

Más allá DEL BIEN Y DEL MAL: los superhéroes de la Marvel y la DC

★ ISAAC LEÓN FRÍAS

EN EL HORIZONTE DEL CINE FANTÁSTICO CONTEMPORÁNEO, LAS AVENTURAS A CARGO DE LOS PERSONAJES NACIDOS EN LAS PÁGINAS DE LAS HISTORIETAS DE LAS COMPAÑÍAS **MARVEL** Y **DC** DESEMPEÑAN UN PAPEL CENTRAL. A ELLOS Y A LAS PELÍCULAS QUE LES SIRVEN DE VEHÍCULO DE LUCIMIENTO ESTÁ DEDICADO ESTE ARTÍCULO, A TRAVÉS DE UN AMPLIO RECORRIDO HISTÓRICO.



Fuente: IMDb

Un universo en expansión

Como sabemos, el universo experimenta un proceso de expansión constante. Y lo menciono porque, justamente, hemos visto en la última década, a escala de la gran producción cinematográfica, un proceso de expansión que ha puesto a los personajes originalmente diseñados en las historietas de las empresas Marvel y DC en el lugar más alto de la taquilla mundial. Este proceso estuvo anticipado por aquel que contó como gestores a George Lucas y Steven Spielberg en la segunda mitad de los años setenta, y los años siguientes con la ubicación de varias de sus películas entre las diez más taquilleras de todos los tiempos: *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), *Encuentros cercanos del tercer tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), *Los cazadores del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981) y *E. T., el extraterrestre* (*E. T. the Extra-Terrestrial*, 1982). La referencia al universo expansivo es pertinente por las implicaciones “universales” que suponen estas películas en un doble sentido: la universalidad creciente de su llegada a las audiencias y la universalidad en tanto que la Tierra les queda corta a los superhéroes y a sus antagonistas, ellos mismos provenientes, como el superenemigo Thanos, de mundos distantes.

Antes del 2012, ninguna de las películas alimentadas por los personajes de los *comic books* de la Marvel y la DC Comics pertenecía al distinguido grupo estelar de las diez películas más taquilleras de todos los tiempos, aunque algunas mostraban cifras ascendentes de alto vuelo, por ejemplo, *Batman: el caballero de la noche* (*The Dark Knight*, 2008), la de mayor recaudación hasta el 2012. A fines del 2019 eran cuatro las que ocupaban los lugares más elevados: *Los Vengadores* (*The Avengers*, 2012), *Avengers: era de Ultrón* (*Avengers: Age of Ultron*, 2015), *Avengers: Infinity War* (2018) y *Avengers: Endgame* (2019). Las cuatro pertenecen a la misma línea serial, lo que da cuenta de una preferencia marcada. La pandemia en los dos últimos años ha distorsionado lo que, a estas alturas, se hubiera podido haber visto aumentado, pero de cualquier modo es un hecho inusual que una serie o un ciclo de películas haya sacudido los ingresos de las salas como ha ocurrido con esas producciones ubicándose en esos lugares. *Avengers: Endgame* ha superado, con un ingreso por encima de los dos mil millones de dólares, la cifra récord que hasta ese momento ostentaba *Avatar* (2009).

De la historieta al cine

Veamos de manera panorámica cómo ha evolucionado la suerte y el destino de los personajes de historietas surgidos al calor del crecimiento de las revistas gráficas en el curso de los años treinta y cuarenta. Las figuras heroicas emergen en Estados Unidos cuando ya los *comic strips* contaban con un recorrido ascendente y se hacen fuertes desde los últimos años de la década de 1930, siguiendo durante el curso de la Segunda

COMO NO SE HABÍA VISTO
ANTES EN EL UNIVERSO DE LOS
RELATOS DE ACCIÓN, DONDE
LA PRIMACÍA DEL HÉROE
INDIVIDUAL (POCAS VECES
DUAL O DE PEQUEÑO GRUPO,
E INCLUSO EN ESTOS CASOS
CON LA SUPERIORIDAD DEL
PRINCIPAL), CONSTITUÍA LA
NORMA INVARIABLE, AHORA EL
PROTAGONISMO SE DISPERSA Y
DIVERSIFICA.

Guerra Mundial — cuando los héroes dibujados luchan contra los villanos nazis y japoneses— y los años siguientes. DC Comics adquiere ese nombre en 1937, después de haber sido creada como empresa tres años antes. Marvel surge en 1939 y ambas compiten en un mercado que va trascendiendo las fronteras norteamericanas. Con la DC Comics son lanzados dos de los superhéroes de mayor prominencia: Superman y Batman, a los que se añaden la Mujer Maravilla, Flash, Linterna Verde, Aquaman y otros. El repertorio de Marvel es más amplio y variado con la incorporación a través del tiempo de diversas figuras entre las que están el Hombre Araña, los X-Men, Capitán América, Iron Man, Hulk, Daredevil, los Cuatro Fantásticos, los Guardianes de la Galaxia o los Vengadores.

Sin embargo, el traslado al cine, aunque no tardó, se dio en los predios de la serie B y, de manera particular, en las seriales *Las aventuras del Capitán Marvel* (*Adventures of Captain Marvel*, 1941), *Batman* (1943), *Capitán América* (*Captain America*, 1944) o *Superman* (1948). Luego, la televisión emite una serie de Superman entre 1952 y 1958, justo en un periodo de decaimiento del atractivo de estos personajes que afectó a Marvel más que a DC.

En los años sesenta, y contando con Stan Lee como editor y guionista, la Marvel recupera terreno y relanza a sus héroes en un periodo de nueva expansión para la industria de las historietas que no llega a tener rebotes significativos en el cine o la televisión. Hasta aquí la historieta de las figuras heroicas había sido un producto para las audiencias infantiles y adolescentes,



Fuente: IMDb

principalmente masculinas, de acuerdo con la segmentación de género vigente. Stan Lee les proporciona a Hulk, Thor, el Hombre Araña, Daredevil, una dimensión humana y social de la que carecían, haciéndolos más interesantes para un público de mayor edad, sin por ello perder el atractivo para los segmentos menores.

El paso a las ligas mayores

Es desde fines de los setenta cuando los superhéroes empiezan a tener una vida fílmica mucho más holgada e incluso ostentosa en términos de presupuesto y soporte tecnológico. No olvidemos que en 1977 se establece una fecha decisiva para la marcha de la industria norteamericana. Ese año se estrena *La guerra de las galaxias* y nada será como antes. La figura de los superhéroes propiamente dichos no está en esa película, pero sí la aventura en parajes interplanetarios y el enjambre de seres fantásticos en medio de un despliegue de efectos especiales. Todo lo cual proseguirá en los años venideros y no solo en parajes interplanetarios, sino en la misma atmósfera y escenarios públicos de las ciudades terrestres, y de manera particular las norteamericanas.

Pues bien, 1978 es el año de la primera gran producción en torno al que, históricamente, había sido el superhéroe de historieta más popular y el que, mal que bien, había tenido mayor exposición en el cine, por secundaria y concentrada en las salas de barrio que hubiese sido, y sobre todo en la televisión: Superman.

Foto:
Los
Vengadores

A partir de entonces se abren las compuertas para la pantalla grande, aunque la avalancha tardará en desatarse. Títulos como *Flash Gordon* (1980), *Dick Tracy* (1990), *La sombra* (*The Shadow*, 1994) o *El Cuervo* (*The Crow*, 1994) responden a las mismas demandas presupuestales que la serie de *Superman* que se inicia en 1978 y que se prolonga hasta su cuarta parte en 1987, siempre con Christopher Reeve en el rol del héroe volador. Desde ese momento ya no se conciben las apariciones de los superhéroes y las sagas que empiezan a circular fuera de las producciones con presupuestos millonarios y con secuelas, a no ser que estén hechas para la televisión, de menor vuelo presupuestal. Por cierto, la revolución tecnológica que activó *La guerra de las galaxias* sirvió como plataforma para que el despliegue posterior pudiera potenciarse. Antes, los efectos especiales no permitían ese despegue y por eso los superhéroes estaban confinados a los seriales (de *Flash Gordon* a *Superman*). Lo mismo ocurrió con los célebres relatos de ciencia ficción de la década de 1950, reclusos, pese a su popularidad, en la serie B. Las limitaciones de los trucajes y los efectos especiales no permitían el dispendio.

En 1976, la DC Comics es comprada por la Time Warner en lo que fue una potenciación del gran brío que la empresa venía mostrando. Luego, en el siglo XXI, acontece lo que en inglés se conoce como DCEU, que es el universo extendido de DC en el que se incluyen películas, series, videojuegos y otros productos audiovisuales, que



compiten con el universo cinematográfico de Marvel (MCU en inglés), incorporado a la Walt Disney Company desde el 2009, después de haber obtenido grandes éxitos con *El increíble Hulk* (*The Incredible Hulk*, 2008), *Iron Man: el hombre de hierro* (*Iron Man*, 2008) y otros títulos.

La comunidad de fans que se ha ido tejiendo en torno a los universos de la Marvel y la DC parece haber superado a aquellas que antes se congregaron en torno a la serie de televisión *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*, 1966-1969), a *La guerra de las galaxias*, de Lucas, o a la saga de *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*) de Peter Jackson, por mencionar a las que probablemente sean las más prominentes. El multiverso de la DC y las razas e imperios extraterrestres de la Marvel demuestran tener un magnetismo que las continuidades seguramente van a robustecer, si es que no ocurre alguna caída siempre posible. De cualquier manera y tal como lo vemos hoy en el *streaming* con *The Mandalorian* (2019), la serie de aventura espacial en la órbita de *La guerra de las galaxias*, la veta de las megapropuestas fantásticas tiene allí un nuevo campo (enorme) de desarrollo potencial.

Permanencias y novedades

¿Qué se mantiene y qué cambia en la caracterización de los superhéroes convertidos en marca registrada por la DC y la Marvel desde 1981? Marca registrada que impide que otras

Foto:
Guasón

empresas puedan promocionar a sus personajes con la denominación de superhéroes, lo que bien visto constituye una monopolización abusiva de un término que no inventaron ni en los predios de la Marvel ni en los de la DC Comics. Pues bien, y en respuesta a la pregunta formulada, hay que decir que permanecen los nombres de los personajes y una buena parte de sus características y mitología de origen. Ciertamente, se mantienen los poderes sobrehumanos, aquellos que los diferencian de otros héroes que no alcanzan tal dimensión, aunque puedan tener más de siete vidas en los vericuetos de las ficciones de espionaje tipo la serie de James Bond, la de *Misión: imposible* (*Mission: Impossible*) o las de acción a la manera de *Rápidos y furiosos* (*Fast & Furious*). Se conservan los vestuarios, los disfraces, las máscaras, los emblemas, las armas letales diferenciadas y las identidades secretas, el origen mitológico (Superman), mutante (X-Men, por ejemplo) o “científico” (Iron Man) de varios de ellos. Permanecen los supervillanos, sin los cuales los superpoderes y el atractivo de los protagonistas se desvanecerían. Hablamos de los Joker (en Batman), Lex Luthor (en Superman), Red Skull (en Capitán América), Mandarin (en Iron Man), Duende Verde (en el Hombre Araña), como algunos de sus más señeros representantes.

Cambia, en primerísimo lugar, el *look* de producción, con lo cual los superhéroes se elevan a una esfera audiovisual dispendiosa en todo sentido,

pues no solo se multiplican las escenas climáticas en una operación de concentración, en un metraje más reducido, de aquellas que se producían al final de cada capítulo de los seriales, sino que se magnifican escenarios y recursos varios alimentados por los CGI, los especiales digitales. Se amplía, asimismo, el abanico genérico, pues se acentúa con frecuencia el ángulo fantacientífico de las historias, sin desmedro de la primacía del *action film*, mezcla poligenérica de relato de aventuras, bélico, espionaje, fantástico e incluso humorístico/paródico y se agranda, incluso, la escala del protagonismo. En la fase actual del subgénero, a mayor abundancia protagónica, mayor despliegue de espectacularidad.

Como no se había visto antes en el universo de los relatos de acción, donde la primacía del héroe individual (pocas veces dual o de pequeño grupo, e incluso en estos casos con la superioridad del principal) constituía la norma invariable, ahora el protagonismo se dispersa y diversifica. *Los Vengadores* (2012), que tuvo 1500 millones de dólares en recaudación, fue el primer *crossover* de superhéroes que reunió a una parte de lo más distinguido del repertorio de la Marvel: a Iron Man, Capitán América, Hulk, Thor, Black Widow y Hawkeye. La curva ha ido luego en subida. En *Avengers: Endgame* se reúnen Iron Man, Capitán América, Thor, Hulk, Ant-Man, Capitana Marvel, Nébula, Black Widow, el Hombre Araña, Wasp y otros. Ya había ocurrido en *Avengers: Infinity War* que, a falta de alguno de los precedentes, se tenía también a Pantera Negra.

Se ha ampliado de manera significativa la presencia de superheroínas, entre las que destacan la Mujer Maravilla, de la DC, o la Black Widow, de Marvel. Van algunos nombres: en la DC, además de la Mujer Maravilla, están Black Canary, Starfire, Supergirl, Raven, Batwoman y otras; en la Marvel se suman a Black Widow, Capitana Marvel, Bruja Escarlata, Gamora, Jessica Jones, X-23 y más. Estamos aún lejos de la paridad de género, pero el universo de los superpoderosos está dejando de ser monopolizado por el sexo viril.

Estamos, entonces, ante la inflación de la cobertura múltiple que, así como eleva la expectativa de la audiencia, provoca inevitables limitaciones en el perfil o el desarrollo de los personajes y crea un efecto de dispersión no siempre bien administrado. Debe destacarse que en el perfil de las figuras heroicas se rescata el lado prosaico y a veces ligero en un intento de conferirles una dimensión de humanidad y cotidianeidad que haga contrapeso a la altura mitológica y sobrehumana de esos seres. En ello, el desempeño de los actores es crucial, incorporando la imagen adquirida previamente, como en el caso de Robert Downey Jr., Chris Evans, Jeremy Renner, Don Cheadle, entre otros. También en quienes no tenían exposición previa, como Chadwick

Boseman o Gal Gadot, se advierte la adecuación a roles que faciliten la identificación con los lados más vulnerables o familiares de los héroes.

Ha cambiado también, en parte, el espíritu y la tónica narrativa con separaciones de tipo capítular, saltos al pasado y otras alteraciones de la temporalidad. Al lado del temple aventurero, la dimensión épica y las incontables idas y venidas de los personajes, se han acentuado las aristas paródicas, lo que les proporciona a las películas una cierta relativización de la sobrehumanización de los personajes. Pero, por otro lado, se ha incorporado de forma creciente un tono sombrío y a veces francamente crepuscular, que antes no existía, con lo cual la plataforma infantil y adolescente de las series ha mutado considerablemente, aun cuando no se quiera en absoluto perder a ese importantísimo segmento de público.

Sin embargo, podemos constatar, como ocurre con otros subgéneros fantásticos (incluso el de los cuentos de hadas), que se infiltran notas disolventes, asociadas a complejos edípicos, traumas de infancia y venganzas siderales. La trilogía del caballero de la noche que tuvo a su cargo Christopher Nolan, conformada por *Batman inicia* (*Batman Begins*, 2005), *Batman: el caballero de la noche* y *Batman: el caballero de la noche asciende* (*The Dark Knight Rises*, 2012), ofreció una de las exhibiciones más umbrosas de la oferta en torno a los superhéroes.

Y no se queda en un realizador que tiene una identidad diferenciada, como la de Nolan, la exclusividad de esa vertiente más bien traumática, pues ha ido reapareciendo de una u otra manera, sin menoscabo, repetimos, de los lados dinámicos, guerreros y espectaculares. La defensa del orden universal se pone en cuestión y se interrogan los principios morales que motivan a los héroes y los estrechos límites en los que desenvuelven su comportamiento, más fuera que dentro de la ley instituida. Se van haciendo más borrosas las fronteras entre el bien y el mal, junto con el resquebrajamiento de las certezas que guiaban el accionar de los héroes hiperpoderosos. Las últimas muestras conocidas siguen transmitiendo esos lados oscuros de la fuerza, como si los designios del siniestro Darth Vader planearan sobre el universo de los superhéroes.

Más aún, con el lanzamiento triunfante de *Guasón* (*Joker*, 2019), se abre una vía hasta ese momento inexistente: la conversión de un antihéroe tan conspicuo como ese enemigo mortal de Batman en el personaje central, conservando su talante de villano, pero a la vez asumiendo el lugar habitualmente destinado al héroe, con lo cual se instala una curiosa ambigüedad protagónica. Una demostración más de que los lados oscuros de la fuerza siguen invadiendo ventajosamente un territorio que antes no hubiese permitido tales excesos. ◻