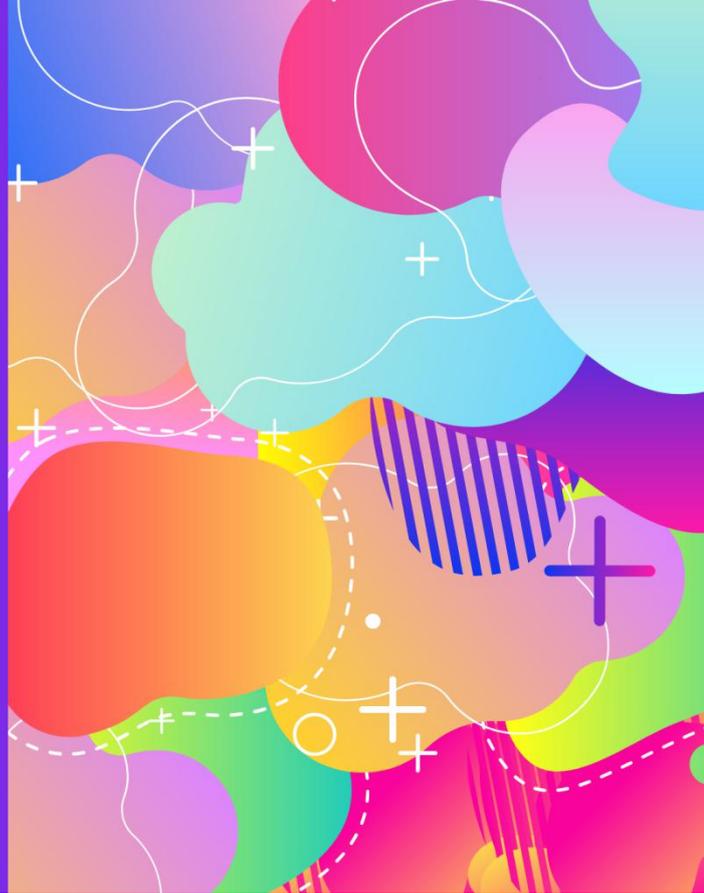


# Cómics de superhéroes: productos de la experiencia estadounidense

Por Julian C. Chambliss

(Profesor de Inglés de la Universidad Estatal de Michigan)

Archivos del Imaginario



*Conferencia sobre la enseñanza con cómics, 19 de mayo de 2012*

*Título original: "Superhero Comics: Artifacts of the U.S. Experience", Juniata Voices, pp. 145-151.*

*Traducción de Ainhoa Segovia y Miguel A. Viceira.*

En las últimas dos décadas, los cómics y los héroes de los mismos han aumentado el interés académico, que ha estudiado los cómics y personajes como un mito, ha buscado contexto del "arquetipo" del superhéroe, y los ha enfocado como marcadores culturales de la América de la posguerra. Todos estos trabajos reconocen que los cómics y los superhéroes ofrecen un medio distinto para entender la cultura de los EE. UU. La posición de los cómics en el debate contemporáneo de la experiencia estadounidense ha sido vista como un espacio vinculado a la cultura popular. El género de los cómics, especialmente su aspecto más famoso, el superhéroe, utiliza señales visuales para simplificar a los personajes individuales como representaciones de ideas culturales. Este proceso ha permitido que los personajes se conviertan en poderosas representaciones del nacionalismo (Superman), la búsqueda de la estabilidad social (Batman), o las luchas por la feminidad (Wonder Woman). Los académicos han establecido la importancia de la caracterización

heroica como un medio para informar a los miembros de la sociedad sobre las expectativas colectivas y las ideas de conducta.

En los últimos años el uso de cómics en el aula se ha estandarizado de diversas maneras a medida que los maestros han descubierto la capacidad del medio para involucrar a los estudiantes. De hecho, conferencias académicas como esta han crecido a medida que los académicos han redescubierto lo que todos sabemos: los niños que leen cómics tienden a mantener el hábito y a leer otros materiales. Quizás el uso más visible y elogiado de los cómics sea en el aula de Historia, siguiendo el patrón establecido con la integración exitosa de los cómics enfocados en guerra y política, como se encuentra notablemente en *Maus* de Art Spiegelman y, más recientemente, en *La guerra de Alan: según los recuerdos de Alan Ingram Cope* de Emmanuel Guibert. En ambos casos, las narraciones son biográficas. En *Maus*, Spiegelman recurre a entrevistas con su padre y en *La guerra de Alan*, Guilbert interpreta los recuerdos de Cope de la Segunda Guerra Mundial.

Como tal, estas obras corresponden a otras fuentes primarias que se utilizan para dar voz a personas o grupos directamente involucrados en eventos históricos. Un uso más complejo del cómic implica el estudio más amplio de la cultura estadounidense. En este contexto, los historiadores usan los libros de historietas como fuente primaria que refleja algún aspecto del tiempo y el lugar que los produjo. En este sentido, el profesor M. Thomas Inge estableció como nadie el rumbo de los cómics como un medio masivo en los Estados Unidos con un gran atractivo cultural. El análisis de Inge del arte del cómic en los Estados Unidos es notable por sus claras afirmaciones de que los cómics que conocemos a día de hoy son "una forma de arte distintivamente estadounidense que contribuyó en gran medida a la cultura de mundo, desde Picasso hasta el movimiento pop art".

La justificación de Inge de la singularidad de la forma del cómic parece excesiva, dada la difusión del medio en las aulas de todo el país. Sin embargo, creo que es apropiado retomar su justificación cuando se presta especial atención al género de superhéroes. Como he señalado en el pasado, la "novela gráfica" es una narración artística única vinculada, así como proyectos en forma y función considerados como obras literarias. En contraste, los cómics de superhéroes están vinculados a la inmadurez. A pesar de que el medio ha crecido para abarcar cada género literario, el superhéroe sigue siendo perseguido por un estado marginal arraigado en sus

orígenes en el mercado masivo. Definidos como una distracción barata para las masas pobres en la década de los cuarenta, fueron acusados de incitar a la delincuencia juvenil en la década de los cincuenta. Sin embargo, este enfoque no comprende la profundidad del contexto cultural vinculado al superhéroe. Como Peter Coogan explica en *Superhero: The Secret Origins of a Genre (Superhéroes: el origen secreto de un género)*, el superhéroe actúa como una figura orientadora que "resuelve conflictos y contradicciones culturales básicas". Coogan argumenta que la misión, los poderes, la identidad y la vestimenta son los rasgos que definen a un superhéroe. Su misión es pro-social y desinteresada. Tiene poderes más allá de los estándares normales y una identidad secreta, además de un disfraz que simboliza la identidad heroica.

A pesar de los comentarios sociales marginales con respecto a los superhéroes, el género sirve como un producto importante de la experiencia estadounidense moderna. Como Robert Salkowitz, autor de *La Comic-Con y los negocios de la cultura pop* explica, los cómics ofrecen un diálogo intergeneracional entre creadores y lectores que ponen de manifiesto las preocupaciones sociales que cambian continuamente. Si bien podemos ofrecer este argumento para otras muchas formas del arte, el cómic de superhéroes es único en la dependencia de un universo narrativo compartido con continuidad. Mientras esperamos que los medios cambien, los cómics de superhéroes se encuentran bendecidos o maldecidos por la necesidad de relacionar eventos y personas dentro de la historia con un público que está cambiando. Por lo tanto, otros géneros del cómic pueden variar, pero los cómics de superhéroes tienen una convención establecida que permite al lector identificarse con los personajes y la historia narrativa interna. La estructura resultante crea una fuerte lealtad por parte del lector, pero también requiere que los creadores adapten las historias que deben relacionarse tanto interna como externamente de manera lógica. De hecho, el énfasis actual que contempla a los superhéroes como combustible para la convergencia de los medios destaca el poder reflexivo del cómic y su influencia cultural más allá de los límites de la cultura pop. Al mismo tiempo, para el análisis histórico, los diversos orígenes y el universo narrativo del superhéroe ofrecen la oportunidad de comprender mejor la identidad, la cultura y el poder en la sociedad estadounidense.

El superhéroe, que influye en nuestra percepción y configura la experiencia colectiva, refleja las fuerzas dinámicas que configuran las

circunstancias sociales, políticas y económicas. Desde una perspectiva pedagógica, los cómics de superhéroes representan una oportunidad única para involucrar a los estudiantes a través del análisis del contenido y del contexto. Por tanto, provocan una participación activa y un compromiso cognitivo con material de amplia accesibilidad cultural. La forma del cómic combina la experiencia de ver una imagen y leer texto para crear la narrativa pese a que el contenido debe y hace todo lo posible para relacionarse con el público, y la estructura ofrece la oportunidad de examinar la historia de Estados Unidos en múltiples niveles. No obstante, por el bien de esta exposición quiero mostrar dos ejemplos que utilizan personajes de cómics y medios relacionados que ofrecen la oportunidad de explorar el nacionalismo y la identidad.

En un artículo reciente de la revista *Race & Class*, se ha aclarado la diferencia entre imaginar conflictos futuros y contemporáneos. Según Matt Carr, la creación de una nueva marca de futurismo militar está dando forma al desarrollo de la política militar en los Estados Unidos y Reino Unido. En un esfuerzo por "pensar lo impensable", los planificadores militares han intentado acortar las distancias entre las amenazas imaginadas del futuro y los desafíos contemporáneos. El resultado es este panorama futuro imaginado que proporciona una justificación a la "guerra mundial interminable contra los enemigos" que pueden o no existir. La realidad es que la idea de los miedos contextualizados a través de escenarios futuristas tiene una larga historia en los Estados Unidos. Estas ideas pueden asociarse a documentos públicos oficiales, pero también a los medios de comunicación. Dentro del contexto del cómic de superhéroes, Iron Man ofrece una exploración especial de una cuestión histórica importante, como son las formas y los medios con los que los estadounidenses lidiaron con las complicaciones de la Guerra Fría. Sin embargo, la exploración de Stan Lee de la Guerra Fría a través del personaje Tony Stark (Iron Man), supone una notable excepción a la angustia adolescente asociada con los personajes de Marvel. La primera aparición del *Invencible Iron man* en 1963 introdujo una narrativa reveladora sobre la importancia del complejo militar e industrial a la experiencia estadounidense en medio de la Guerra Fría. Si, como explica el historiador militar Víctor Hanson, "la guerra refleja la cultura", las representaciones de la guerra ofrecen una herramienta importante para comprender el pensamiento estadounidense sobre el conflicto. En los cómics de superhéroes, Tony Stark ofrece una visión constantemente actualizada de las gestiones

estadounidense entre tecnología, ideología, corporativismo y defensa nacional. Iron Man proporciona un vehículo listo para explorar múltiples problemas relacionados con la política exterior e interior de la Guerra Fría en la década de los sesenta, mientras que, el uso contemporáneo del personaje en las películas de Marvel nos permite contemplar la evolución de esas mismas ideas dentro de la actual guerra global contra el terrorismo.

Stan Lee creó a Iron Man con la intención de combinar temas arturianos clásicos con ciencia ficción moderna. Su primera aparición se produjo poco después de otras historias de robots inspiradas en la ciencia ficción de la película de serie B de Marvel basada en las páginas de *Tales of Suspense (Relatos de suspense)*. Sin embargo, el nivel de conocimientos científicos estadounidenses no era una simple cuestión de fantasía infantil en la década de 1960. En plena carrera espacial con la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), muchos estadounidenses temían que Estados Unidos se hubiera quedado atrás de sus enemigos comunistas. La URSS lanzó el satélite Sputnik en 1957, lo que provocó la aprobación de la Ley Nacional de Educación de Defensa, cuyo objetivo era promover una ciudadanía educada capaz de defender el país en un mundo cada vez más confrontado por gobiernos totalitarios que desafiaron el liderazgo estadounidense en el panorama mundial.

En las páginas de Marvel Comics, Iron Man proporcionó pruebas claras del conocimiento militar y científico americano. La postura política fue, como era de esperar, a favor de EE. UU. y anticomunista, y su identidad civil ofreció, más que otros personajes, un poderoso contraste con la personalidad heroica. Tony Stark fue más importante para la defensa nacional que Iron Man debido a su papel como fabricante de municiones. El héroe y el hombre estaban íntimamente conectados con un mensaje anticomunista. Iron Man tenía enemigos pintorescos, pero habitualmente se enfrentaba a espías y saboteadores comunes y corrientes que buscaban hundir las industrias Stark. De hecho, cuando Stark enfrentaba amenazas comunistas, parecía que los intereses en juego aumentaban debido a su doble papel como imagen corporativa y símbolo militar. Como parte integral del complejo militar e industrial, la responsabilidad de Stark de producir armas lo llevaron a trabajar bajo el control del gobierno de funcionarios federales, lo que refleja un debate emergente en los Estados Unidos de posguerra sobre el papel de los científicos y su obligación con la sociedad dominante. Al mismo

tiempo, cuando Iron Man fue desafiado por su contrincante comunista Titanium Man, aceptó el desafío para demostrar que los conocimientos estadounidenses eran superiores al poder comunista.

Después de 1968, cuando la opinión pública con respecto a la política de la Guerra Fría de EE. UU. cambió, Iron Man experimentó una conversión. Los simbólicos enemigos de la Guerra Fría y las confrontaciones que enmarcaron la serie ya no se enfatizaban. Los villanos que anteriormente expresaban temas de la Guerra Fría, como Crimson Dynamo, perdieron sus motivaciones políticas y se convirtieron en meros criminales trastornados. En una historia titulada *Long Time Gone* (Ausente mucho tiempo), Iron Man reflexiona sobre las implicaciones de la guerra. Sentado en su oficina, Tony Stark recuerda un incidente donde fue testigo de las armas de Industrias Stark arrasando una aldea en Vietnam, matando enemigos y personas inocentes por igual, lo que le lleva a preguntarse: "¿Qué derecho teníamos tan siquiera de estar allí?" La historia termina con Iron Man prometiendo "vengar a aquellos cuyas vidas se han perdido a través de la ignorancia de hombres como el hombre que una vez fui". Estos sentimientos reflejan la pérdida de autoridad tradicional que aumentó debido a la fallida política de Vietnam y la desconfianza creada por el escándalo del gobierno. Las aventuras de Iron Man a finales de la década de los setenta reflejan este énfasis sobre la política de la Guerra Fría.

La evolución constante de Iron Man permite al personaje reflejar ideas sobre defensa, tecnología y sociedad. Sin embargo, la popularidad recién descubierta del personaje destaca la disonancia estadounidense ideológica entre la seguridad y el uso de la fuerza. La facilidad de reorientación del personaje para enfrentar la amenaza terrorista de hoy en día, a la vez que conserva los elementos de la Guerra Fría, ofrece la oportunidad de reflexionar sobre cómo los estadounidenses se reconcilian con las actividades antiterroristas contemporáneas. En el transcurso de la serie de películas de Iron Man de Paramount Pictures, Tony Stark ha pasado de ser un fabricante de armas insensible e inconsciente a un futurista que quiere proteger el mundo. En el universo cinematográfico de Marvel, los elementos clave de la personalidad de Iron Man todavía están definidos por las ideas de la Guerra Fría, pero se vuelven a contextualizar dentro de la guerra de EE. UU. contra el terror. El legado de Stark International se remonta claramente a los esfuerzos de la Segunda Guerra Mundial para defender la democracia, pero este legado se extiende a través de Stark hasta el antiterrorismo contemporáneo. Cuestiones sobre el abuso relacionado con el complejo militar e industrial caracterizan la

primera película, como la presión de buscar ganancias para defender el legado familiar que ciega a Stark, que es incapaz de ver las consecuencias de sus acciones. En la segunda película, Stark abandona la fabricación de armas, negándose a producir en masa la armadura de Iron Man y afirmando una directiva moral individualista, similar al clásico personaje vaquero o pistolero que busca utilizar su habilidad para promover una sociedad justa después de alguna transgresión previa. Finalmente, en *Los Vengadores*, Stark acepta el "terrible privilegio" de su poder, una alegoría del papel continuo de los Estados Unidos como pacificador en el nuevo milenio definido por la guerra asimétrica del terrorismo.

Por otro lado, Superman es, al menos para la mayoría de los estándares, el primer superhéroe. Como tal, el personaje nos permite analizar su construcción cultural a partir de cuestiones políticas, sociales y económicas. El escritor Jerry Siegel y el artista Joe Shuster reconocieron que numerosas obras influenciaron su creación, como la novela de Gladiador de Philip Wylie, Tarzán y las películas de Douglas Fairbanks, que junto a sus experiencias personales le dieron forma al personaje. Ambos eran inmigrantes judíos de segunda generación. Siegel conoció la violencia urbana a los catorce años cuando su padre fue asesinado en un robo. Shuster compensó su miopía y extrema timidez con el culturismo. Por lo tanto, desde una comprensión del heroísmo derivado de la inmersión en libros, revistas y películas, ambos aportaron una perspectiva personal característica de su época: cuestiones de virilidad, identidad étnica, habilidad, respeto y justicia. En efecto, Superman es la narrativa perfecta de inmigrantes. Es un extranjero (otra palabra para inmigrante) que llega a los Estados Unidos a una edad temprana. Se crió en el corazón del país, adquiriendo los valores asociados con la frontera. De adulto, abandona el área rural y viaja a la ciudad, donde sus rasgos innatos de inmigrantes se combinan con su educación para permitirle mejorar la sociedad.

La doble identidad de Superman fue clave para su éxito. El editor Sheldon Mayer declaró que "lo que realmente catapultó a Superman fue el *alter ego* del héroe en contraste con el propio luchador contra el crimen". Superman no fue el primer héroe con doble identidad. La Pimpinela Escarlata, en secreto el aristócrata vanidoso Sir Percy Blakeney, marcó el patrón en la obra de 1903 de la baronesa Orczy. La popularidad de esta convención, sin embargo, fue eclipsada por su uso en los cómics de superhéroes. Como observa Peter Coogan, los

nombres en clave y las identidades de los superhéroes externalizan la misión y la biografía del héroe, que añadieron nuevas dimensiones a la convención de doble identidad. Al mismo tiempo, tanto los creadores como el público fueron moldeados por la saturación mediática moderna. Siegel y Shuster se encontraban entre la primera generación de fanáticos de la ciencia ficción; la publicación de la escuela secundaria de Siegel, conocida como *Cosmic Stories* (Historias cósmicas), fue posiblemente el primer fanzine de ciencia ficción. Como Gerard Jones comenta, "fue la primera generación en crecer con acceso a un universo alternativo proporcionado por entretenimiento comercial". Incluso antes de que se publicara Superman, Siegel y Shuster ya habían planeado elementos multimedia para su creación; entre sus primeros materiales para desarrollar el personaje se encuentran bocetos de cajas de galletas de cereal y trigo con la apariencia de Superman. El súper hombre debutó en cómics en 1938, fue retratado en una tira cómica de periódico en enero de 1939, apareció en películas animadas en 1941, y en una novela y en la radio en 1942. Por supuesto, en la década de los cincuenta, Superman se erigió como el principal ejemplo de americanismo para el público nacional y extranjero en medio de la política de la Guerra Fría. De hecho, el lema "una batalla interminable por la verdad, la justicia, y el estilo americano" fue creado para las aventuras televisivas de Superman. Sin embargo, vinculado a la bandera y las ideas patriotas, Superman es un punto de entrada para la discusión de la identidad nacional. De hecho, la descripción "rojo, blanco y azul" está relacionada con la bandera, pero en su persona y en la práctica el "blanco" hace referencia a su piel, lo que lleva a preguntarse sobre cómo se vincula la identidad asimilativa con el personaje y la experiencia estadounidense. En el contexto moderno, la decisión de Superman en 2011 de renunciar a su ciudadanía estadounidense en las páginas del número 900 de *Action Comics* permitió observar el sentimiento con respecto a la posición global estadounidense después de una década de guerra.

Estos son dos ejemplos de la profundidad y complejidad que las narraciones de cómics de superhéroes pueden ofrecer para explorar la experiencia de los EE. UU. Para aquellos interesados en examinar problemas importantes su historia desde la década de 1930, la narrativa del cómic de superhéroes es una entrada a la evolución de las preocupaciones sociales, políticas y económicas. Con la creciente popularidad del superhéroe del cómic en las plataformas de

los medios digitales, están aumentando las oportunidades de análisis a medida que cada vez más se interpreta y reinterpreta el simbolismo central de estos personajes en los nuevos medios. Ya sea como alegoría o comentario directo sobre los problemas sociales más urgentes, el superhéroe se erige como una herramienta única para el análisis crítico de la cultura estadounidense.

Este artículo se tradujo en el marco del *Proyecto Rivendel*, dentro de Programa de Enriquecimiento Curricular llamado "Escuela de Traductores". Fue parte de las tareas realizadas por el alumnado del Centro durante el periodo de confinamiento en la materia *Educación para la Ciudadanía* en 2ª de Bachillerato.



- Archivos del Imaginario -

ISSN: 2659-4900