferente es la presencia de superhéroes. Estos nacen en los sesentas y ayudan al gobierno americano como entes propagandísticos que ayudan a ganar la segunda guerra mundial. Como ya se dijo ninguno tiene superpoderes realmente, y se presenta más como una moda pasajera.

El cambio radical se da cuando aparece el superhéroe máximo, el Dr. Manhattan. Este es un físico que sufre un accidente involucrado con energía atómica. Es destruido pero logra recomponerse a sí mismo. Al hacerlo logra vivir en un mundo “cuántico”

en donde puede transformar la materia a voluntad, así como puede ver su propio futuro como si sucediera en ese instante.

Figura 10. Watchmen, superheroes hablan del Dr. Manhattan



Fuente: (Moore, 1986-1987)

El Dr. Manhattan, es el superhéroe máximo, ningún otro lo podrá igualar o vencer. Fue ideado de esta manera para que en la historia los otros héroes sean considerados inservibles en comparación.

Transformar la materia es el superpoder máximo, que ningún otro superhéroe sea en este comic o en otro puede superar. El Dr. Manhattan -nombrado así mismo por el proyecto Manhattan que desarrollo bomba atómica- es un dios en todos los aspectos, ya que no hay cosa que no pueda cambiar o destruir, no hay enemigo que se le pueda enfrentar. En la historia gracias al servicio de este personaje Estados Unidos gana la guerra de Vietnam con facilidad, incluso hay un grupo de vietnamitas que pide rendirse personalmente frente a este ser omnipotente.

Figura 11. Dr. Manhattan

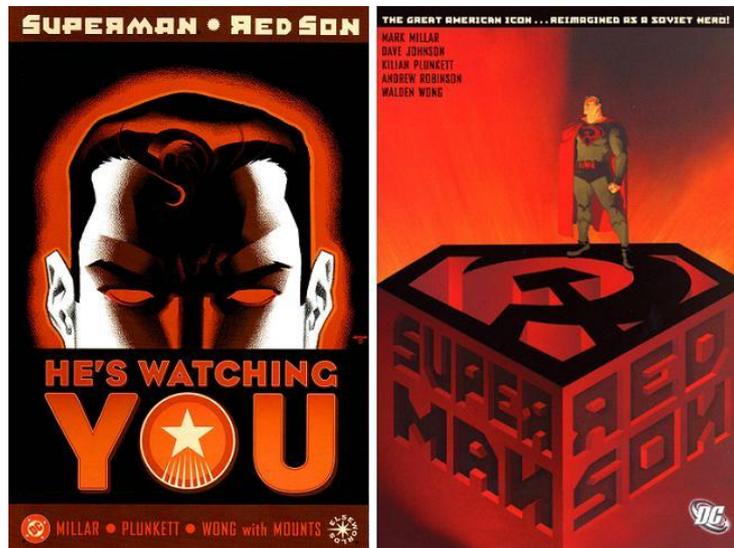


Fuente: (Moore, 1986-1987)

Algo interesante de este personaje, es que aún al ser capaz de transformar la realidad su gusto, este admite que no puede cambiar el futuro, es esclavo de la causa y efecto, es apático ante lo que le pueda suceder a las personas, aunque se avecine una guerra nuclear. Al final de la historia su novia le hace comprender que está equivocado, que el libre albedrío si existe y que el futuro no está dicho. Al comprender esto el Dr. Manhattan decide ayudar a la humanidad. Al final de la historia decide abandonar este planeta y buscar otro, en donde dice que experimentara creando vida propia, en pocas palabras se convertirá en Dios.

5.3. Superman Comunista “El Hijo Rojo”

Figura 12. Superman, el Hijo Rojo



Fuente: (Millar, 2003)

Portada de la historieta Superman el Hijo Rojo

Superman el hijo rojo es un comic que se narra una historia alterna en la que la nave en la que venía Superman se demoró 12 horas más de lo que debía, y termino aterrizando en una granja de la Ucrania soviética en los años 50. (Millar, 2003)

Figura 13. Superman con la bandera soviética



(Millar, 2003)

En sus primeros años es un joven idealista, y bondadoso que crece con sus padres adoptivos en una granja, pero que a su vez es un activo miembro del partido comunista.

Por ello Stalin decide utilizarlo irónicamente como ente propagandístico a favor de la Unión Soviética.

Al avanzar la historia Stalin muere y Superman es llamado como gobernante. En un principio este se niega, pero al reencontrarse con Lana Lazarenko una antigua novia de la adolescencia, y ver el sufrimiento de ella y sus hijos. Decide utilizar sus poderes y ser gobernante para transformar a la sociedad en una Utopía.

En los siguientes números de esta entrega Superman se convierte en un dictador, que para los años 70 logra conquistar la mayor parte del mundo. Curiosamente los únicos países que se rehúsan a estar bajo el régimen de Superman son Estados Unidos y Chile.

En este universo alterno de esta historieta, el mundo que ha construido Superman comunista, es un mundo sin pobreza, sin desempleo, sin crimen y sin libertad. De hecho el gobierno somete a una lobotomía a todos los opositores políticos del gobierno. Y el único opositor temible que tiene Superman es Lex Luthor desde Estados Unidos.

Al final de esta historieta Luthor logra vencer a Superman, sin embargo acepta que muchas de las ideas de su antiguo enemigo eran correctas y que debían seguirse implementando. Así juntando ambas ideologías de este y oeste Luthor logra llevar a la humanidad a su mejor era.

Este sin duda es uno de los comics más polémicos en torno a este superhéroe. Sin embargo varios críticos aseguran que es el mejor Superman jamás creado, ya que es un personaje profundo, con conflictos éticos. A su vez a través de este comic se puede analizar el punto de vista de la sociedad norteamericana respecto al socialismo. Por un punto se reconoce el sueño utópico socialista, las ventajas de este, un mundo sin pobreza, desempleo ni crimen, pero a su vez critica de la manera más

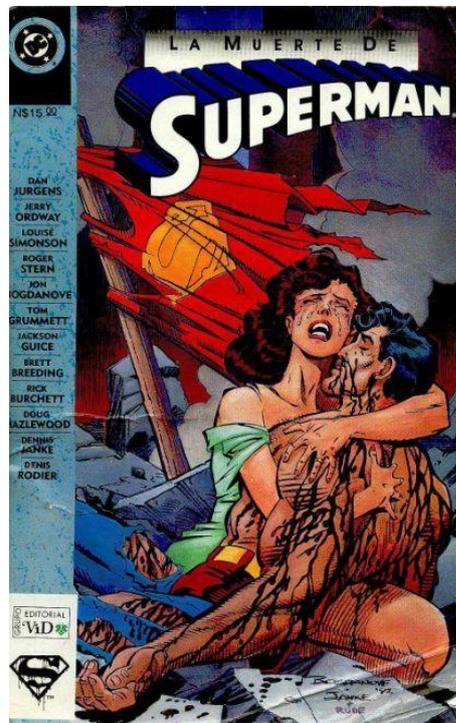
estereotipada y occidental al régimen soviético, mostrándolo como una sociedad reprimida, en donde se castiga la libertad de expresión y pensamiento, hasta el punto de hacerle una lobotomía a todos los opositores ideológicos de Superman.

El final de esta historieta es bastante curioso que se reconozca que el socialismo tiene muchas cosas buenas y que se deberían aplicar a la humanidad para un mundo mejor. De hecho se podría decir que es la primera vez que en el mundo de los superhéroes se admite esto. Tal vez por esto sea que a su vez esta historia alterna es la más desconocida y menos publicitada respecto a este superhéroe.

CAPÍTULO VI

SUPERHÉROES Y RELIGIÓN. LA MUERTE DE SUPERMAN

Figura 14. La muerte de Superman



(Jurgens, 1992)

Portada del comic “La Muerte de Superman”

En 1992 hizo la aparición de la saga “Death of Superman”, escrita y dibujada por Dan Jurgens. Este es sin duda el acontecimiento más importante del universo de los superhéroes de los últimos tiempos, hasta tal punto que resulta inverosímil. ¿Cómo pudo morir Superman? El más grande héroe del siglo XX y el primero en llevar orgullosamente el título de “Superhéroe”.

Este punto histórico marca el inicio de nuevos y asombrosos paradigmas. Superman siempre ha manejado una imagen de ser el Superheroe absoluto, perfecto, poderoso, casi un dios, invencible e inmortal.

Antes de este momento Superman nunca había perdido una batalla, por lo cual brindaba una certeza absoluta en el imaginario de que al final todo terminara bien, el mal será derrotado y el bien y la justicia triunfarán.

Sin embargo, en esta historia no solo pierde una pelea, sino que además pierde la vida. Desmoronando así toda su anterior mitología.

Los creadores de esta historieta cuentan que estaban en una encrucijada en la cual ya no tenían ideas nuevas respecto a este superheroe, se había caído en la monotonía, y los ingresos de ventas se encontraban algo bajos. Hasta que alguien dijo a modo de broma en una reunión editorial “¿porque simplemente no lo matamos?” y fue así que se desarrollo esta serie de números que iban saliendo a lo largo de un año, contando la sorpresiva muerte de Superman.

“Doomsday” cuya traducción es “día del juicio final” es el villano encargado de matar a Superman. Es un personaje que es totalmente el opuesto de Superman en todos los sentidos. Mientras que nuestro héroe es un ser lógico y astuto que busca representar todo lo bueno que puede llegar a ser un hombre. El otro es un destructivo monstruo con muy poca inteligencia, ni siquiera puede hablar, y solo le interesa destruir y matar a todo ser viviente que se cruce en su camino.

De igual manera mientras que en el caso de Superman tuvo el amor de sus padres, que le enseñó a amar a la humanidad, y el valor de la vida misma, Doomsday es un ser creado genéticamente para ser la máquina de matar perfecta. Que después de cada batalla ya sea que gane o muera, evoluciona o renace con nuevas habilidades que le permitirán triunfar esta vez. En otras palabras es un ser que al igual que Superman crea la imagen absoluta de que es imposible de vencer.

Sin embargo más allá de lograr un éxito sin precedentes en venta de comics. La muerte de Superman cierra un ciclo que tarde o temprano debía llegar. Superman tiene claras similitudes con las religiones judeo-cristianas. Es el mesías de las mitologías modernas.

Figura 15. Doomsday



(Jurgens, 1992)

Doomsday, El villano invencible que mató a Superman.

Al igual que Jesús, este fue enviado al mundo para salvarlo, tiene orígenes humildes que van formando su personalidad y su deseo de salvar a la humanidad. También es importante analizar la dualidad constante que poseen ambos personajes, por un lado está Jesús el ser humano, con miedos, esperanzas, algo alienado, y por otro lado está el otro Jesús, Dios perfecto sin defectos que salva a la humanidad. En Superman esta dualidad se da a través de su personalidad secreta. Por un lado está el hombre Clark Kent, un ser tímido, vulnerable, algo cobarde. Y por otro lado está el dios salvador de la humanidad Superman.

Incluso sus historias tienen varias semejanzas, por ejemplo Jesús en su adolescencia empieza un peregrinaje para hacerse sabio, prepararse para luego volver a los treinta años y empezar su labor mesiánica. De igual manera ocurre con Superman, como se ve en la película de 1970, este de adolescente se retira para estudiar y hacerse sabio, y regresar a sus treinta años para empezar su labor de salvar a la humanidad.

Sin embargo hay un factor importante en la historia de Jesús que debía darse tarde o temprano en Superman, hablamos de su muerte.

Superman tarde o temprano debía morir para salvar a la humanidad tal y como lo hizo Jesús. Sin ello la labor del héroe-mártir estaba incompleta, solo el sacrificio

puede probar el verdadero amor a la humanidad, y elevar al personaje al estatus de Dios.

6.1. El regreso de Superman

Luego de su muerte al igual que Jesús, Superman debe volver a la vida para reclamar el estatus divino entre los hombres. Es por eso que renace luego de un tiempo para devolver a la humanidad la calma, ya que quienes creen en él saben que las cosas irán bien de ahora en adelante.

Sin embargo aquí se da una diferencia radical entre estos dos personajes que al parecer de quien escribe estas líneas es debido a la época en que se desarrollan estas historias.

En el caso de Jesús, al renacer luego de tres días es para convertirse en Dios, y ascender a los cielos. Pero en el caso de Superman cuando este renace lo hace como humano y se queda en la tierra para vivir más humano que nunca antes. El paradigma de Superman y el de casi todos los superhéroes en este momento da su cambio más radical, ya que empiezan a ser humanos, dejan de ser perfectos.

De hecho desde que murió Superman y hasta la actualidad, los superhéroes son humanos, imperfectos, con defectos, sin claridad moral. Nunca se sabe cómo terminara la historia.

Superman cuando renace al saberse humano y mortal ahora tiene miedo de morir. Sabe que no es perfecto, sabe que no es invencible. En el universo de los superhéroes se pierde para siempre la noción de su destino, al ser estos humanos la historia no siempre terminara bien. De hecho a partir de la muerte de Superman varios superhéroes también murieron, como por ejemplo Batman, solo que este al nunca pretender ser dios, no regresa a la vida.

Figura 16. La muerte de Batman



Fuente: (Morrison & Jones, 2008-2009)

En la historieta Final Crisis #6, Batman también muere.

En este punto con la muerte de Superman y otros superhéroes, en el paradigma nihilista “Superman ha muerto” y también “Dios ha muerto” Es la era del superhombre.

CONCLUSIONES

En un principio este trabajo fue planteado como una discusión filosófica en torno a los superhéroes. Lo que se pretendía era realizar una conexión entre las corrientes de pensamiento principales tales como el pensamiento de Nietzsche, el existencialismo, la escuela de Frankfurt, el postmodernismo entre otras. Sin embargo al avanzar el presente trabajo se pudo constatar que el principal elemento que ha influido en el mundo de los superhéroes no fueron las corrientes filosóficas y de pensamiento. En realidad, en opinión de quien escribe estas líneas, lo que ha llevado de la mano a los superhéroes en el siglo XX son los intereses políticos, militares, económicos, etc. En fin los superhéroes han funcionado como entes socializadores al servicio de los intereses de los grupos de poder y el imperio en sí.

Si bien es cierto que los superhéroes en un principio trataban de asemejarse a los grandes héroes griegos en el sentido de defensores de los pueblos, paladines de la justicia, semidioses, e incluso asemejarse a los héroes de la religión, defensores de los más necesitados, emprendedores de grandes revoluciones, y muchas veces mártires. Con el tiempo los aparatos de poder encontraron en ellos los agentes ideales para su maquinaria propagandística. Agentes que moldearían los prototipos de conducta desde niños a casi todo el siglo XX.

Cabe recalcar que si el contexto del pensamiento influye en el mundo de los superhéroes, esto es principalmente cuando estos son creados. Los primeros días de vida de un superhéroe es cuando es más fiel a sí mismo y a su contexto. Por ejemplo, cuando el hombre increíble o Hulk vio la luz en los 60, en plena guerra fría, su creación estuvo marcada por el miedo a la energía atómica, a la guerra nuclear. Por ello sus poderes fueron dados por la explosión accidental de un aparato nuclear.

Por su parte, la secuela de películas “Matrix”, aparece en la era digital en cuyo contexto se da el boom del internet y del ciberespacio.

Sin embargo una vez que un superhéroe llega a tomar fama, se ve que es reclutado por los aparatos de poder como ente propagandístico, muchas veces para promocionar algún conflicto armado de los Estados Unidos. Como ejemplo de ello

tenemos a Ironman, que en la década de los setentas combatía vietnamitas, pero que fue nuevamente reclutado últimamente para combatir terroristas afganos. Esta manipulación a veces se da incluso desde el inicio, cuando se crea superhéroes tipo soldado, exclusivamente para el conflicto armado del momento, tal es el caso de Capitán América en la segunda Guerra Mundial.

Breve crónica de héroes a través del siglo XX

En su nacimiento a principios del siglo XX, los superhéroes trataban de seguir los lineamientos del héroe griego defensor de los pueblos o del héroe mártir de la iglesia. No tenían una causa política, les impulsaba el amor a la humanidad sin distinción entre las sociedades. Siempre hacían lo mejor para la sociedad, eran héroes globales. Tampoco tenían conflictos morales, siempre tenían claro lo que era bueno y lo que no. Su mejor representante fue Superman, dueño de una moral “salvadora” por ello sus historias se centraban en salvar a las personas, amigos, novia, en general salvar a la humanidad.

A estos superhéroes se les conoce como los pertenecientes a la “época dorada del comic” Y son los que sentaron los preceptos morales de la cultura de masas incluso hasta nuestros días.

Sin embargo, con la segunda guerra mundial, se vio necesario el tipo de héroe distinto, el cual amará a un pueblo, pero solo a su pueblo, EEUU, y lo defenderá de amenazas extranjeras, en otras palabras de peligros de otras sociedades.

Los héroes de esta época empezaron a tener una moral distinta correspondiente a los intereses norteamericanos. Esta moral es castigadora: lo que prima en las historias correspondientes a este nuevo tipo de héroes es condenar al villano, y no salvar a la humanidad como lo hacían los héroes anteriores. En esta época empiezan a aparecer los héroes tipo soldado como el Capitán América, o los héroes tipo vigilante como Batman.

Estos héroes también empiezan a manifestar conflictos morales, ya que al no ser dueños de una certeza moral absoluta como Superman, tienen que justificar su obrar a través de un conflicto ético que siempre coincide a favor de los intereses de poder.

En la época más comprometida de la guerra fría, que además coincidía con la derrota norteamericana en la guerra de Vietnam, un tipo curioso de héroes apareció. Recordemos que para ese entonces la moral de EEUU estaba bastante baja. Por ello los héroes en aquel entonces eran estereotipos de poder, que aun siendo individuos corrientes tenían un superpoder “enfrentarse solos en duelo singular, pero con cientos de enemigos, y ganar” Para explicar mejor esto citemos a supersoldados como Rambo el cual mataba enemigos de a cientos sin recibir una sola bala. O individuos super musculosos como Conan que con su espada eliminaba igualmente a cientos de enemigos sin recibir jamás un daño. Hay que recordar: un duelo singular, es aquel en un hombre enfrentado a otro, con una espada (Conan) o con una pistola (Rambo) resulta ser mejor o más hábil que el otro; si además se demuestra que es mejor que cien enemigos, entonces se convierte en un superhéroe.

Esta tendencia de reclutar superhéroes para los intereses políticos y de las guerras de Estados Unidos se ha mantenido durante todo el siglo XX hasta nuestros días. Siguiendo el mismo modelo, primero se crea o se retoma un superhéroe ya olvidado, y se le da super poderes de acuerdo al contexto histórico de aquel momento. Luego se le ubica en un conflicto ético que le lleve a la conclusión de que lo mejor es luchar por determinado fin, el cual como ya se dijo suele coincidir con los intereses de poder.

Cabe mencionar en este punto que recientemente una nueva oleada de superhéroes adolescentes empieza a hacer su aparición. Su propósito es lograr identificaciones con el público objetivo, adolescentes y niños. Estos héroes no suelen superar los 16 años. Héroes de este tipo reproducen un discurso adolescente “americano” que imparte el “american way of life” desde muy temprano a todos los jóvenes. Esto no es solo una estrategia política como es el caso de los héroes adultos. Este tipo de héroes en realidad utilizan el inmenso aparato comercial que busca vender a los jóvenes y niños juguetes y bambalinas de sus superhéroes favoritos. Por ejemplo el reloj de “Ben 10”, la camiseta de “Generador Rex” y otros superhéroes que para un adulto

resultaran completamente desconocidos, pero que son muy populares entre los menores. La industria de juguetes se dio cuenta que el público de gran consumo no son los jóvenes y adultos que verán una película de Spiderman pero jamás consideraran comprarse un juguete de él. Pero en cambio los niños, no juzgan lo que están comprando, ni su precio, ni la calidad del producto. Tampoco juzga su utilidad. Un niño compra algo solo por su imagen, en otras palabras un niño es el consumidor ideal.

Es por ello que incluso los grandes superhéroes últimamente se están volviendo niños, y aparecen nuevas series de dibujos animados como los jóvenes X-Men, o los jóvenes Avengers hijos de los Avengers originales. Y es que en este nuevo paradigma comercial ningún superhéroe se quiere quedar afuera.

Proyección y perspectiva del estudio

El presente estudio pretendió analizar el impacto cultural que tiene la comunicación de masas a través de algunos de sus entes socializadores, como son los Superhéroes. A lo largo del siglo estos han modelado el comportamiento de muchos niños y jóvenes, pretendiendo moldear a la larga el comportamiento de las sociedades.

Por esto se espera que este estudio sirva para estudiar más atentamente a esta nueva oleada de héroes dirigidos a niños, héroes que rara vez superan la pubertad, y que están cargados de un aparato comercial que intenta vender bambalinas y juguetes, además de impartir el discurso de masas.

En un futuro, se espera continuar con este estudio complementando varios aspectos relevantes, como por ejemplo el análisis del desarrollo de un niño que crece viendo a los superhéroes como modelos a seguir. También sería interesante analizar a aquellas personas ya adultas que crecieron con los superhéroes como modelos de conducta.

Finalmente sería interesante un seguimiento de la relación continua que existe y probablemente existirá, entre las superproducciones de Hollywood y los conflictos armados en que el imperio mantiene intereses económicos y de poder.

Unas últimas palabras

Desearía terminar este trabajo de tesis de manera esperanzadora, en lugar de satanizar totalmente el universo de los superhéroes.

En los últimos tiempos cabe mencionar que tal vez exista esperanza en algunos nuevos superhéroes, que escapen al dominio imperial.

Muchos de ellos por supuesto no pudieron nacer en Estados Unidos, o ya estuvieran militando en algún conflicto armado. Se trata de los héroes nacidos en la época postmoderna y de libros de fantasía. Tales como por ejemplo Harry Potter, el señor de los anillos, etc. Son héroes que regresan al espíritu de magia y la fantasía. Héroes que espero no sean adquiridos por el imperio, ya que al parecer de quien escribe estas líneas, es preferible un niño que lea a Harry Potter y se dedique a soñar con unicornios, hadas y dragones, en lugar de aquellos que ven películas de superhéroes y que seguramente sueñan con tener un rifle M16 y eliminar a cien personas. En otras palabras ojala que con el tiempo Harry Potter logre vencer a Batman y Ironman.

LISTA DE REFERENCIAS

- Barthes, R. (1957). *Mitologías*. París: Éditions du seuil.
- Capote, T. (1966). *A Sangre Fría*. Estados Unidos.
- Carlyle, T. (1840). Biblioteca virtual de Antorcha. Recuperado el 17 de Octubre de 2012, de Los héroes de Thomas Carlyle:
http://www.antorcha.net/biblioteca_virtual/filosofia/carlyle/indice.html
- Códigos News. (13 de 01 de 2014). Obtenido de
http://www.codigosnews.com/data2/index.php?option=com_content&view=article&id=368:superman-contra-hitler-iquien-ganara&catid=42:cultura&Itemid=65
- Donner Richard, L. R. (Dirección). (1981). *Superman II* [Película].
- Donner, R. (Dirección). (1978). *Superman* [Película].
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona. Barcelona: Lumen.
- El Mundo.es. (2009). Cuando Obama pego a Osama. Recuperado el 15 de Diciembre de 2012, de
<http://www.elmundo.es/elmundo/2011/05/03/comic/1304428954.html>
- Falk, L. (1936). *El Fantasma*. Estados Unidos: King Features Syndicate.
- Falk, L., & Fredericks, F. (1934). *Mandrake el Mago*. Estados Unidos: King Features Syndicate, King Comics.
- Favreau, J. (Dirección). (2008). *Iron Man* [Película].
- Favreau, J. (Dirección). (2010). *Ironman II* [Película].
- Foucault, M. (1980). *Microfísica del Poder*. Las ediciones de la Piqueta.
- Freud, S. (1913-1914). *Tótem y tabú*. Buenos Aires & Madrid: Amorrortu editores.
- Freud, S. (1921). *Psicología de las masas y análisis del yo*. Recuperado el 30 de Septiembre de 2012, de El Ortiba:
http://www.elortiba.org/pdf/freud_masas.pdf
- Ganoni, P. (2010). *Justicieros del Imperio*. Los superhéroes en la guerra contra el terror. Recuperado el 13 de Diciembre de 2011, de Tebeoesfera:
http://www.tebeoesfera.com/documentos/textos/justicieros_del_imperio_los_superheroes_en_la_guerra_contra_el_terror.html
- Geria, J. A. (13 de 01 de 2014). Superhéroes a la guerra. El cómic y el dibujo animado como propaganda política en los Estados Unidos. Recuperado el 20 de Enero de 2013, de Espacio Latino: [81](http://letras-</p></div><div data-bbox=)

uruguay.espaciolatino.com/aaa/geria_jose_andres/superheroes_a_la_guerra_e
l_comic.htm

- Gould, C. (1931). Dick Tracy. Estados Unidos: Chicago's Tribune.
- Guiral, A. (2007). Del Tebeo al Manga: Una historia de los cómics. Vol.3. El comic-book: Superhéroes y otros géneros. Torroella de Montgrí, España: Panini Comics.
- Junno, A., & Vale, V. (s.f.). Universidad del País Vasco. Recuperado el 01 de Septiembre de 2013, de http://www.ehu.es/netart/alumnos/Alejandra_Torrado/texto.htm
- Jurgens, D. (1992). La muerte de Superman. Estados Unidos: DC Comics.
- Kane, B. (1939). Batman. Estados Unidos: Detective Comics.
- Kirby, J., & Simon, J. (1940). Captain America. números 1 al 10. Estados Unidos: Marvel Comics.
- Le Bon, G. (15 de Diciembre de 2013). La Editorial Virtual. Obtenido de http://www.laeditorialvirtual.com.ar/pages/LeBon/LeBon_PsicologiaDeLasMasas.htm
- Le Bon, G. (17 de Diciembre de 2013). Psicología de las masas. Recuperado el 20 de octubre de 2012, de La editorial virtual: http://www.laeditorialvirtual.com.ar/pages/LeBon/LeBon_PsicologiaDeLasMasas.htm
- Lee, A. (Dirección). (2003). Hulk [Película].
- Lee, S. (2003). Comic book superheroes unmasked. (H. C. Steve Kroopnick, Entrevistador)
- Lee, S. (2008). The Invincible Iron Man [Ultimate 2-Disc Edition Iron Man DVD]. (Paramount-Pictures, Entrevistador)
- Makelnai's Blog. (08 de Julio de 2008). Recuperado el 20 de Noviembre de 2012, de El Comercio.Es: <http://maikelnai.elcomercio.es/2008/07/08/%C2%BFquien-creo-al-tio-sam/>
- Marston, W. M., & Holloway, S. (1941). La mujer Maravilla. Estados Unidos: All Star Comics.
- Marvel Comics. (1988). Captain America No. 337. Estados Unidos: Marvel Comics.
- Mattelart, A., & Dorfman, A. (1972). Para leer al Pato Donald. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Millar, M. (2003). Superman Red Son. Estados Unidos: DC Comics.

- Moore, A. (1986-1987). Watchmen. Estados Unidos: DC Comics.
- Morrison, G., & Jones, J. (2008-2009). Final Crisis No.6. Estados Unidos: DC Comics.
- Musil, R. (1930). El hombre sin cualidades. Austria: Seix Barral.
- Nolan, C. (Dirección). (2008). Batman the Dark Knight [Película].
- Ramonet, I. (1998). La tiranía de la comunicación. En I. Ramonet, La tiranía de la comunicación (pág. 222). Madrid: Editorial Debate.
- Ramonet, I. (17 de diciembre de 2013). www.aithne.net. Obtenido de Aithne.net: <http://www.aithne.net/index.php?e=news&id=198&lang=6>
- Siegel, J., & Shuster, J. (1938). Superman. Estados Unidos: Action Comics.
- Simon, J., & Kirby, J. (1941). Capitán América. Estados Unidos: Captain America Comics.
- Stevenson, R. L. (1886). El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde. Londres: Longmans, Green & co.
- Wachowsky, A. y. (Dirección). (2003). Matrix Recargado [Película].
- Wachowsky, L. y. (Dirección). (1999). The Matrix [Película].
- Warner-Network (Dirección). (2001-2011). "Smallville" - Serie de televisión [Película].