

ISSN electrónico: 2172-9077

DOI: <https://doi.org/10.48047/fjc.27.01.04>


## LOS TIEMPOS ESTÁN CAMBIANDO: EL *OPENING* DE *WATCHMEN* (2009) COMO PARADIGMA DE LA CONSTRUCCIÓN DEL SUPERHÉROE POSCLÁSICO

*Times are changing: The opening of Watchmen as a paradigm for the construction of the post-classical superhero*

MONTAÑANA-VELILLA, JORDI

Universidad Jaume I de Castellón, España


E-mail: [jmontana@uji.es](mailto:jmontana@uji.es)

 <https://orcid.org/0000-0001-8809-9292>

Dra. MARTÍN-NÚÑEZ, MARTA

Profesora Titular de Universidad, Universidad Jaume I de Castellón, España

E-mail: [mnunez@uji.es](mailto:mnunez@uji.es)

 <https://orcid.org/0000-0002-9473-1183>

Fecha de recepción del artículo: 29/06/2023

Fecha de aceptación definitiva: 30/10/2023

### RESUMEN

Los superhéroes americanos han transitado y se han redefinido de forma transversal como iconos de referencia de las industrias culturales a lo largo de las múltiples etapas creativas acontecidas en el arte del cómic. El abandono de figuras heroicas clásicas fuertemente estereotipadas ha favorecido la construcción de un sujeto heroico posclásico que transita hacia caminos más traumáticos y complejos. La migración de las historias de superhéroes de las viñetas a las pantallas ha posibilitado su proyección en un nuevo ecosistema mediático y mediante estrategias narrativas significantes desarrolladas en los *openings* de los seriales y las películas de superhéroes se reconoce su evolución y mutación. El presente trabajo pretende abordar la evolución del superhéroe norteamericano mediante el *opening* de *Watchmen* (2009) como caso paradigmático que representa el auge y caída del superhéroe norteamericano, desde el surgimiento del superhéroe clásico hasta su transición al superhéroe posclásico.

**Palabras clave:** Superhéroes; *Watchmen*; cómic; títulos de crédito; héroes; análisis fílmico

### ABSTRACT

American superheroes have transited and redefined themselves in a transversal way as icons of reference of the cultural industries throughout the multiple creative stages that have taken place in the art of comics. The abandonment of strongly stereotyped classical heroic figures has favored the construction of a post-classical heroic subject that moves towards more complex and traumatic paths. The migration of superhero stories from comics to screens has made possible their projection in a new media ecosystem and through significant narrative strategies developed in the openings of superhero serials and movies, their evolution and mutation is recognized. This paper aims to address the evolution of the American superhero through the opening of *Watchmen* (2009) as a paradigmatic case that represents the rise and fall of the American superhero, from the emergence of the classic superhero to its transition to the post-classic superhero.

**Key words:** Superheroes; *Watchmen*; graphic novel; opening; heroes; film analysis.

## 1. EL SUPERHÉROE: UNA FIGURA EN TRANSICIÓN

La figura del superhéroe de cómics —y después, también de la televisión y el cine— como elemento referencial y de culto adquiere de la mitología parte de su base creativa y conceptual. La función social de este superhéroe era garantizar el orden y el bienestar de la sociedad en la que se inscribía en la ficción y ser un elemento admirado por parte del público lector que se sumía en sus viñetas. El superhéroe, como concepto, se enmarca principalmente dentro del desarrollo social norteamericano. Gran parte de su bagaje y su trasfondo está fundamentado en la cultura estadounidense, en el contexto histórico en el que se presenta y su evolución está relacionada con el desarrollo, crecimiento y mentalidad de la sociedad estadounidense. Por ello, a lo largo del siglo pasado se suceden diversas metamorfosis de la figura heroica que podemos acotar en tres arcos evolutivos enmarcados en las diferentes etapas creativas del cómic y la novela gráfica, que moldean la figura del superhéroe hasta transformarla en un superhéroe deudor del héroe posclásico actual.

La representación del superhéroe ha ido variando ampliamente durante las diferentes etapas creativas —iniciándose en la Edad Dorada<sup>1</sup> (1938-1956), pasando por la Edad Plateada (1956-1971), la Edad de Bronce (1971-1986) y finalizando en la Edad Moderna u Oscura (1986-actualidad)—, propiciada por varios cambios en la industria del entretenimiento, así como por la demanda de lectores en constante cambio. Jean-Paul Gabilliet también señala el inicio de la Edad Dorada como un punto de eclosión comercial de la industria del *comic-book*:

Las ventas de los *comic-books* se incrementaron durante los años de la guerra. De hecho, toda la prensa periódica experimentó un crecimiento ininterrumpido en los Estados Unidos desde 1936 a 1954, en lo que sería una edad de oro comercial para las revistas ilustradas, al menos en términos de unidades vendidas (Gabilliet, 2010, p. 197).

Sin embargo, el ideal de un héroe bondadoso, al servicio de la sociedad y gobiernos presuntamente democráticos, que preserva el orden social y se mantiene dentro de los límites de la ley, se desmoronará en décadas posteriores cuando se cuestionen las acciones de los superhéroes, cuando estos adquieran mayor profundidad y dimensión psicológica, heredando patrones establecidos en la literatura y el cine *noir*, aportando mayor humanización y complejidad, huyendo de esa aura mística y de falso dios. Los ritos de creación del superhéroe han transitado hacia construcciones más complejas, explorando el pasado del héroe para concluir en la formación de un personaje heroico a través de la memoria que provoca un nuevo modelo de iniciación para el héroe: el descubrimiento de su identidad más encubierta (Bou, 2000, p. 81). Joseph Campbell aportó la idea sobre la que se asienta la construcción del héroe, puesto que «el héroe *no es*, sino que *se hace*» y predispuso esta construcción a partir de un ciclo en continuo movimiento (2000, p. 81). El *monomito* de Campbell nos señala que la construcción del personaje heroico parte de un esquema idéntico y que se concibe a través de una misma estructura: partida, iniciación y retorno (Campbell, 1993).

Después, la cultura pop ha resignificado el concepto de héroe como símbolo, como icono, que forma parte de nuestro imaginario social. El éxito del superhéroe en el último tercio del siglo XX e inicio del siglo XXI se centra en explorar territorios que anteriormente no se habían transitado. El viaje del

---

<sup>1</sup> La primera vez que se catalogó este periodo como la Edad de Oro fue en 1961 en el texto «*Re-Birth*» de Richard A. Lupoff en el primer número de la revista *Comic Art*.

superhéroe se construye a través de emociones y experiencias más complejas y tortuosas, a partir de conceptos como la ausencia, el temor, el trauma, el duelo, la venganza o la pérdida, que van moldeando una personalidad mucho más multidimensional y no tan *naïf* como en las décadas anteriores, enfrentándose a serios conflictos éticos y morales. Estamos ante un héroe que rompe con los estereotipos clásicos, en oposición a un superhéroe tradicional arquetípico basado en narrativas de *happy ending* y *last minute rescue*.

En este artículo focalizamos nuestra investigación en el surgimiento y desarrollo del héroe posclásico. Partimos de la hipótesis que el *opening* de *Watchmen*, como partícula narrativa paradigmática, permite construir un relato histórico sobre la construcción y evolución del superhéroe de cómic. Para abordarla, nos proponemos tres objetivos. El primero es analizar la construcción histórica del superhéroe a partir de la conceptualización de tres arcos de construcción y transformación asociados a las tres etapas más relevantes —Edad de Oro, Edad de Plata y Edad Moderna— de la historia del cómic tomando como referencia los trabajos de Ballesteros y Duée (2000), Gubern (1972, 2002) y Sáez de Adana (2021) y la figura heroica a partir del estudio del mito y el viaje del héroe de Campbell (1993) y la evolución del héroe clásico a partir de los textos de Nuria Bou (2000). El segundo objetivo radica en analizar la presencia del héroe en las aperturas —tanto televisivas como cinematográficas— asociadas al género de superhéroes, proponiendo una tipología propia a partir de las estrategias expresivas y narrativas que se emplean para representar su figura. Para ello, asentamos nuestra investigación atendiendo a las aperturas como *micropartículas narrativas* (Bort, 2012a) con una capacidad manifiesta de transmisión de significado. Por último, nos centramos en la apertura de la película *Watchmen* (Zack Snyder, 2009) como caso de estudio paradigmático e ilustrador de la evolución histórico-social del superhéroe y la construcción del héroe posclásico a partir de la propuesta de los tres arcos de construcción del superhéroe elaborada previamente. Los análisis propuestos nos permitirán verificar la hipótesis planteada.

## 2. EL CÓMIC COMO ESPACIO DE DESARROLLO DE LOS SUPERHÉROES

Desde el inicio del siglo XX el cómic como obra artística se convierte en uno de los mayores iconos de la industria cultural. Hay un antes y un después en la cultura de masas con la llegada de los superhéroes y es relevante señalar que su figura, como elemento de consumo popular, es el «producto más representativo de la cultura de masas» (Scolari, 2016, p. 138) en Estados Unidos. La presencia del cómic como medio de expresión desde sus inicios «les permitió una ilimitada libertad imaginativa, sin ningún género de inhibiciones» (Gubern, 2002, p. 283). Durante este periodo se enfatizaba la necesidad de la presencia de héroes en las industrias de masas como consecuencia a una situación social compleja en Norteamérica a raíz de la Gran Depresión. El cómic como elemento narrativo y los superhéroes como elemento representativo, al igual que sucedía con otras artes como la pintura, la literatura o el cine, eran artes vehiculares y narradoras del contexto social y la sociedad a la cual pertenecían.

En este aspecto, la historieta y el cómic trazan una radiografía sobre la sociedad de la época, trasladan estereotipos y estilos de vida, formas de pensamiento y valores. Son un objeto transmisor de un conjunto de normas y modos de conducta, de cómo se supone que debemos comportarnos como sociedad. Configuran un ecosistema de personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas a partir de una peculiar característica —un evento, un poder, una habilidad— que se convierte en su seña de identidad. Y al igual que hizo la industria cinematográfica de Hollywood, el cómic sirvió como lienzo para articular una idea de «nación americana, con sus sueños y bondades, con su idealismo tan chocante

frente al realismo brutal de las calles, los hogares y los mercados» (Itúregui, 2023). Las tiras de prensa eran muy exitosas y tenían un público lector que se contaba por decenas de millones. Sin embargo, estaban perdiendo una parte importante de su audiencia, el público infantil (Sáenz de Adana, 2021). Los superhéroes que navegaban a lo largo del arte secuencial del cómic fueron creados como una evocadora ilusión de poder adolescente y su objetivo era «emocionar la imaginación de los niños con el mismo ardor y energía que los mitos y cuentos de hadas de antaño» (Morris, 2010, p. 24).

El género en el que se adscriben las historias de superhéroes se ha visto influenciado desde su inicio por géneros eminentemente literarios, como el género de aventuras, fantasía, romántico, *noir* y *pulp*. Así pues, a pesar de esta amalgama de géneros, podemos sugerir que el género de superhéroes se concibe como un género propio ya que contiene «un sistema de reglas de expresión y construcción mediante la cual se consigue un abanico de emociones para sus consumidores» (Coogan 2006, p. 25). El concepto de género es ciertamente complejo de definir, sin embargo, podemos señalar en primera instancia, que siguen una serie de «patrones, formas, estilos y estructuras» (Neale, 1980, p. 7) reconocibles que permiten al lector identificar la construcción narrativa de la historia y seguir el transcurso de esta con la mayor naturalidad y conocimiento posible. El género de superhéroes propondrá pues que sus narrativas mantengan el mismo corpus central, para que el lector sepa identificarlo dentro de las características del propio género, sin descartar la posibilidad de variaciones que enriquezcan y redimensionen la historia. Así pues, la construcción narrativa de las historias de superhéroes comparte temas frecuentes tales como el uso de máscaras para ocultar la identidad, trajes especiales e identificativos y habilidades sobrehumanas. Según Daniel Braun:

Los Superhéroes siguen un código y grupo de principios que pueden ser o no explícitos pero los cuales envuelven al menos (a) la protección de inocentes, ciudadanos o testigos, gente normal señalada por criminales o en peligro, (b) cierta noción de la justicia que a veces sobrepasa la ley, pero normalmente enmarcada entre las preocupaciones liberales de la libertad individual y la propiedad privada, y (c) el rechazo a matar. Los Superhéroes normalmente se encuentran entre dos identidades distintas, una civil, en la cual ellos visten y actúan de forma “normal” y se mezclan con los ciudadanos y una identidad de superhéroe, representada por “un nombre en clave y un icónico traje” (Coogan, 2006, p. 280) la cual es conocida públicamente (Braun, 2013, p. 24).

Como señala Jiménez Varea, apelar a patrones estereotipados «constituye el procedimiento fundamental del cómic para conseguir una rápida caracterización de los personajes» (Jiménez Varea, 2016: 49). Este abanico de estereotipos y modelos de conducta que fueron adquiridos por los superhéroes se van viendo desplazados y modificados a lo largo del proceso evolutivo del superhéroe. Para esta investigación, proponemos tres arcos de construcción y evolución del superhéroe (tabla 1), estrechamente ligado a las tres edades creativas de mayor relevancia —Dorada, Plateada y Moderna—.

Tabla 1. Arcos de construcción del superhéroe

<b>Primer arco: el superhéroe clásico</b>	<b>Segundo arco: el superhéroe ingenuo</b>	<b>Tercer arco: el superhéroe posclásico</b>
Edad de oro (1938-1956)	Edad de plata (1956-1971)	Edad moderna (1986-actualidad)
Héroe sin fisuras, joven, atlético, garantes de la paz.	Héroe <i>naïf</i> , optimista, <i>campy</i> , fanfarrón.	Sufrimiento, trauma, humanización, dislocación de la figura heroica, reconceptualización de los valores básicos del héroe.

Fuente: Elaboración propia,

El primer arco, correspondiente a la figura del superhéroe clásico, se inicia con la primera aparición de Superman en 1938 hasta mediados de los años cincuenta. En este periodo, los superhéroes son herederos directos de la concepción heroica de la mitología clásica. Fuertes, atléticos, inquebrantables pero bondadosos. El segundo arco de construcción abarca el periodo de la Edad de Plata (1956-1971) y en el cual advertimos una transformación manifiesta del personaje superheróico. Comienzan a apreciarse fisuras, se desliga de la figura mitológica y se convierte en un icono del pop art. Durante la Edad de Bronce, que viaja desde 1971 hasta 1986, comenzaron a germinar cuestiones sociales como el racismo, la drogadicción y el empobrecimiento social, que posteriormente se desarrollarían en la Edad Moderna, punto en el que situamos el tercer arco de construcción y que alcanza hasta la actualidad, en el cual se presenta un héroe que abandona la luz para tornarse más oscuro. Este periodo deconstruccionista coincide con la cuidada escritura, la madurez y la profundidad psicológica del superhéroe que proponían un nutrido grupo de creadores encabezados por Frank Miller, Grant Morrison o Alan Moore. El superhéroe acomete un proceso de transformación y evolución a partir de eventos traumáticos, de sufrimiento y humanización que deriva en la figura del superhéroe post clásico.

### ***2.1. Primer arco: el superhéroe clásico***

Localizamos en el primer tercio del siglo XX el primer arco de construcción del superhéroe norteamericano, que se identifica con la concepción del héroe clásico tradicional, como una figura noble, garante de la paz y el orden. Una de las características más comunes de este conjunto de historias era la de establecer un héroe sin fisuras, sin debilidades aparentes. Esta imagen heroica no está exenta de una gran cantidad de estereotipos: personajes jóvenes, altos, atléticos y físicos, con formas apolíneas, hercúleas, siendo réplicas del clásico héroe acrobático (Bou, 2000) y portando indumentarias que posteriormente serán elementos relevantes y representativos, en definitiva, se convertirán en iconos culturales. El superhéroe enmascarado de los primeros cómics de los años treinta representaba la lucha de clases, se legitimaba como figura crítica con el gobierno de la nación o ponía de manifiesto un modelo de conducta ética y moral ejemplar para la sociedad. La misión del héroe era, ante todo, «proteger y servir» (Sánchez Escalonilla, 2009, p. 19). Durante los años treinta y a causa de la Gran Depresión, el superhéroe fue ampliando su presencia en las ediciones de cómics e historietas de prensa ocupando un espacio de entretenimiento capital de una sociedad necesitada de elementos de escapismo y evasión en una época convulsa y decadente. A lo largo de los años, la personalidad y carácter del personaje —al igual que hicieron otros superhéroes— fue mutando de forma paralela a la evolución de la sociedad norteamericana. En este sentido, podemos considerar el cómic y la historieta como un ejercicio que, desde lo fantástico, radiografía los cambios sociales, políticos y culturales de Estados Unidos en las primeras décadas del siglo XX, hecho que se acentuó durante la Segunda Guerra Mundial (Sáez de Adana, 2021, pp. 93-94).

La figura del superhéroe como héroe diurno (Durand, 1982) alcanzó la glorificación de la sociedad como mito salvador del mundo. Los personajes de cómic y, por tanto los superhéroes, han sido articulados con la misión principal de proporcionar una referencialidad al lector que le permita realizar una «lectura uniforme del relato» (Jiménez Varea, 2016, p. 49) y por ello abarcar una serie de patrones y marcas referenciales que les son comunes a todos ellos, como habilidades extraordinarias, mentales o místicas altamente desarrolladas, tecnología avanzada; con una identidad oculta basada en un nombre en clave y

con un traje icónico que normalmente expresa su carácter, poderes u origen (Heer y Worcester, 2009, p. 77).

En este contexto, y durante *Edad de Oro de los cómics* (1938-1956) surge el primer superhéroe, Superman, en 1938 de la mano de Jerry Siegel y Joe Shuster (Action Comics nº1, 1938), el cual fue el primer mito moderno de la cultura pop (Ballesteros y Duée, 2000, p. 71). Como primer superhéroe, Superman se mostró como un personaje rebelde y antisistema y conectó de inmediato con la sociedad de finales de los años treinta que intentaba vivir sus vidas en plena incidencia de la Gran Depresión. En este sentido, la aparición de Superman revolucionó el mercado de los *cómic-books*. Fue el primer gran (super) héroe en el contexto de la industria creativa del cómic y la historieta.

## 2.2. Segundo arco: el superhéroe ingenuo

La figura del superhéroe no se mantiene inmutable, sino que se reconoce en constante reconstrucción propiciada por cambios en la industria del entretenimiento y por la demanda de lectores en continua evolución. Así pues, en el segundo arco evolutivo que identificamos en el periodo de la posguerra y los años cincuenta y sesenta, ligado estrechamente a la Edad de Plata (1956-1971), comienza a desestabilizarse esa figura guerrera mística y mitológica, jugando relaciones paterno-filiales entre los propios superhéroes y sus acólitos —por ejemplo, Batman y Robin— convirtiéndose en una figura *naif*, optimista, con su aura *campy*, despreocupada y su extremo histrionismo y colorido más cercano al pop art. El superhéroe encierra también una particular proyección de fanfarronería y confianza que, de forma un tanto liviana, despoja de personalidad amenazante a los villanos que les hacen frente.

Uno de los cambios producidos en esta etapa es el modelo narrativo desarrollado, ya que se fomenta la serialidad de los títulos. Este modelo serial implica que «los superhéroes y sus alter egos empezaran a mostrar una evolución en sus vidas en paralelo con las vidas del lector» (Sáez de Adana, 2021, p. 143). Y la serialidad favorece la cotidianidad y fideliza aún más a los lectores con sus personajes superheróicos. Este héroe entierra su grandeza y se vuelve un justiciero cotidiano, relevado de su trascendencia universal, centrándose en ser un héroe acrobático, casual e ingenuo.

La cultura pop impulsa el resurgimiento del superhéroe convirtiéndolo en un icono cultural. En los años sesenta germina una revolución social y cultural que influye directamente en la construcción narrativa de las historias de superhéroes que, dejan de enfocarse únicamente a un público eminentemente joven y adolescente y buscan un espectro más amplio. Este segundo arco facilita el acceso a sus historias a un público generalista que acepta a unos renacidos superhéroes que interactúan directamente con los conflictos sociales e ideológicos que preocupan a la sociedad norteamericana. Estas nuevas historias introducen y desarrollan un abanico de temas que afectan a toda la sociedad como la ética, la responsabilidad social, la justicia o el orden.

## 2.3. Tercer arco: el superhéroe posclásico

A lo largo de las décadas, el desarrollo de la masculinidad heroica cincelada sobre el sufrimiento corporal del héroe favorece la creación de figuras colosales y musculosas heredadas de la tradición griega que nos recuerdan, con cierta distancia, a las deidades heroicas que copaban algunas cabeceras de los cómics, como Superman o Thor. En los años setenta y ochenta, el héroe acrobático clásico es enterrado dando paso al héroe de acción enmarcado dentro de un contexto social apostado en los conflictos bélicos

norteamericanos tales como la Guerra de Vietnam, evento bélico que se muestra presente de forma transversal en la obra de Alan Moore *Watchmen*. En el contexto de la Guerra de Vietnam, la historieta se convierte en un arma contracultural y crítica causada por el malestar, la apatía y la visión de una deprimida sociedad americana (Montañana, 2022, p. 84).

La transformación del clásico héroe acrobático en un coloso engullido por la mayestática trascendencia de su cuerpo parece una continuación directa de los patrones del titanismo hestoniano<sup>2</sup> (Bou, 2000, p. 74). Estas figuras ultra musculadas carentes de escrúpulos transitan caminos más oscuros en los que se enfrentan a grandes conflictos éticos y morales en los que el propio lector se siente plenamente reflejado. El cómic y la novela gráfica se convierten en obras de culto con gran poder reflexivo e interpretativo que plasmaban dicotomías entre placer lector —por la calidad de las obras que surgen de grandes autores— y sufrimiento reflexivo —por la oscuridad manifiesta y la dureza de los relatos. El paradigma del héroe clásico muta y adquiere nuevas cualidades e inquietudes en el último tercio del siglo XX. Asumiendo un punto de partida traumático, el héroe ha ido transitando hacia una versión melancólica de lo que había sido y de lo que aspira a ser. La triste soledad, evidenciada como forma arquetípica de heroísmo, apunta hacia esa imposibilidad del retorno del héroe clásico focalizando su objetivo de conquista en su propia sombra (Bou, 2000, p. 176) ejercitando el anhelo hacia un pasado luminoso frente al presente y futuro traumático y tenebroso. Carl Jung realiza una aproximación a este hecho evidenciando la existencia de nuevas formas de heroísmo cuyos personajes manifiestan una «profunda dialéctica interna» (Cano-Gómez, 2012, p. 443). Mientras que el héroe clásico se cimentaba en la valentía y habilidades extraordinarias, el posclásico requiere un ejercicio revisionista de comportamientos éticos y morales.

La introducción en la narrativa *superheroica* de nuevas temáticas como la ética, la responsabilidad, la justicia o la lucha por los derechos sociales evidencia la necesidad de despojarse de ese mantra infantil o vulgar que había asumido años atrás para construir la figura prácticamente antiheroica que ejerza de justiciero fuera de los márgenes de la ley. Estos personajes «tienen un alto grado de conflicto interno y han vivido experiencias desastrosas o violentas (sic) motivados por la venganza o por el ideal de que esa es la única manera de hacer un bien permanente» (Rico et al., 2019, p. 11). Comienzan a quebrarse esas primeras grietas aparecidas en el segundo arco evolutivo dando paso a «héroes imperfectos que nunca superan sus demonios internos» (Vogler, 2020, p. 78). La narrativa posclásica busca la identificación total del lector para conseguir una «intensa relación emocional» (Cano-Gómez, 2012, p. 439) con la nueva construcción heroica y contribuye a desestabilizar las estructuras previamente concebidas de la figura heroica puesto que subvierte el simbolismo tradicional asociado al héroe clásico. En este contexto, y en línea con otras ficciones televisivas contemporáneas, las catálisis de los relatos devienen fundamentales para la construcción de los personajes, pues a través de gestos y detalles que escapan a la acción de los núcleos permiten poner en juego «lo que es difícil de explicar, incluso, dotando de verosimilitud a lo fortuito, intrascendente e inexplicable» (García Catalán, Sorolla Romero y Martín Núñez, 2019: 23). Se trata de estrategias narrativas clave en la creación de un mundo de ficción singular y de los personajes complejos que lo habitan.

Como no puede ser de otra forma, durante el tránsito evolutivo del superhéroe, el villano, su antagonista, también evoluciona generando un conflicto entre los lectores: inicialmente teníamos una concepción

---

2 Prototipo heroico basado en la figura de Charlton Heston durante mediado el siglo XX.



del personaje heroico, hermética, pura y sin fisuras, batallando en el lado de la luz, frente al enemigo que se oculta entre las sombras. El héroe, que aquí identificamos como posclásico ya no es guiado por los estereotipos asociados que conocíamos, no se asienta en la concepción del héroe diurno que habíamos abrazado, sino que adquiere cualidades antes otorgadas a su opuesto, como la confrontación con la ley o un carácter beligerante por encima de lo moralmente aceptado. En este punto, la separación entre el bien —héroe— y el mal —villano— no es tan evidente como en los arcos anteriores y nos situamos en un contexto difuso. La proyección de la figura del héroe en su opuesto sirve de canalizador de sus miedos y temores y construye a la figura antagonista de la historia como fuerza motora que impulsa la narración. La existencia de un villano es forzada por la existencia de un héroe que al mismo tiempo genera una paradoja puesto que el héroe no existe sin su sombra —villano—, y un villano no existe sin la necesidad de derrotar al héroe —luz—.

En este arco se proyecta una etapa oscura y sombría identificada como «deconstruccionista» (Braun, 2013). La dualidad entre el héroe y la línea borrosa que divide los conceptos del bien y del mal ha dotado a estos personajes de nuevas habilidades y atributos manteniendo algunas pocas características del héroe clásico. La pureza y adoración de la figura del heroica no es tal, a pesar de que todavía lucha por causas justas, sus acciones trazadas al margen del camino aceptado y aceptable recaen sobre él mismo evidenciando el ejercicio de reflexión necesaria por el cual el héroe es consciente de sus actos y de sus consecuencias. En este punto, el héroe posclásico asimila la ausencia de un final prometedor y, volviendo a ese punto de partida del que hablábamos anteriormente, siendo consciente de su futura derrota y muerte, asume que no tienen nada que perder. No le queda otra que encaminarse hacia un final irremediable enfrentándose de forma insalvable al villano en un duelo por la supervivencia. La verdadera meta del superhéroe posclásico está justificada «en la necesidad de solventar las dudas, los miedos, las inquietudes o la angustia que afecta a su mundo interior» (Cano-Gómez, 2012, p. 444).

Autores como Frank Miller, Grant Morrison o Alan Moore, en una etapa remarcada como «desalentadora y áspera» (Braun, 2013, p. 168), crearon historias que estaban trazadas a partir de un contenido más adulto y maduro, con personajes con una evidente dislocación moral, hecho que refuerza la concepción del héroe posclásico, transformado en una suerte de antihéroe que justifica sus acciones como vía para lograr metas. Como afirma Moran:

Mientras en *Batman: The Dark Knight Returns* Miller hace una reconstrucción del mito heroico actualizándose a los nuevos tiempos, por el contrario, en las obras de Alan Moore, se cuestiona profundamente la heroicidad de los caracteres. *Watchmen* [...] ofrece un tratamiento revolucionario del superhéroe haciendo que el lector dude si son héroes o villanos (Moran, 2015, p. 224).

Y al igual que Miller y Moore, Morrison trasladaba cuestiones complejas, maduras y adultas a sus obras tales como elementos cercanos al psicoanálisis, la muerte, los demonios internos y la dualidad héroe/villano como, por ejemplo, en la obra de culto *Arkham Asylum* (1989). Parte del éxito de estas historias se sitúa en el sufrimiento y humanización que acomete el héroe. Los lectores sienten que sus héroes sufren tal y como lo hacen ellos, proyectan sus miedos y temores, y empatizan más con ellos, celebrando de forma más efusiva sus victorias. Vuelve a exponerse «parte de la violencia y desenfreno arrebatado de los cómics de superhéroes a causa de la ley censora de los años 50» (Braun, 2013, p. 169) favoreciendo el surgimiento de figuras antagónicas más poderosas e interesantes que cautivaban a los lectores con una gran profundidad que abría de nuevo el debate sobre la ética, la moralidad y la



repercusión de sus actos. Es lógico señalar que los superhéroes clásicos son personajes fuertemente estereotipados, encerrados en una construcción funcional, con motivaciones simples e inocentes y que, normalmente, salen victoriosos de sus enfrentamientos mientras que esta nueva versión del héroe es un personaje complejo, multidimensional y con una profundidad psicológica y narrativa que ayuda a desarrollar un magnetismo y atracción del lector hacia su figura. *Watchmen* (Moore, 1986), la novela gráfica de la que hereda su discurso nuestro objeto de estudio muestra la decadencia del superhéroe y las connotaciones negativas de un entorno viciado, anquilosado y temeroso de un desastre nuclear que planea de forma imparable sobre el mundo donde la delincuencia, la corrupción o el ansia de poder envenenan la sociedad.

Pero si intentamos analizar estas nuevas formas de construcción y representación del superhéroe tenemos que desplazarnos y saltar del medio en papel al entorno cinematográfico y televisivo, donde los acontecimientos recientes han propiciado la aparición de nuevas fórmulas. Desde inicios de siglo, estamos asistiendo a un aumento masivo en la producción fílmica del género de superhéroes. Definitivamente, el cómic —y sus personajes— ha conseguido de forma estable el salto de plataforma y como vemos en *Watchmen* como obra paradigmática, a través de su versión fílmica, podemos exponer toda la evolución que engloba a estos personajes.

### 3. LOS SUPERHÉROES EN LAS APERTURAS DEL CINE Y LA TELEVISIÓN

Las secuencias de apertura cinematográfica —o títulos de crédito— y los *openings* televisivos se sirven de estrategias significantes para introducir al espectador en la narrativa que le precede. Observar las aperturas en el cine y las series del género de superhéroes nos permite ahondar en la figura superheroica desde diferentes perspectivas y aristas. El superhéroe ha sido representado como un símbolo, como un icono dentro de las industrias culturales. Las aperturas no hacen sino reforzar ese concepto simbólico y de identificación mediante una utilización de estrategias visuales y de representación muy ligadas a la narrativa visual. En las series de televisión, el *opening* «desarrolla un importante ejercicio de repetición» (Bort, 2010, p. 10) que favorece la fidelización de la audiencia para con los personajes puesto que estas han albergado «un enorme poder de identificación e iconicidad» (Bort, 2012b, p. 1763). En el caso de las primeras aperturas dedicadas al género de superhéroes, estas favorecen la implicación, la fidelización y el reconocimiento del héroe como símbolo, como deidad y figura mística que hace retomar la figura del héroe clásico. Exhibe la figura, el cuerpo *kolossal* del héroe (Bou, 2000) garante de la paz y la justicia y nos evoca un sentimiento de deseo y admiración. Sin embargo, cuando derivamos la construcción de las aperturas, ya no solo de los seriales televisivos, sino también las observadas en las obras cinematográficas, hacia vertientes más artísticas, encontramos una relación significativa con la figura *naif* enraizada en la cultura pop mientras que en las representaciones figurativas, simbólicas o narrativas encontramos huellas y rastros que nos conducen hacia la identificación de las figuras superheroicas modernas, de mayor profundidad y dimensionalidad.

Para aproximarnos a los *openings* en el género de superhéroes en cine y series, proponemos una tipología de cuatro categorías heredadas de la propuesta de Iván Bort para las series dramáticas norteamericanas

(2012)<sup>3</sup> : el *opening* impulsado por personajes, el *opening* como logo-símbolo, el *opening* abstracto o figurativo y el *opening* como estructura narrativa. Estas cuatro categorías no son estancas y tiene la capacidad de converger e hibridar entre ellas.

Tabla 2. Tipología de *openings* para el género de superhéroes

<i>Opening</i> impulsado por personajes	<i>Opening</i> como logo-símbolo	<i>Opening</i> abstracto o figurativo	<i>Opening</i> como estructura narrativa
Los actores posan para la cámara junto a su nombre	Héroe como símbolo, como elemento reconocible a partir de un icono representativo	Referencias pictóricas o formales	Prólogo que narra un evento relacionado con la construcción del héroe.

Fuente: Elaboración propia.

La primera categoría de estudio —el *opening* impulsado por personajes— no es exclusiva del género de superhéroes y tiene su mayor exposición en series y telenovelas de éxito de los años setenta y ochenta como *Dallas* (David Jacobs, 1978-91), *Falcon Crest* (Earl Hamner Jr, 1981-90), cuyas estrellas posan ante la cámara exultantes, mientras sus nombres aparecen en la pantalla. En el caso de los superhéroes, series como *Wonder Woman* (ABC, 1975-1979) o *The Six Million Dollar Man* (ABC, 1973-1978) manifiestan estas estructuras (figura 1). Este tipo de aperturas ha sido asumido por nuestro imaginario audiovisual y sigue utilizándose en la actualidad a lo largo de múltiples géneros televisivos y cinematográficos y siguen repitiéndose en series del género de superhéroes como *Smallville* (Jerry Siegel y Joe Shuster, 2011-2011).

Figura SEQ Figura \\* ARABIC 1. Linda Carter y Lee Majors en los *openings* de *Wonder Woman* y *The Six Million Dollar Man*



Fuente: *Wonder Woman* (ABC, 1975-1979) y *The Six Million Dollar Man* (ABC, 1973-1978).

Con la llegada de Marvel, los superhéroes empezaron a enmarcarse en unos sofisticados métodos de representación visual en los *openings* y clausuras, que distinguían a cada superhéroe e incluso a cada villano a partir de un símbolo. Estas aperturas centradas en el logo o símbolo representativo del héroe heredan de la iconografía pop la lectura e identificación del héroe como símbolo, como elemento reconocible a partir de un icono representativo. Toda esta simbología está presente en mayor o menor

<sup>3</sup> Iván Bort (2012a) propone una catalogación de tres tipos de *openings*: el *opening* como logo, el *opening* de distribución de créditos clásica y el *opening* de distribución de créditos cinematográfica.

medida en los créditos finales de títulos como *Capitán América: El Soldado de Invierno* (Captain America: The Winter Soldier, Anthony Russo, Joe Russo, 2014) donde se replica la estrella blanca representativa del escudo de Steve Rogers en contraposición de la estrella roja del hombro de Bucky Barnes o la confrontación entre las corporaciones SHIELD —bien— e HYDRA —mal—, los ataques de falsa bandera y un patriotismo corrupto (figura 2), en *Capitán América: Civil War* (Captain America: Civil War, Anthony Russo, Joe Russo, 2016) donde cada sombra proyecta un elemento asociado a cada superhéroe (figura 3), *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017), con la construcción del Lazo de la Verdad y el escudo de Diana Prince y, yéndonos hacia el Universo DC en *Batman* (Tim Burton, 1989) que centra su objetivo en el propio logotipo en toda la secuencia de créditos.

Figura SEQ Figura \\* ARABIC 2. Uso de símbolos en el ending de *Capitán América: El Soldado de Invierno*



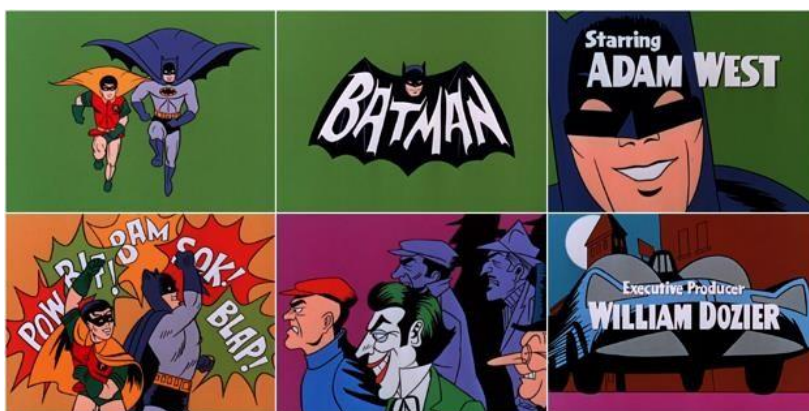
Figura 3. Uso de símbolos en el ending de *Capitán América: Civil War*



El *opening* abstracto o figurativo que aquí proponemos, bebe en su concepción del propio arte del cómic y es manifiestamente autorreferencial. Ya desde los años sesenta, con el estreno de la exitosa serie de *Batman* (ABC, 1966-1968), se idean aperturas con una referencialidad al estilo pictórico del cómic

evidente. Además, estas aperturas (figura 4) añaden a su discurso visual onomatopeyas enmarcadas en bocadillos y globos de texto similares a los de las viñetas, al igual que sucede en obras más actuales como en *Spiderman: Un nuevo universo* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018) en la cual se utilizan recursos propios del montaje secuencial de la novela gráfica y el uso de cartelas (figura 5). Otras aperturas cercanas a la técnica representativa del cómic se sirven de fotogramas como una suerte de dibujo enmarcado en una viñeta, representando la transformación del sujeto protagonista humano en el superhéroe que ya conocíamos. Esto es especialmente evidente en los títulos de *Spider-Man 2* (Sam Raimi, 2004).

Figura 4. Títulos de crédito de la serie Batman de los años sesenta



Fuente: Batman (ABC, 1966-1968)

Figura 5. Secuencia de apertura de *Spider-man: Un nuevo universo*



En el cuadríptico que conforman *Marvel's Daredevil* (Drew Goddard, 2015-2018), *Marvel's Jessica Jones* (Melissa Rosenberg, 2015-2019), *Marvel's Luke Cage* (Cheo Hodari Coker, 2016-2018), *Marvel's Iron Fist* (Scott Book, 2017-2018) dentro del universo de *Marvel's The Defenders* (Douglas Petrie y Marco Ramírez, 2018) se articulan unas estrategias visuales figurativas con el color como elemento discursivo y vehicular. A cada superhéroe se le asigna un color relevante mediante el cual le identificamos. Así pues, el *opening* se establece como un elemento revelador a partir del color asignado a cada superhéroe y esto nos facilita la lectura posterior de cada escena a partir de una fotografía dirigida a las tonalidades en las que se adscribe cada héroe (figuras 6 y 7).

Figura 6. Imágenes de las aperturas de Daredevil, Jessica Jones, Luke Cage y Iron Fist

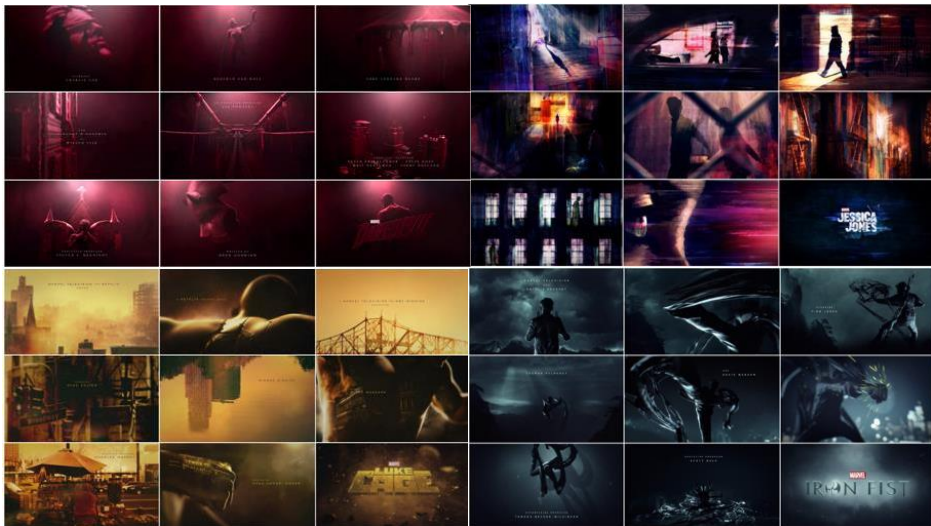


Figura 7. En *Marvel's The Defenders* cada personaje está identificado por una paleta de colores única





Fuente: *Marvel's The Defenders* (2018)

Finalmente, las secuencias de apertura enmarcadas como estructuras narrativas son aquellas que sirven de prólogo para advertir del evento o acontecimiento que ha tenido lugar para que el personaje humano transite hacia su conversión a superhéroe, como sucede en *El Increíble Hulk* (CBS, 1977-1982) utilizado también en el *reboot* del mismo nombre a cargo de Louis Leterrier en 2008. Estas aperturas contextualizan eventos, generan contexto y sitúan al espectador en el punto deseado de la historia. Así pues, identificamos que la utilidad narrativa de estas secuencias está ligada al «uso estratégico como complemento de uno o varios aspectos relacionados con la trama del film, aportándoles un valor informativo proléptico (conocimiento anticipado de algo) clave» (Bort, 2012a, p. 231).

Esta vía narrativa de utilizar la secuencia de créditos como herramienta relatora de un evento que complete la información que debe tener el espectador para comprender mejor la historia es una estrategia que aumenta la fidelización y seguimiento de la obra por parte del espectador y que también observamos, con mayor énfasis, en títulos actuales.

#### **4. TIMES ARE A-CHANGING: EL OPENING DE *WATCHMEN* (2009)**

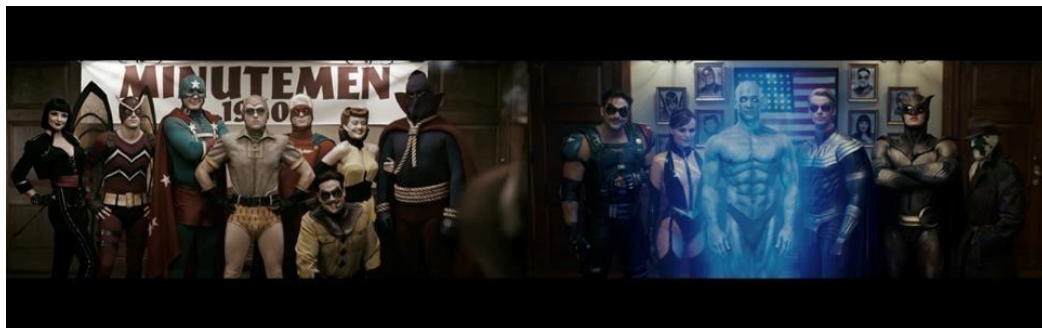
El último tercio del siglo XX nos ha aportado una nueva generación de personajes con un trasfondo ambiguo y complejo. *Watchmen* (1986), como obra totémica y de culto del cómic, es el espejo en el cual se refleja el nacimiento, ascenso, decadencia y corrupción del héroe. Del inmovilismo político a la transgresión de las leyes morales. De la lucha social, al individualismo. De la luz, al derrotismo de la humanidad. La apertura que afrontamos en el film de Zack Snyder (*Watchmen*, 2009), tras descubrir el asesinato de The Comedian —al igual que sucede en la novela gráfica—, nos relata todo un universo complejo e interconectado, conocido, que nos es cercano, y a su vez alejado de nuestra realidad. Se subraya un proceso de adoración del héroe, el cual se relaciona como una estrella con el público y que

concluye con el rechazo y la violencia —incluso el asesinato— de estos mismos personajes por parte de la sociedad.

*Watchmen* es, en cierta medida, una historia sobre la ausencia. Ausencia de orden, de seguridad, ausencia de moral, ausencia de figuras paternas o maternas que abandonan a su suerte a sus hijos y, sobre todo, la ausencia del héroe como arquetipo de garante del bien social. Y también sobre el temor a una amenaza nuclear que se encuentra sobrevolando al mundo, el trauma a la pérdida irreparable y la nostalgia de un pasado mejor. En *Watchmen* se destruye la propia concepción del héroe clásico y se dirige la mirada hacia la nueva generación de héroes posclásicos despojando a esta figura heroica herida de cualquier característica clásica idealizada por la sociedad y prevaleciendo en su haber un conglomerado de patrones éticos, morales y violentos cuestionables.

La versión cinematográfica de *Watchmen* (Snyder, 2009) contiene una de las aperturas más interesantes que podemos encontrar para poder analizar el auge y caída del superhéroe a lo largo de las décadas. Cabe destacar su integración en la narrativa cinematográfica; si se elimina esta secuencia, el espectador desconoce el trasfondo de la historia que está a punto de observar. A pesar de que durante el largometraje —al igual que en la novela gráfica— se aluda constantemente a situaciones pasadas y se produzcan *flashbacks*, el *opening* facilita la comprensión por parte del espectador para conocer qué ha cambiado y en qué posición se encuentran actualmente los protagonistas de esta historia. Durante los seis minutos de duración se abordan 45 años de historia, desde el apogeo y declive de los *Minutemen* hasta la consolidación de los *Watchmen*. Asimismo, el *opening* encierra una estructura cíclica que comienza con la fotografía grupal de los *Minutemen* que asociamos a la figura del héroe clásico y finaliza con una réplica de esa misma imagen por parte de los *Watchmen* (figura 8) que es la representación del héroe posclásico.

Figura 8. Foto de familia de los *Minutemen* y los *Watchmen*.





La secuencia es una alegoría: cada una de las imágenes que aparecen está cargada de significado. En la apertura aparecen numerosas citas a obras de arte o eventos y acontecimientos importantes de nuestra era, referencias directas a eventos capitales en la historia del cómic que manifiestamente han cambiado de significado evidenciando una nueva realidad. A lo largo de la secuencia estamos siendo testigos del surgimiento y relevo que el héroe posclásico toma prestado del héroe clásico. Esta secuencia es necesaria para el espectador, que descubrirá al ritmo de *The Times are a-Changin* de Bob Dylan, los hechos pasados para adentrarse en la narración que precede a esta pieza. La estructura cíclica del *opening* —del auge del héroe clásico al surgimiento del héroe posclásico— nos lanza una reflexión: cómo nos comportamos moralmente como sociedad. Tenemos la capacidad de revelar y aupar a un grupo de personas por ser quienes nos protegen. Y al mismo tiempo, una vez su condición de salvadores nos es incómoda, desplazamos a estas figuras, las desterramos, las negamos, las eliminamos.

El *opening* alberga innumerables referencias a la cultura pop y la historia del cómic. La planificación de esta, en forma de *tableaux vivants*, referenciando al arte visual de la novela gráfica, nos transporta a un universo situado a inicios de los años treinta hasta finales de los años ochenta. Utilizando de engarce rítmico la pieza musical de Dylan, la historia arranca con el carismático personaje de Nite Owl (figura 9) salvando a una familia a las puertas de un teatro, el Gotham Opera House. Esta referencia nada velada, nos recuerda un acontecimiento vastamente conocido dentro del universo creativo del superhéroe, el asesinato de los Wayne en un callejón de Gotham a la salida del teatro. Nite Owl evita el suceso que da pie al nacimiento de una figura fundamental en la historia del cómic, nada menos que Batman. Nite Owl es, *de facto*, una creación que se asemeja al propio Batman dentro del universo de *Watchmen*. No en vano, la apertura se fuerza desde los primeros compases en anunciar al espectador su pretendida y evocadora adoración a la historia del noveno arte y para reforzar su carácter referencial, la pared de la fachada del teatro está empapelada con carteles que recuerdan al primer número de la cabecera del *Hombre Murciélago* (Detective Comics #27, 1939).

Figura 9. Nite Owl salva a la familia Wayne.



En el siguiente *tableau vivant*, Silk Spectre muestra orgullosa un periódico en el cual se celebra su éxito al conseguir atrapar a un criminal. Se encuentra rodeada de un grupo de policías que la miran con altivez, deseo y envidia. Ven la figura de la heroína como una amenaza, quien logra acabar de forma satisfactoria el trabajo que el cuerpo de policía no logra realizar. La heroína se posiciona como un elemento necesario para mantener el orden y la seguridad por encima de la ley. La heroína representa aquellos valores que inicialmente estaban asociados al superhéroe clásico, personajes jóvenes, atléticos, poderosos y exitosos que se convierten en referentes ideológicos y modelos de conducta ejemplares. En la siguiente escena, The Comedian (figura 10) aparece de forma fundamental para evitar el atraco a un banco. Posando como un héroe fanfarrón, más propio de las construcciones del cine de héroes saltimbanquis de los años veinte y treinta, se muestra vanidoso, orgulloso de mostrarse ante la cámara y regocijándose en su éxito como justiciero. Estas estrategias propias de las aperturas anteriormente catalogadas como impulsadas por personajes, en la cuales aparece cada uno de los protagonistas de forma individual dando buena muestra de sus habilidades y luchando contra sus enemigos, están muy presentes en el inicio de la secuencia.

La puesta en escena siguiente, que ya hemos adelantado anteriormente, es una foto de familia de los *Minutemen* en 1940, los cuales posan orgullosos y satisfechos de su condición de garantes de la seguridad. Esta fotografía de familia que más tarde se repetirá con los *Watchmen*, dará paso a otro elemento que nos hace constatar la participación de los *Minutemen* en eventos históricos reales, como la Segunda Guerra Mundial. El Enola Gay aparece decorado con el nombre de Miss Jupiter —la identidad pública de Silk Spectre— mientras sobrevuela plantaciones de arroz en suelo japonés antes de lanzar la bomba atómica. Al finalizar la guerra, se reproduce un evento histórico reconocido, como es la celebración de la victoria en Times Square. Allí, emulando la fotografía de Alfred Eisenstaedt (figura 11), Silhouette, otra integrante de los *Minutemen*, besa apasionadamente a una enfermera mientras vemos de espaldas al propio Eisenstaedt retratar la icónica escena.



Fuente: *Watchmen* (Zack Snyder, 2009)

Figura 11. Silhouette es retratada por Alfred Eisenstaedt



Se desarrolla aquí el primer arco evolutivo del superhéroe que hemos identificado: de una figura heroica con una vertiente detectivesca y garante de la seguridad de la ciudadanía, como la salvación en el último momento de los Wayne a manos de Nite Owl, o su confrontación inicial a los estamentos políticos y de seguridad imperantes representados a través de la figura de Silk Spectre siendo objeto de envidia del cuerpo de policía, a la conversión en un fenómeno de masas a partir de sus actos públicos mostrándose

como una referencia y una aspiración para jóvenes y adultos y por último, transformación en un icono propagandístico y alentador durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría.

En las siguientes escenas tiene lugar el segundo arco de reconstrucción de los superhéroes, que hemos identificado desde la posguerra y los años cincuenta y sesenta. A partir de este punto, surge una tendencia hacia la humanización de los personajes heroicos, dejan esa aura de deidad, fascinación e inmortalidad que llevaban asociadas —como el caso de Superman— y comienzan a tener una mayor interacción social al ser construidos como iguales, a imagen y semejanza de la sociedad en la que estaban siendo proyectados y a la que se estaban dirigiendo. Adquieren un talante más *naïf*, colorido y despreocupado. Los héroes dejan de ser perfectos dioses y se convierten en imperfectos humanos. Erran en sus acciones cuyas consecuencias llegan a ser fatales. Y ejemplo de ello es la secuencia centrada en Dollar Bill, el cual muere intentando evitar un robo cuando su capa queda atrapada en la puerta giratoria. La siguiente secuencia, en una clara representación de *La última cena* de Leonardo Da Vinci, descubrimos la vida privada de nuestros héroes. Ya no son deidades, son personas *de a pie*, tienen vida privada, tienen familia. En este punto, Silk Spectre, visiblemente embarazada, decide retirarse (figura 12) y dedicarse al cuidado de su futura hija quien en años posteriores tomará su relevo para convertirse en la nueva Silk Spectre. Pero esta construcción idílica, del retiro de una vida de peligros hacia una vida de paz familiar se torna fallida, como observaremos en posteriores *tableaux*, en los cuales se subraya la violencia de género, el machismo, la prostitución y la ausencia de una figura paterna/materna referencial que ayude al desarrollo de sus hijos. Se verán especialmente afectados por esta orfandad de cariño Laurie Juspezyk —la hija de Silk Spectre— y Walter Kovacs —Rorschach— el cual creció en un ambiente desestructurado, lúgubre, decadente y depresivo, al lado de una madre que le negaba amor, que se veía obligada a ejercer la prostitución y que jamás le cuidó y educó.

Figura 12. Celebración de la jubilación como heroína de Silk Spectre



En la década de los cincuenta en la industria del cómic surgió una corriente censora por parte del Congreso de los Estados Unidos<sup>4</sup> apoyada en los preceptos del psiquiatra alemán Frederic Wertham, el cual abordaba cuestiones sensibles en torno a la homosexualidad, la violencia y el consumo de drogas y a cómo los cómics pervertían a los adolescentes y fomentaban la violencia juvenil, publicada en su trabajo *La Seducción del Inocente* en 1954. Este hecho provocó que las editoriales se autocensuras en, cercenando la creatividad de sus cabeceras. En el opening de *Watchmen* se pone el foco en este punto en escenas contiguas, cuando Mothman es apresado para llevarlo al sanatorio tras un brote de locura psicótica provocado por el consumo continuado de alcohol como remedio para sobrellevar la dura vida de vigilante y cuando descubren los cadáveres de Silhouette y su pareja asesinadas. Una pintada en la pared revela el motivo de su asesinato mediante las palabras «*putas lesbianas (lesbian whores)*», es decir, ser abiertamente homosexuales, orientación sexual no aceptada en la época (figura 13). Cuando se reveló lesbiana, Silhouette fue apartada de los *Minutemen*. El propio Rorschach a lo largo de la novela gráfica y el film, pone de manifiesto su profundo rechazo hacia este tipo de relaciones no normativas, lo cual remarca el carácter intolerante y retrógrado adquirido por el vigilante, siendo un reflejo de la mentalidad de la sociedad en la que habitaba.



Fuente: *Watchmen* (Zack Snyder, 2009)

En los años posteriores a la guerra, la función de los superhéroes se reivindicó como política. Eran elementos de seguridad al servicio del Estado. En las siguientes escenas que observamos en la apertura, el Dr. Manhattan —que se revelará cómo una suerte de Dios, similar a Superman, capaz de destruir a la humanidad si así lo desease— comienza a trabajar para el Gobierno, administración encabezada por el

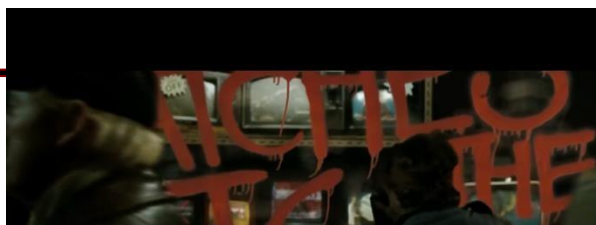
<sup>4</sup> En 1954 se impulsó el Comics Code Authority a partir del trabajo de Frederic Wertham.



presidente John F. Kennedy. Estableciendo paralelismos con el relato histórico, el presidente Kennedy será asesinado en Texas en 1963 por The Comedian emulando el magnicidio que cometió Lee Harvey Oswald. Una vez más, se ha modificado la historia para implicar a los superhéroes en la sucesión de los acontecimientos. Comienzan a aparecer las primeras divergencias de la figura del héroe clásico que desembocará en la construcción posclásica del superhéroe. Durante esta década, los superhéroes se asientan como iconos significativos de la cultura pop. Andy Warhol, quien aparece en una de las secuencias discutiendo sobre las nuevas corrientes artísticas, presenta una obra reconocida por todo el público, el retrato de Marilyn Monroe, pero sustituyendo el rostro de la actriz por el del nuevo sucesor de Nite Owl. Por su parte Ozymandias, superhéroe con clara tendencia megalómana —con una personalidad muy cercana a Tony Stark— aparece en público en la famosa discoteca Studio 54 donde saluda a David Bowie, que espera en la entrada.

Esta resignificación del héroe a mediados del siglo XX implica una evolución en su forma de actuar y en su forma de ser entendido. Si Ozymandias parte de la base de la construcción del héroe cercano al *peplum*, heredero de la mística de Alejandro Magno, adorado como un dios, un guerrero solar que no teme mostrar su identidad en público se convierte en una significativa figura de iconografía pop, incitando el deseo de todos los públicos. Ozymandias se reconoce como una figura de relevancia mediática, cercano al objeto de coleccionista, a la estrella musical o del cine, superando el medio en papel en el que fue concebido y alejándose de esa tendencia de usar y tirar adolescente que tenía el cómic en el primer tercio del siglo. Ozymandias es la contraposición a la construcción heroica del resto de vigilantes, los cuales, cada vez más, se van ocultando en las sombras, van tiñendo de oscuro sus ropajes, se vuelven más introvertidos, individualistas, vencibles, iniciados a partir de traumas pasados, doblegados por un contexto social en constante alarma y bajo el yugo de un peligro, una amenaza sombría, que les altera y les arroja hacia un camino sombrío.

La sucesión de escenas posteriores nos traslada el paso del tiempo a través de eventos históricos y la presencia de los propios superhéroes en ellos: la quema a lo bonzo del monje budista, el viaje a la Luna, las relaciones entre Cuba y la URSS y la Guerra Fría, las manifestaciones en contra de la Guerra de Vietnam finalizando este recorrido en la foto de familia de los *Watchmen* que será el punto histórico en el que se centrará principalmente la narración de la película. Todo este viaje desemboca en la identificación del tercer arco de construcción del superhéroe, remarcando rasgos del héroe posclásico en esta nueva generación de superhéroes. Esta nueva clase de justicieros trabaja desde las sombras, ocultándose, intentando huir del reconocimiento, reinterpretando las leyes que dirigen la sociedad y rigiéndose por dilemas éticos y morales que hasta ahora un héroe no había abordado en profundidad. Al final de la secuencia de créditos, tras la —imposible— tercera reelección de Nixon, que con toda probabilidad ha evitado el Caso Watergate, se lanza un nuevo mensaje que nos lleva a concluir el tercer arco de evolución de los superhéroes: «¿Quién vigila a los vigilantes?» (figura 14). Es decir, quién audita la justicia, quien justifica qué está bien y qué está mal, quién tiene el control sobre aquellos que nos controlan. Esta auditoría sobre la acción de los héroes es ejercida por una sociedad violentamente revelada contra el sistema, despojada de cualquier bienestar para su generación y las generaciones futuras, amenazadas por un conflicto bélico sólo evitable por los propios superhéroes que desprecian. El lector/espectador se enfrentará al dilema moral de entender que la pérdida de miles de vidas supondrá, de facto, la salvación de la humanidad.



Fuente: *Watchmen* (Zack Snyder, 2009)

## 5. CONCLUSIONES

A través de los análisis expuestos en las páginas anteriores podemos concluir en un primer término que tanto el cine como el cómic, en un ejercicio de trasvase de medios, han propiciado el surgimiento de un nuevo arquetipo de personaje superheróico que requiere nuevos puntos de vista y enfoques para poder ser analizado. La evolución de los personajes en ambos medios está relacionada directamente con el contexto social e histórico y con la cultura como arma ideológica y moral.

La evolución del superhéroe se relaciona intrínsecamente con la evolución del contexto social al cual pertenece y acompaña. Como fenómeno de masas proyecta en el lector una serie de historias que le evaden de su contexto social. Este continuo acompañamiento paralelo entre el momento histórico y el progreso del superhéroe sirve de catalizador para desarrollar los arcos de construcción del superhéroe a partir de vivencias propias, y eventos histórico-sociales reconocibles. La evolución del superhéroe también está íntimamente ligada a un pensamiento crítico por parte de los creadores. Como hemos advertido, el héroe desarrolla tres arcos de construcción que se extienden desde meramente una figura social reconocible por las masas a una herramienta política, pasando por una etapa *naïf* y deslavazada como icono pop, continuando hasta nuestros días a través de un proceso de maduración creativa, más oscura, compleja, multidimensional y alejada de los convencionalismos clásicos del héroe hasta el desarrollo del héroe posclásico.

También hemos advertido cómo a través de las aperturas de los seriales y los films se articula la construcción del superhéroe. Si en sus inicios vemos cómo se utilizaban aperturas impulsadas por personajes en las cuales predominaba más la relación actor-espectador como fórmula de reconocimiento, a lo largo de los años se han reproducido fórmulas mucho más ricas en su contenido. A partir de la utilización de símbolos, referencialidad pictórica cercana a las viñetas o historias auto conclusivas que permitían al espectador conocer y reconocer el trasfondo que antecede al relato, las aperturas —o clausuras en algunos casos— han permitido desarrollar técnicas de construcción mucho más atractivas que favorecían el entendimiento del público con el héroe a partir de ciertos mecanismos de identificación.



Por último, y centrándonos en la apertura de *Watchmen* como objeto de estudio, identificamos los tres arcos mencionados anteriormente que dan lugar a la construcción del héroe posclásico. Hemos observado el proceso reconocible de construcción y resignificación de la figura heroica, a través del desarrollo de los tres arcos de construcción del héroe acontecidos que hemos propuesto. Los *tableaux vivants*, más allá de expresar y proyectar un acto, una acción, derivan en una herramienta de análisis fundamental que revela el surgimiento de un héroe deudor de un contexto histórico y social. La forma que adopta la figura superheróica no se aleja en exceso del canon constructivo del héroe clásico, un héroe solar que lucha contra el tiempo, anclado en la victoria y el éxito, reconocido y adorado y deriva, a lo largo de las décadas, en la construcción del superhéroe posclásico, el cual reconoce el sombrío camino que debe transitar a través del cual se despoja de cualquier atisbo de inocencia y se encamina hacia un tortuoso final, evidenciado por conflictos éticos y morales previamente no planteados. También observamos que, a partir de una narración cíclica —de la foto de familia de los *Minutemen* a la foto de los *Watchmen*— podemos divisar una narración cronológica en la cual se presenta la evolución y construcción de los superhéroes a través de los tres arcos de construcción propuestos, desde el arquetipo de héroe clásico salvador y arma propagandística identificada en los *Minutemen*, la influencia de los preceptos de Wertham en la autocensura acontecida en los años cincuenta y sesenta con el asesinato de Silhouette, el apresamiento de Mothman y la participación activa de los superhéroes como armas gubernamentales e iconos pop y, por último, una nueva generación de antihéroes enmascarados, que se ocultan de la sociedad, que bordean los límites legales y que, en cierta medida, son negados. Los análisis realizados permiten verificar la hipótesis planteada inicialmente y confirman cómo la apertura de *Watchmen* representa el auge y la caída del héroe clásico proyectado en los *Minutemen* y el nacimiento del héroe posclásico a través de la fundación de los *Watchmen*, una generación de superhéroes oscura, imperfecta y moralmente cuestionable.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Ballesteros González, A. y Duée, C. (2000). *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha.
- Bort, I. (2010). Nuevos paradigmas teóricos en las partículas narrativas de apertura y cierre de las series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas. *La Comunicación Social, en estado crítico. Entre el mercado y la comunicación para la libertad*. II Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad La Laguna, Tenerife.
- Bort, I. (2012a). *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas* (tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castelló de la Plana, España.
- Bort, I. (2012b). Los *openings* de las series televisivas dramáticas norteamericanas contemporáneas como partículas narrativas con estratégicos componentes semióticos. *Culture of communication / Communication of culture, 1761-1772*.
- Bou, N. (2000). *El Tiempo del héroe*. Barcelona, Paidós.
- Braun, D. (2013). *The Aesthetic Intensity of Superheroes*. Ottawa, Department of Sociology and Anthropology Carleton University.
- Campbell, J. (1993). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, Fondo de Cultura Económica.

- Cano-Gómez, A. P. (2012). El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión Hijos de la anarquía. *Palabra Clave*, 15(3), 432-457.
- Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, MonkeyBrain Books.
- Durand, G. (1982). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario. Introducción a la arquetipología general*. Madrid, Taurus.
- Gabilliet, J.P. (2010). *Of Comics and Men. A Cultural History of American Comics Books*. Jackson, University Press of Mississippi.
- García-Catalán, S., Sorolla-Romero, T. y Martín-Núñez, M. (2019). Reivindicar el detalle: sutilezas y catálisis barthesianas en la ficción televisiva. *Palabra Clave*, 22(3), 1-29. <http://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.3>
- Gubern, R. (1972) *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, Edicions 62.
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona, Anagrama.
- Heer, J. y Worcester, K. (2009). *A comics studies reader*. Jackson, University Press of Mississippi.
- Itúrrregui-Motiloa, V. (2023). Feminismo y geopolítica en el Universo Cinematográfico de Marvel: la ideología y la historia vestidas de fantasía de Viuda Negra, Wandavision y Dr. Strange. *Historia y comunicación social*, 28 (1), 227-238. doi:10.5209/hics.85154
- Jiménez Varea, J. (2016). *Narrativa gráfica: Narratología de la historieta*. Madrid, Fragua.
- Montañana, J. (2022). La tragedia como fuerza impulsora del (re) nacimiento: a propósito de Daredevil: Born Again y Batman: Year One. En F. Pomares (Coord.), *Comics y estudios culturales 2. Visiones y revisiones* (pp. 79-104). Santa Cruz de Tenerife, Ediciones Idea.
- Moran, M. A (2015) *La evolución del supervillano en el comic book norteamericano de Superman a Watchmen* (tesis doctoral). Universidad de León, Departamento de Filología Hispánica y Clásica
- Morris, T. y Morris, M. (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona, Blackie Books.
- Neale, S. (1980) *Genre*. London, BFI Publishing
- Rico, D. A., Galindo, J. A., Maya, E., y Guerrero, R. F. (2019). El héroe oscuro y el antihéroe de la novela gráfica: Modelos éticos para los adolescentes en la complejidad contemporánea. *Eureka. Revista de Investigación Científica en Psicología*, 16, 137-158.
- Sáez de Adana, F. (2021). *Una historia del cómic norteamericano*. Madrid, Catarata.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2009) Fantasía de Aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine. *Comunicación y Sociedad*, 22(2), 109-138. doi:10.15581/003.22.36266.
- Scolari, C. (2016). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Deusto.
- Thompson, I. (2005). Deconstructing the hero. En McLaughlin, J. (1ed.) *Comics as Philosophy* (pp. 100-129). Mississippi, University Press of Mississippi.
- Vogler, C. (2020). *El viaje del escritor*. Madrid, Ma Non Troppo.