

# **BAJO LA PIEL DEL SUPERHÉROE: FUSIÓN ENTRE SU IDENTIDAD Y SU IMAGEN.**

José M<sup>a</sup> Alonso Calero y Josefa Cano García

Facultad de Bellas Artes

La influencia de los superhéroes sobre la imaginación colectiva se basa en la encarnación de nuestras esperanzas, sueños, y deseos. Metáforas de nuestra realidad social y política, también han llegado a ser nuestros referentes en términos de sexualidad y de culto al cuerpo, siendo representativos del cuerpo humano de forma hiperbólica. Su apariencia se redefine y adapta según los cánones populares de belleza para llegar a ser siempre “lo superlativo”. El poder de transformación es el punto más importante de la metáfora que encarna. La metamorfosis le da esa capacidad de rehacerse y volver a hacerse una y otra vez, cual ave fénix, dándonos la posibilidad de fantasear y escaparnos de lo banal, ordinario y cotidiano.

En este capítulo trataremos los aspectos icónicos de la figura del superhéroe y buscaremos dar respuesta al símbolo, metáfora visual de todos los aspectos psicológicos, ideológicos, políticos y personales de este personaje, que se ven en los demás capítulo de este libro.

Los elementos estéticos que hay que destacar en el mundo de los superhéroes irían desde los icónicos y simbólicos hasta las cuestiones que abarcan el estilo gráfico, artístico y audiovisual, llegando hasta los aspectos de identidad y comunicación visual. Todos ellos han ido evolucionando en paralelo al desarrollo hacia historias más complejas y el estudio de caracteres y personalidades más ricas en matices. Todo esto ha hecho crecer el fenómeno espoleado por la demanda de un público y una sociedad ávida de modelos individuales capaces de alcanzar sus retos y sueños, en una sociedad donde se filtra el bien y el mal.

Hay que adjudicar el desarrollo de diferentes estéticas acordes con nuevos y distintos públicos a las diversas catarsis que enmarcan cada una de las épocas, tanto la dorada como la

edad de plata, la de bronce y la de hierro. La primera época dorada está plagada de inocentes dibujos y una estética todavía por pulir. En ella se mantienen claves determinantes para la figura del superhéroe y se definen las matrices que determinarían toda su evolución. La edad de plata se ve marcada por la censura a consecuencia de las acusaciones del Dr. Frederick Wertham. En efecto, en su libro, *La seducción del inocente*, dicho autor acusa a Superman de darles a los niños "fantasías de diversión sádica", al igual que a Batman y Robin de inspirar pensamientos homosexuales; y a la Mujer Maravilla de estar muy lejos de todo lo que las niñas deben ser. Todo aquello supuso una persecución en toda regla, la quema de cómics, y la consecuente caída en las ventas, así como los vetos internacionales. Publicados bajo un código de censura, los cómics redujeron su presencia en ediciones infantiles. Lo que en un principio fue escrito para niños se había popularizado entre adultos. La edad de bronce está marcada por la política de absorción editorial de DC y la aparición del binomio Moore y Gibbons. Posteriormente, en la llamada edad de hierro o edad oscura, cumpliendo con las exigencias comerciales, Superman muere y resucita para reavivar el interés de los lectores.

En oposición a esto va apareciendo un tratamiento más pictórico desde una ruptura estructural de las viñetas clásicas hasta llegar a composiciones de una riqueza pictórica de gran calidad, donde el dibujo pasa a ser pintura y desaparecen los límites de las formas con colores planos y chillones para abrirse a una construcción de la forma por medio del estudio gráfico de la luz, más en consonancia con el tratamiento conceptual del *superhéroe oscuro*. Es en esta visión oscura del personaje donde se plasma la personalidad difuminada que empapa el papel creando superhéroes difusos y de una gran riqueza dramática. La plasmación gráfica de esta psicología del personaje está en el tratamiento formal donde las luces queman los contornos de las figuras. Por el contrario, en otras de carácter tenebrista, la forma de la figura es la mancha oscura, logrando un gran tratamiento pictórico y gráfico totalmente fotográfico hasta llegar al hiperrealismo que ha sido apoyado por una explosión audiovisual de las versiones cinematográficas de los superhéroes e incrementado por la capacidad tecnológica de los efectos especiales.

De la mano de Frank Miller y Dave Gibbons, se nos aparece un personaje introspectivo que se construye desde lo más profundo, desde un conflicto interior, lo que centra su lucha contra el mal desde lo personal. Valores como la venganza y el rencor son los motivos de sus acciones y no la lucha por el bien de la humanidad. Este personaje, oscuro, se deshace de sus formas inocentes, directas y claras, colores planos y vivos para ensuciar su imagen, su pose y sus escenarios y así hablarnos de sus conflictos. Desde el punto de vista simbólico, es

interesante observar la fusión entre la piel y el traje, el conflicto interior rebosa y le sale por los poros de la piel, hasta fundirse con los elementos icónicos. La indumentaria, los emblemas y elementos accesorios del traje se incrustan en la piel y se convierte en un todo, símbolo e icono: el todo fundido en uno.

Cuando hablamos de los aspectos estéticos en relación con los superhéroes, por defecto y como algo ya establecido, se recurre a su perfección anatómica, la identidad visual y al traje o uniforme, siempre llamativo.

## **1. El Diseño Visual**

El origen de los superhéroes nos remite a las mitologías de la antigüedad con todos sus modelos (dioses-héroes) como fenómeno discursivo de los mitos modernos. Humanizados a través de la representación de los iconos de los superhéroes, dichos mitos se han convertido en estereotipos recurrentes; esquemas convencionales y universales a partir del poder de los medios de comunicación masiva.

Tres son las facetas de un superhéroe: su papel y función, su personalidad e historia previa, y su diseño visual. Siendo esta tercera el reflejo de las dos primeras. Todo aquello que forma parte de la información visual del personaje está compuesto por su función en el contexto social y su personalidad distintiva, su conflicto interior, conformando así su apariencia visual, reclamo y exhibición, a la vez, de sus capacidades sobrenaturales.

En la primera época, el superhéroe viene definido visualmente por sus poderes, de forma amenazadora, al igual que un animal muestra su potencial peligro, con exageración por medio del despliegue de su cuerpo y de sus extremidades, todo ello reforzado por colores llamativos. Cada uno de los elementos del traje nos habla de los poderes o capacidades con los que lucha en defensa de sus valores.

A la hora de la transformación de los personajes en superhéroes, fase de conformación del mito en el progresivo descubrimiento de su nueva condición, los creadores han ido incorporando aspectos de diseño corporativo y comunicación visual sin tener conciencia de ello, y sin haberlo tenido en cuenta una vez que han encontrado la fórmula específica para cada caso. Es bastante común la recuperación de aspectos de superhéroes del pasado –que han quedado en el olvido por su corta vida o por su escaso éxito–, pasando a ser simples experimentos, para crear nuevas figuras, como combinación o refrito de estas figuras del

pasado. Es importante recordar las posibilidades que se abren ante la creación de la identidad de un superhéroe por medio de un diseño basado en el lenguaje y la comunicación visual. Ciertamente pocas veces se habrá planteado esto desde ámbitos disciplinares diferentes. Resulta curioso que es el personaje protagonista quien define y va configurando su propio traje, aunque no debemos olvidar la figura de Etna Moda que sí aparece como creadora de los trajes de *Los Increíbles*. Se rumorea que este personaje, por su corte de pelo, estaría inspirado en Anna Wintour, responsable de la edición americana de la revista *Vogue*.

## 2. Estética e identidad

La identificación visual de cada superhéroe, en general, viene determinada por tres clases de elementos: uno es su emblema o logo, otro sería el diseño de su traje incluyendo los accesorios, y el tercero es el elemento diferenciador que define al superhéroe, el elemento que mejor lo representa.

Además, hay otras características que apoyan los aspectos visuales, sobre todo, aquellas innovaciones que se han ido incorporando y perfilando a lo largo de la historia. Dentro de ellas están las referidas a la personalidad y los aspectos psicológicos, además de otros datos más concretos como son su género, cultura, valores, poderes y demás atributos.

La relación de los atributos de cada superhéroe la podemos analizar por medio de dos funciones, la distintiva y la denominativa.

**La función distintiva:** Se refiere a los elementos visuales de su aspecto, su iconografía, tales como son su traje, la máscara o antifaz y las botas. Éstas se pueden dividir en tres clases:

1. El traje: llamado también disfraz, destaca su anatomía por medio de mallas ceñidas y de un gran colorido.
2. Los accesorios: Lo que podríamos definir como complementos y todo aquello que va en detalle y en sintonía con el traje. Estos elementos tienen siempre alguna función como arma o poder especial: la capa, la máscara, las botas, el látigo, el martillo, etc.
3. Objeto o elemento de identidad: Relacionado con los accesorios este elemento sería el más destacado, por poderes o por ser el elemento más representativo del superhéroe.

**La función denominativa:** funciona como un símbolo, una representación del superhéroe. Suele aparecer como logotipo, marca o emblema, es único y es la imagen que se proyecta en sus representaciones de poderío, amenaza y de sus sentimientos. En algunos casos actúa como firma del superhéroe.

Otra categorización para un estudio y análisis más complejo debería contemplar cuestiones más sutiles y de un espectro más amplio que se enmarcarían en el conjunto de los elementos transversales de su identidad visual, estos serían:

1. El símbolo o emblema: representación del valor más importante.
2. Características diferenciadoras: humano, mutante, etc.
3. Su antagonico: el archienemigo que le complementa.
4. Sus versiones: modificaciones sufridas a lo largo de la historia.

El símbolo-identidad del superhéroe se basa en el compendio que lo representa a modo de identidad gráfica corporativa y es, a la vez, la representación del ideal del yo, como estereotipo más allá de la realidad hasta llegar al mito. La visión de este símbolo-identidad como mito es herencia de la imagen del superhéroe como divinidad clásica por medio de la mitología, donde cada dios representaba metafóricamente un poder o una característica que le daba un valor sobrenatural, sobrehumano. Todos estos símbolos de su representación tienen como fin y principal objetivo seducir al público.

### **3. La piel como traje**

Cuando se utiliza la imagen de los superhéroes como modelos, nuestra memoria nos remite a cuerpos de una anatomía prodigiosa, figuras atléticas como desfile de culturistas, donde ellos parecen estar esculpidos en mármol y ellas compuestas por curvas de miedo, eróticas y sensuales. Todos ellos son ensalzados embutidos en trajes ceñidos, mallas de un colorido chillón, que nos recuerdan a acróbatas y personajes de circo.

La supraanatomía nos descubre sus virtudes y bondades por medio de la moda, de lo mecánico o de lo tecnológico. Todo ello bajo el elemento de la indumentaria como relación de atributos, de lectura visual fácil para el gran público. No debemos olvidar la función primera del

traje que no era simplemente la del disfraz sino de ocultación para preservar a toda costa su identidad secreta, la cual era proyectada como función camaleónica para pasar desapercibido.

Hay un punto de encuentro entre el cuerpo y el traje. En este punto la piel del superhéroe se funde con su traje y su indumentaria. Esta nueva condición viene determinada por la exaltación de la anatomía que se sale literalmente del traje, a la vez que el traje deja de actuar de disfraz para convertirse en la parte orgánica y con vida, de ello son ejemplos superhéroes como Spawn, Spider-Man negro, Linterna Verde o Antorcha Humana.

Otra evolución del traje es la concepción de la imagen visual del superhéroe hacia una estética más conceptual o minimal; hasta Alan Moore reniega del uso de logotipos y emblemas, ya que interpreta que la identidad del superhéroe y, sobre todo, de su perfil oscuro, es más psicológica. La metáfora reside en el hecho de que el superhéroe y su personaje están contruidos a partir de capas, capas psicológicas que enriquecen la trama y acompañan a un público adulto y más voraz.

Hulk es un caso interesante, pues se puede considerar que es el traje sin traje, la piel es su vestimenta, el color verde es su traje. El concepto más contemporáneo funde el traje con la piel y es su color la seña de identidad, acompañado de ese trapo morado que lleva por pantalón.

Otra aspecto de visibilidad es la fusión de las dos identidades, la pública y la privada. A causa de la evolución de los personajes hacia nuevos públicos y su adaptación al cine, se ha instaurado una política de humanización de los personajes, que en una primera instancia han sufrido en solitario y en silencio su condición de superhéroe y, en una segunda instancia, la vanidad y el ego los ha hecho salir a la esfera pública dándoles fama y aprovechando la repercusión mediática. Los tres ejemplos más claros son Ironman, Los 4 Fantásticos y Hancock. Es interesante en este punto mencionar a Hancock, superhéroe desarrapado y alcohólico. Hancock intenta rehabilitarse y adquirir los patrones clásicos del superhéroe, se busca un traje, e intenta llevar una vida modélica.

Como ya hemos hablado de iconos y símbolos, debemos acercarnos al lenguaje visual desde el diseño para analizar los elementos más representativos de los superhéroes que forman parte de esa identidad visual que cada uno de ellos mantiene en todas aquellas evoluciones, interpretaciones y versiones creadas por motivos de marketing, por la inquietud por innovar de los dibujantes y por el ansia de los lectores de encontrar matices y perfiles que

enriquecen al género. En este sentido el traje hace referencia al logo como elemento principal, se va fusionando con la piel y, por lo tanto, se incrusta, difumina y adapta en una transformación hacia un solo corpus donde todo está incluido.

#### **4. El Acto Estético**

En el mundo de los superhéroes el diseño y la creación de cualquier ambientación está inundada de un factor estético determinante, las acciones de un superhéroe están regidas por una forma de actuar acorde con sus valores, sus poderes y la relación con su antagonista. El personaje sigue un ritual cual chamán con sus tics y sus tocs. Al igual que el comportamiento de un serial killer, intenta rodear sus actos con una estética propia a modo de firma, reclamo de la autoría de sus acciones. El llevar todo al plano estético es fruto y reflejo de una clara identificación entre lo que es el bien y lo que es el mal. La relación que se establece en lo estético tiene que ver con la relación entre moral y apariencia, entre cuerpo y alma. En el caso del villano la intención es hacer el mundo a su imagen y semejanza o gobernarlo según sus ideales.

#### **5. Renovar o Morir**

A lo largo de las últimas décadas se ha intentado dar cierto desarrollo en las historias de estos superhéroes pero la verdad es que solo han sido experimentos con no muy buen resultado, donde siempre se ha tenido que volver al arquetipo tal cual fue creado y con el que se había triunfado. Spider-Man negro tuvo que volver a su azul y rojo, y Superman tuvo que resucitar antes de tiempo. Aún así han sufrido su propia evolución estética y lingüística respecto a las anteriores décadas.

En el crecimiento de los superhéroes es fundamental su desarrollo en función del binomio inclusión/exclusión. La figura del héroe clásico y mitológico como dios-héroe de las civilizaciones antiguas ha ido evolucionando hacia una figura más difusa del dios-héroe humanizado para luego convertirse en figuras más terrenales semidivinas o como héroe romántico individual.

En una primera época el superhéroe estaba claramente diferenciado como “actor del bien” frente al mal. Era un personaje lleno de ideales, de inocentes formas y sus acciones coloristas actuaban como respuesta a la situación de depresión de los años 30 en EE.UU.

Más adelante, DC (Detective Comics) revoluciona esa visión por medio de Alan Moore o Frank Miller, que ofrecen un lado oscuro donde prima la ambigüedad moral y donde los superhéroes se humanizan.

En toda esta historia del superhéroe, el marketing ha determinado como se recuperaban personajes y colecciones, siempre manteniendo su esencia, su imagen y elementos visuales así como su iconografía, con la intención de renovar o darle una vuelta de tuerca a la historia. El caso más famoso es el de Spider-Man en 1984. Aparece con un nuevo traje, simbiótico y totalmente negro que no duró mucho, y que dio paso a un popular *spin off*, el villano Venom.

## **6. La Cara Pública**

Cuando hablamos de la estética del superhéroe no damos suficiente relevancia a su lado público tras el que se oculta para justificar su existencia: una personalidad pública que debe ser alimentada para mayor gloria de su ego, que se oculta debajo de la máscara. Esta personalidad puede ser fruto de hechos ajenos a su persona o puede ser una personalidad forjada por su elección y determinación.

No es otra que una lucha entre su personalidad oculta, trastornada y martirizada y su personalidad pública que supone una explosión, de color y formas gráficas, cuasi publicitarias, de todo lo que proyecta y con lo que intenta condensar a todo un público ávido de sus acciones. Esta transformación de la persona al superhéroe fue escenificada visualmente tantas veces por Superman, cuando Clark Kent entra en la cabina de teléfono para transformarse, o por Batman, cuando acude a su cueva es una especie de “salir del armario”, donde se rebela y se libera en su nueva personalidad de superhéroe, donde todo es posible.

El superhéroe es un inadaptable social, en eso es igual al villano, el acto de la revelación en superhéroe es la liberación del oprimido, del marginado, del diferente, del friki ... Su personalidad trastornada intenta afrontar su trauma y orientarlo a hacer el bien, mientras que el villano la orienta hacia el mal, transformando el mundo a su imagen; por la impotencia del origen de la causa de su mal, realmente intenta buscar una redención.

## **7. El Arquetipo del Superhéroe**

El arquetipo de los superhéroes como aquello que está enraizado en el inconsciente colectivo y, cuyo bagaje o ADN cultural tiene unas claves claramente definidas para todas



aquellas culturas invadidas por el mercado editorial, el merchandising y la industria audiovisual estadounidense ha generado representaciones muy estereotipadas y tópicas del superhéroe. El conocimiento y destreza en el uso y combinación de los elementos arquetípicos de los superhéroes permiten al creador secuencial encontrar matices ricos tanto en el desarrollo dramático y psicológico como en su plasmación gráfica y visual.

El mero hecho de ver a un Superman de 40 o 50 años rompe aspectos de ese arquetipo, así como su muerte o la pérdida de algún poder. Todo ello determina los rasgos visuales que el dibujo nos desentraña. Imaginad la limitación de expresividad de Spider-Man con esa cara tapada y esos ojos que invaden su rostro. Los dibujantes han tenido que recurrir a la expresión corporal para darnos información de lo que el superhéroe siente bajo la máscara.

La creación de figuras tan simples en un principio genera una esclavitud del arquetipo que degenera rápidamente en una serie de estereotipos. La abundancia de elementos psicológicos ofrece un abanico de posibilidades que enriquecen y matizan los aspectos visuales del personaje. El dibujo se llena de tramas, capas y texturas que dan cuerpo matérico a la representación.

El modelo estereotipado ha delimitado demasiado el desarrollo de nuevas creaciones en el diseño visual de nuevos superhéroes. La creación dentro de un patrón y unos cánones tan determinados y prefijados han condicionado la creación de nuevas figuras emergentes desde ámbitos culturales diferentes.

## **8. El Arte y los Superhéroes**

Cuando hablamos de la estética de los superhéroes nos referimos a una iconografía popular. El cómic es cultura pop y está presente en todo lo que forma parte del consumo visual tanto la producción seriada, merchandising como los demás formatos posibles.

Al albor de la cultura pop, cultura popular (la publicidad y el cómic...) donde el pop americano toma las referencias comerciales de la cultura de masas y de consumo, la idea era quedarse con un mensaje claro y potente de los conceptos, subrayar el significado y valor iconográfico de los productos fabricados en serie para el consumo diario.

La presencia de los superhéroes en innumerables medios –cine, radio, teatro, televisión y videojuegos–, viene del significativo impacto que han ejercido en la cultura pop de los años

setenta. Los superhéroes como Batman, Superman, Spider-Man o Wonder Woman son algunos de los personajes más conocidos de ficción de los siglos XX y XXI, son iconos clásicos. Por otro lado, el medio del que surgieron estas figuras, el cómic, está poco considerado respecto a otras artes; pasa por una forma de expresión artística y literaria de segunda categoría. Gracias a sus orígenes inmersos en la cultura pop, los cómics de superhéroes han proporcionado el contexto y el tema del arte con palabras mayúsculas en Estados Unidos. La apropiación por parte del arte pop del estilo de los cómics ha forzado a la crítica y al público a reconsiderar el universo gráfico de los cómics como una forma de arte independiente.

Andy Warhol se apropió de la figura de Superman, con el mismo respeto y la misma ironía que concedía a otros productos pop. Al igual que las latas de sopa Campbell o las reproducciones múltiples del Volkswagen Beetle o de Marilyn Monroe, las imágenes de superhéroes se centran en su principal virtud, su poder, icono indeleble y fácilmente reconocible de calidad.

En este sentido el trabajo de Roy Liechenstein se nutre y tiene la función de dignificar y poner en el altar del arte contemporáneo a aquellas imágenes que son iconos de la cultura pop y, sobretodo, apropiándose de la cultura pop, como de la memoria y del patrimonio visual colectivo.

A los Héroes también los hace inmortales el Arte.

## 9. Cronología del Traje

Superman, Batman, Spider-Man, El Capitán América, Linterna Verde, Flash,... todos los disfraces de los superhéroes son trajes ajustados que parecen una exhibición de los músculos de su cuerpo y siempre están de moda, por una cuestión de protección mágica. El hombre primitivo pronto se dio cuenta de que podía cazar animales, no solo para conseguir su carne sino también sus pieles para cubrirse con ellas. Estas les cubrían los hombros y, si les estorbaban en algunos movimientos, dejaban parte del cuerpo al descubierto. ¿Qué diferencia a los hombres primitivos de Superman en cuanto a su indumentaria? Superman va vestido con una malla con la que se deja insinuar su cuerpo; alardea de ropa interior y lleva capa, semejante al hombre primitivo que se cubría con la piel de animales para preservarse del frío. El paso de las pieles al tejido de fibras naturales no fue tan sencillo e inmediato como se creyó en un principio. Las esculturas y bajorrelieves de la antigua civilización sumeria de Mesopotamia (tercer milenio a. J. C.) muestran a personajes ataviados con faldones de tejidos de mechones, similar a flecos, muy ajustados al cuerpo, aunque se cree que los escultores habrían eliminado todos los pliegues y arrugas para poder mostrar con mayor claridad tanto el cuerpo como los motivos decorativos de la tela.

A pesar de que el valle del Nilo no es más caluroso que el del Éufrates, el traje egipcio fue mucho más ligero y de menor prendas que el de los asirios o babilonios. De hecho, la mayor parte de las clases bajas y los esclavos en los palacios iban desnudos total o parcialmente. El ir vestido era una especie de distintivo, de privilegio de clase. Se dispone de mucha información sobre el traje del Antiguo Egipto a través de estatuas y pinturas murales al fresco, de las cuales se han conservado un gran número de ejemplos gracias a su clima extremadamente seco.

Durante el período denominado Imperio Antiguo (antes de 1.500 a. J.C.) La prenda característica fue el *schenti*, un trozo de tejido a modo de taparrabos que se sujetaba con un cinturón. A veces se cubrían los hombros con una capa corta o llevaban en el cuello un gran collar adornado con piedras preciosas que dejaba el torso al descubierto.

No podemos pasar por alto la sorprendente indumentaria que llevaron los cretenses antes del colapso de la cultura minoica en torno al año 1400 a. J.C. Nada se sabía de la existencia de esta civilización hasta que las excavaciones de Sir Arthur Evans en marzo de 1900 sacaron a la luz la riqueza de los restos y la complejidad de sus trajes, en particular los

del legendario rey Minos (Padre de Ariadna y señor que ordenó a Dédalo construir un laberinto para esconder a un ser fantástico, mitad toro, mitad humano: el Minotauro).

Desde el punto de vista del traje, el período más interesante es el de los tres siglos y medio transcurridos entre 1750 y 1400 a. J.C. En aquella época se construyó el Palacio de Knossos, o Cnossos; y toda la información que poseemos procede de los frescos, de la cerámica pintada y de las esculturas halladas en sus excavaciones. Las cerámicas nos desvelan un asombroso refinamiento, en el que el traje masculino consiste en una "pampanilla" (taparrabos de tela), que deja el torso al desnudo, pero la forma de ésta era mucho más variada que el *schenti* egipcio y, además, podía variar el material: lino, lana o cuero. Hombres y mujeres llevaban cinturones, adornados a veces con placas metálicas, y en otras ocasiones hechos enteramente de metal. Y los hombres no llevaban nada en la cabeza; a veces tan solo un turbante. Los cretenses mostraron una extraordinaria pasión por los colores vivos: rojo, amarillo y azul, como puede apreciarse en los fresco que se han conservado, los mismos utilizados por los superhéroes.

Según el libro *Our flag*<sup>1</sup>. de la Cámara de Representantes de Estados Unidos, los colores de la bandera adoptados en 1782, expresan lo siguiente: "*el blanco simboliza su color de piel e inocencia, el rojo sangre y valor, y el azul el cielo, perseverancia y justicia*".

Timely edita el primer número del Capitán América en diciembre de 1940, aunque en la portada tenga fecha de marzo del 1941. La sensación de muchos norteamericanos es que la sombra de Hitler era más alargada de lo que parecía en la década de los treinta, y que la amenaza de un Tercer Reich dictatorial no era solo cosa de Europa. Fue Joe Simon quien pensó en aquel personaje, Steve Rogers, un hombre de constitución débil al que su precaria salud aleja del reclutamiento, pero Rogers tiene la oportunidad de servir a la patria convirtiéndose en conejillo de indias del experimento del Dr. Reinstein, cuyo suero podría crear a una nueva raza de poderosos supersoldados<sup>2</sup>

En la quinta página del primer número del Capitán América se demuestra que la fórmula funciona: Rogers se convierte en un hombre extraordinariamente fuerte con un cerebro

---

<sup>1</sup> A Proclamation by the President: Flag Day and National Flag Week, 2001. *The White House*.

<sup>2</sup> Guiral, A.: *Del tebeo al Manga. Una historia de los cómics. 3. El cómic-book: Superhéroes y otros géneros*. Gerona. Editorial Panini España. Pág. 85

privilegiado. La alegría dura poco en el laboratorio, puesto que un infiltrado agente de la Gestapo acaba con la vida del Dr. Reinstein y con su fórmula. Pero Roger, aparece ataviado con una camiseta azul en la parte superior y en el centro una estrella y por la parte inferior a rayas blancas y rojas junto con unos leotardos azules pegados al cuerpo. Se trata de los principales elementos simbólicos de la bandera de Estados Unidos, además lleva un escudo a prueba de balas con una gran estrella en el centro, y círculos rojos y blancos. ¡Está salvando América!

Desde el siglo XII hasta el siglo I a. J. C. hombres y mujeres llevaron una túnica llamada “Chiton” era un simple rectángulo de tela que colgaba sobre el cuerpo, ofrecía múltiples posibilidades a la hora de ponérselo, los hombres podían sujetárselo en el hombro con un broche o alfiler.

El debut de Superman en el número 1 de Action Comics, con fecha del mes de junio de 1938 en portada, fue un éxito inmediato y espectacular, tanto por su poderes como por su uniforme de leotardos, calzones, cinturón, capa y botas; este hecho cambió la industria para siempre, creando el estándar que seguirán los siguiente superhéroes.

Jerry Siegel confesó que la idea básica de Superman se le había ocurrido hacia 1932 y cuando un año después se puso a desarrollarla con su amigo y dibujante Joe Shuster, el personaje era muy distinto al que conocemos. En las primeras viñetas no llevaba sus leotardos azules, ni sus calzones rojos, ni la característica “S” sobre su tórax. El Superman de esa época iba en camiseta y parecía más bien un forzudo del circo, uno de aquellos Hércules que pululaban por los espectáculos de feria. Era un personaje que enlazaba con la tradición de los héroes mitológicos, con Aquiles, Goliat y Sansón. Aunque de esas páginas muy poca gente sabe nada, fue un proyecto rechazado según Abraham García<sup>3</sup>.

A la hora de diseñar el traje para llevarlo a la gran pantalla, la única inspiración necesaria fue el propio cómic, siendo todo un desafío de la ingeniería. Tenía que ser lo suficientemente flexible como para soportar complicadas secuencias de acción sin ningún tipo de arruga o manchas de sudor que pudieran distraer al público. Casi todos los superhéroes llevan una expresión similar del cuerpo marcado. Spider-Man, creado por Stan Lee y Steve Ditko, luce un traje con membranas con un ideograma insecto en el frente y la espalda. Así

---

<sup>3</sup> Guiral, A.: *Del tebeo al Manga. Una historia de los cómics. 3. El cómic-book: Superhéroes y otros géneros*. Gerona. Editorial Panini España. Pág. 33

como el traje de Superman lo proclama un superhombre, el traje de Spider-Man lo proclama un hombre araña.

Los Cretenses, en el “gimnasium” hombres y mujeres hacían ejercicios totalmente desnudos –precisamente ese es el significado del término *gymnos*–. Para los griegos, a diferencia de los pueblos semíticos coetáneos, el desnudo no era algo vergonzoso.

El único superhéroe que casi no lleva ropa es el increíble Hulk por el poder de aumentar su fuerza hasta niveles ilimitados a la vez que aumenta su furia. Apareció por primera vez en mayo de 1962. Entonces Hulk era gris, pero este color daba problemas a la imprenta y para el segundo episodio de la serie se decidió que el color fuera verde, el más idóneo. En los noventa, Peter David desarrolló su teoría de que Hulk era una representación externa de los desórdenes mentales de Bruce Banner, haciendo aparecer en escena a un Hulk gris, inteligente y astuto, denominado Mr. FIXIT y luego vendría el Hulk verde perspicaz, afable y desinhibido.

Hulk como metáfora de la potencia masculina encuentra muchas resonancias en la moda. Walter van Beirendonck creó una serie de chaquetas con bolsillos de aire que, inflados, conseguían simular una musculatura inmediata y exagerada. Parte de su colección primavera / verano de 1996 titulada “Killer / Viaje Astral / 4D-Hi-D”, ostenta de forma masiva, musculosos e “indomables” modelos. Naoki Takizawa juega con un concepto similar en su colección primavera / verano 2001. Un conjunto incluía infladas filas horizontales de relleno para crear el efecto de abdominales ondulados.

Los artistas del Neoclasicismo de finales del siglo XVIII y principio del siglo XIX estaban convencidos –sin duda debido a las numerosas estatuas desnudas de los museos– de que los antiguos griegos iban desnudos al campo de batalla, armados solo con su espada, escudo y casco. En realidad, los guerreros griegos se protegían con túnicas de cuero reforzadas con placas metálicas y también protecciones metálicas en las piernas. La infantería ligera llevaba espinilleras de piel y túnicas. Encima se ponían la “clámide” (capa corta y ligera), abrochada en un hombro para protegerse contra los golpes.

Iron Man lleva armadura, Jack Kirby fue quien dibujó la portada y concibió la primera armadura del personaje, aunque ha llevado multitud de versiones desde la mark 1, fue el prototipo creado con el propósito de crear su nuevo misil Jericó. La mark 2 se crea estando en las Industrias Stark como prototipo para usar en pruebas de aviación. La mark 3 es simplemente la mark 2 pero con los sistemas de ataque, velocidad y tecnología nueva, cambia

de color: rojo y dorado. La mark 4 es la misma armadura pero de color marrón. La mark 5 es la armadura portátil, la misma que la mark 3, aunque más débil, aguanta menos los ataques. La “hulkbuster” es la armadura creada para enfrentarse a Hulk cuando le dan los ataques de ira, esta aumenta su fuerza y velocidad. La única desventaja que posee es que no puede volar muy alto. Y por último aparece “the ultimate iron man”, una gran armadura, la más avanzada, con un nuevo diseño de color plata y rojo.

Esta armadura debe ser un artefacto tecnológico: “un avión de vestir”, un traje de potencia. Cada detalle debe parecer cuidadosamente pensado y evocar nuestra experiencia de la tecnología funcional. Los lectores o espectadores deben creer que el aparato podría ser construido y volar.

Al mismo tiempo, una vez que Tony Stark se pone el traje no puede ser simplemente un hombre con un traje de metal. Debe convertirse en un personaje más completo, con su propia identidad, su propia personalidad. El diseño debe ser un simple gesto icónico, lo suficientemente humano como para convertirse en superhombre. La armadura debe transmitir “atletismo mecánico”, denotar la musculatura y la potencia al tiempo que parecer servir a la aerodinámica y la articulación: omóplatos con alerones, y carcasa con rejillas de ventilación. La armadura tiene que imitar el cuerpo humano y a la vez a un coche deportivo en partes iguales, no como un medio para manipular la percepción, sino como el producto inevitable de una evolución artificial. La versión cinematográfica mantiene todas las características claves que Iron Man posee en los cómics, y agrega un gran nivel de detalle junto con la tecnología que lo hace ser tan creíble en las pantallas de cine.

Cuando el Imperio Romano de Occidente cayó en 470 d. J.C., Bizancio (o Constantinopla) quedó apartada del Oeste, viéndose cada vez más afectada por las influencias orientales, que se habían hecho notar desde su fundación. Difícilmente podría haber sido de otro modo, ya que su situación geográfica la convertía en el centro natural del comercio con el interior de Asia. Esto influyó en la evolución de nuevas y diferentes prendas del traje; un cambio resumido con claridad por Carolyn G. Bradley<sup>4</sup>:

“La función del traje en esta época era esconder y oscurecer el cuerpo” lo mismo que Catwoman, todo el traje modela su cuerpo, quedándose oculta en la penumbra de la noche y el único color que resalta en su cara es el azul de sus ojos y el carmín de sus labios. Batman,

---

<sup>4</sup> Western World Costume, New York, 1954.

Spider-Man, Capitán América, Dr. Fate llevan máscara yLinterna Verde, Robin y Los Increíbles llevan antifaz. Tanto la máscara como el antifaz, ocultan la identidad de quien la usa y han sido utilizados desde el Paleolítico por la mayoría de los humanos en todas las épocas con un uso social, religioso, funerario, terapéutico, festivo y teatral.

Como las metamorfosis de Zeus, la máscara personaliza y despersonaliza, oculta y muestra una identidad que por su lado desconocido puede resultar misterioso y terrible. La máscara genera desconfianza en el otro y seguridad entre los nuestros, pero lo que hay debajo de ella resulta inquietante para ambos. Aparte de las menciones clásicas, debajo de la máscara del superhéroe laten la herencia de la novela por entregas, con personajes como la Sombra, el Zorro, The Phantom, entre otros.

La máscara, como símbolo de la doble identidad del superhéroe, también puede utilizarse para evidenciar la oposición dentro-fuera. Mientras Bruce Wayne es un influyente millonario, el disfraz que Miller le presta convierte a Batman en un comprometido antisistema. Hay que mencionar el uso que hace Moore de este recurso con el personaje de Rorschach, un lunático que acepta como rostro una imagen semejante a la del famoso test y que se transforma en el único vigilante que no se retira tras el Acta Keene, permaneciendo oficialmente proscrito.

De hecho, la función principal del traje de Batman es el camuflaje, que envuelve el cruzado enmascarado en la oscuridad y en el engaño de la noche. Los componentes básicos de la indumentaria de Batman, se han mantenido prácticamente sin cambios: botas, leotardos, encima unos calzoncillos con cinturón, una malla, los guantes, la máscara y la capa. Con los años, el traje de Batman ha llegado a integrar una serie de mecanismos de protección, tales como el acolchado a prueba de balas, principalmente situados alrededor del símbolo de murciélago en el pecho. Reminiscencia del emperador bizantino que llevaba cosido en la parte delantera del traje un fragmento de tela con incrustaciones de piedras preciosas que llamaban “tablion”, a modo de emblema y símbolo.

El Imperio Romano estuvo, a lo largo de su historia, rodeado de pueblos bárbaros que vivían en las fronteras de sus dominios, cuyas incursiones fueron, a veces, realmente peligrosas. Ya en el siglo II a. J. C. el ejército romano fue vencido por un pueblo identificado como el de los teutones. En este período los teutones eran un pueblo muy primitivo y parece



ser que su indumentaria básica consistía en una túnica corta formada por piezas cosidas y debajo llevaban una especie de calzas o muslos que daría lugar a los calzones<sup>5</sup> o pantalones.

Por el contrario, el traje de Spider-Man es un diseño computarizado, con espuma de látex creada con precisión y cortada con láser, laboriosamente pegada a mano sobre el tejido de elastano, las botas, también hechas a mano con la peculiaridad de que están dentro del traje, igual que los guantes y la máscara, tardando ochenta horas en la creación de un solo traje. Una de las primeras cosas que hace el joven Peter Parker cuando descubre sus nuevos poderes arácnidos es diseñar cuidadosamente el uniforme que le mostrará al mundo, aunque al comienzo él solo lo quiera para ganarse la vida como luchador. Para la película de Spider-Man III se hicieron nada más y nada menos que cuarenta y dos trajes. El tradicional traje rojo y azul fue sustituido por el negro, y usado por Tobey Maguire en Spider-Man III en 2007. Su diseñador, James Acheson, se basaba en el "extranjero" primer traje usado por Spider-Man en la portada de The Amazing Spider-Man N ° 252, mayo de 1984. Mientras que la versión de la película difería de su cómic prototipo en el color del símbolo de la araña y la adición de las cintas, que conserva su fuerte atractivo gráfico. De hecho, Acheson, mediante la adición de una forma de telaraña en su diseño, en realidad mejora la potencia semiótica del original. A día de hoy ningún científico ha superado la perfección de la tela de araña, aun habiendo creado tela en aerosol<sup>6</sup>, un material que no requiere de costuras para crear cualquier indumentaria aplicándola directamente sobre el cuerpo.

Los Ingenieros del Instituto Federal de Tecnología<sup>7</sup> de Zúrich han desarrollado nuevos materiales textiles inteligentes que incorporan distintos componentes electrónicos en la estructura de su tejido, como por ejemplo sensores y filamentos conductores. La gran ventaja

---

<sup>5</sup> A pesar de que el término *calzones* aparece a partir de los últimos años del siglo XVI (Boucher, Op. cit. pág. 427), se ha utilizado para distinguir de forma simplificada a partir de la Edad Media, los pantalones cortos de los largos. Con el término "calzones" se aludía a toda prenda que cubría los miembros inferiores a partir de la cintura y que no llegaba hasta los tobillos- a diferencia de los pantalones-, alcanzando por lo general la altura de las rodillas. Los calzones, en sus distintas formas y longitud, se utilizan hasta finales del siglo XVIII, época en la que se sustituyen progresivamente por los pantalones.

<sup>6</sup> El departamento de nanoingeniería de la Universidad de California en San Diego ha creado un tipo de textil que se aplica en aerosol y se seca de forma instantánea, pudiéndose lavar y volviéndola a utilizar. [http://www.bbc.co.uk/mundo/ciencia\\_tecnologia/2010/09/100916\\_ropa\\_aerosol\\_men.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/ciencia_tecnologia/2010/09/100916_ropa_aerosol_men.shtml) (recuperado 06/09/2011)

<sup>7</sup> <http://www.muyinteresante.es/ropa-interior-inteligente-para-controlar-las-constantes-vitales> (recuperado 08/09/2011) y [http://www.tendencias21.net/Crean-la-primera-tela-electronica-lavable\\_a4723.html](http://www.tendencias21.net/Crean-la-primera-tela-electronica-lavable_a4723.html) (recuperado 12/09/2011)

de esta innovación es que la tela puede ser producida en masa en los telares convencionales y lavarse fácilmente, igual que una prenda de uso común.

El centro Tecnológico Aitex<sup>8</sup> de Alcoy ha diseñado un body capaz de neutralizar los cambios de temperatura en el bebé. Han desarrollado un tejido con la tecnología Thermocool, un innovador poliéster termoregulador con la capacidad de mantener el cuerpo del bebé a una temperatura constante al margen de las variaciones exteriores.

Sin embargo, podemos afirmar que nunca llegaremos a ser capaces de superar algunas leyes de la física igual que el superhéroe Flash, con ningún tipo de tejido. Cuatro personajes diferentes han asumido la identidad de Flash desde su debut en Flash Comics N.º 1, enero de 1940. El primero fue Jay Garrick, un estudiante de la universidad, que adquirió su super-velocidad a través de la inhalación de vapores de agua pesada. Su traje consistía en una camisa roja con la inscripción de un rayo estilizado y un pantalón azul, que inicialmente contenía un motivo similar corriendo por los costados, equipado con un casco de metal azul y botas rojas con los tobillos adornadas con alas. Barry Allen, la segunda encarnación, primero llevaba el traje elegante, escarlata, que se convertiría en la marca del personaje. Allen era un científico de la policía que consiguió su poder, cuando un rayo golpeó un estante de productos químicos en su laboratorio, rociando con él una mezcla de soluciones electrificadas. El maillot conserva los detalles iconográficos del traje original, incluyendo el rayo estilizado, que ahora se encuentra en el pecho, la cintura y los brazos, y las alas; además, se le incorporan las botas de color amarillo y la ocultación de su identidad. Wally West y Bart Allen, las encarnaciones tercera y cuarta de Flash, vestían traje de facsímiles de Allen.

Dada la preocupación del siglo XX con la velocidad, no es de extrañar que el primer sencillo de propulsión superhéroe sea el flash. En su Manifiesto del Futurismo en 1909, Filippo Tommaso Marinetti, escribió, "Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: La belleza de la velocidad"

Respecto al traje femenino, ha adquirido nuevas formas a lo largo de los siglos pero es en la segunda mitad del siglo XIV cuando surgió lo que podemos calificar como "moda". La prenda más importante del vestuario de las mujeres era la túnica (Kirtle o gown), que iba ajustada hasta la cintura y luego se acampanaba y caía formando pliegues. Otra innovación, de un gran atractivo erótico fue el "décolletage", el escote: el suprimir la parte superior de los trajes

---

<sup>8</sup> <http://www.madrimasd.org/informacionidi/noticias/noticia.asp?id=45247> (recuperado 15/09/2011)

para insinuar el pecho, junto con el arma más potente de la moda a lo largo de los siglos: el corsé<sup>9</sup>.

Algunos de los libros clásicos dedicados a la historia de la corsetería, como el de Ernest Léoty, *Le corset à travers les âges*, escrito en 1893, se remontan a la Creta micénica para explicar el origen del corsé, y hacen referencia a esas prendas que posteriormente en Grecia y Roma sujetaban el pecho femenino y que fueron conocidas con los nombres de zona, *strophium* y *mamillare*. Aquellas prendas, con la función concreta de soportar el pecho femenino, se pierden en la memoria colectiva hasta el siglo XVI. Ahora bien, es cierto que una constante en la historia de la indumentaria ha sido la de conseguir una cintura de avispa, y para ello la moda en principio respondió con prendas ajustadas al talle.

Aunque siempre se ha utilizado como prenda de lencería lujosa ha sido una de las prendas que más protagonismo ha disfrutado a lo largo de los siglos XIX y XX. La circunstancia de permanecer oculto y llevar sobre él otras capas de tejido no ha mermado su interés.

Wonder Woman es la superheroína de América que sigue todos los cánones de la moda: escote y corsé. William Moulton Marston (1873-1947)<sup>10</sup> ideó a la Mujer Maravilla como un personaje puramente feminista, a pesar de su diseño elegante y sensual dirigido exclusivamente a los hombres.

Era, en la ficción, una amazona hija de la reina Hipólita que vivía en una isla que los hombres no podían pisar. Una semidiosa, descrita por la mitología griega, a la que se le añadieron los poderes de Heracles, la belleza de Afrodita y la inteligencia de Atenea. Su fuerza y valor la hacen valedora del título de la mejor amazona de su reino, por lo que será ella quien comparta aventuras con su amado Trevor decidida, entre otras cosas, a “ayudarle a emprender la lucha por la libertad, la democracia y por el género femenino en todo el mundo”, tal y como escribe Marston, su creador, en su segundo guión. Así nace Wonder Woman, una mujer inteligente, hermosa, de una fortaleza superior a la de los seres humanos, extraordinariamente veloz y muy patriota con su mini short azul de estrellas blancas de cinco puntas, corsé rojo con bordados de oro en forma de águila o alas y con capa mitad roja y la otra mitad a rayas azules,

---

<sup>9</sup> Llegaron hasta nosotros unos cuantos ejemplares de corset que tienen la particularidad de estar realizados en hierro. Curiosamente, esos tipos de piezas coinciden en aparecer en el mismo momento histórico, el siglo XVI, y se sabe que fueron utilizados en Europa a lo largo de dicho siglo y del siguiente.

<sup>10</sup> Marston es el creador del primer aparato funcional para detectar mentiras, su invención es la base del polígrafo moderno.

blancas y rojas rodeadas de estrellas doradas por el centro, con tiara telepática, látigo o lazo mágico que obligaba a decir la verdad a quien quedaba atrapado en él, y brazaletes antibalas, que perdía los poderes si un hombre los ataba, un punto bastante masoquista. Sus primeras historias estaban cargadas de dominación femenina, subyugación y fetichismo.

En el capítulo nº1 Wonder Woman está luchando contra hombres con pistolas y rifles parando las balas con sus muñequeras. Podemos ver entre una portada y otra que existen diferencias en su forma de vestir porque una de las portadas no fue ilustrada por Harry G. Peter, sino por John Blummer y a éste le pareció más correcto dibujarla con minifalda.

Con los años el traje de Wonder Woman, como su carácter y su físico, ha sido rediseñado y reinventado, incluso de acuerdo a las modas predominantes. Uno de los rediseños más drásticos apareció en la portada de la Mujer Maravilla No. 178, octubre de 1968, donde la heroína lleva un inverosímil minivestido, con unas imposibles botas altas que le resaltan los gemelos y los muslos, haciéndole unas piernas larguísimas.

Recordemos que en la descripción de los dioses y héroes clásicos o en la de los paladines caballerescos, su vestimenta, como forma de presentación y exhibición de poder ante los demás, es fundamental. En el caso de los superhéroes norteamericanos, los colores y símbolos presentes en la bandera (azul, rojo, barras, estrellas) han sido motivo recurrente, así como los motivos militares (escudos, cascos, etc.). No obstante, con el paso del tiempo el traje ha adquirido un cierto tinte ridículo que nos hace percibirlo como algo más cercano a lo circense (mallas, colores estridentes) y que incluso hace ver a algunas conexiones con el mundo gay (la prieta musculatura que se adivina bajo el ajustado disfraz o el negro y el cuero en Batman). En los capítulos de *Bajo la máscara*, –supuestas memorias del primer Búho Nocturno que se incluyen en *Watchmen*–, Moore muestra abiertamente esta doble faz del uniforme superheróico, puesto totalmente en evidencia cuando el Dr. Manhattan decide adoptar como atuendo único su azul desnudez, pasando de *llevar* uniforme a *ser* uniforme:

El traje de un aventurero enmascarado es una de esas cosas en las que nadie repara nunca. ¿Debería tener capa o no? ¿Debería ser grueso y estar blindado para protegerse de cualquier daño, o ser flexible y ligero de manera que pudiera moverse con comodidad? ¿Qué tipo de máscara debería usar? ¿Con colores brillantes que le conviertan en un objetivo más visible o de color negro para pasar desapercibido?...

## 10. Superhéroes: Fashion and Fantasy

En septiembre de 2008 se inaugura la exposición "Superheroes: Fashion and Fantasy" en el Metropolitan Museum of Art de New York, donde se analiza y se pone de relieve la relación entre la moda y el universo de los superhéroes.

La muestra exploraba las asociaciones simbólicas y metafóricas entre la moda y el superhéroe. Con trajes usados en películas, alta costura de vanguardia y ropa deportiva de alto rendimiento, la muestra revelaba cómo el superhéroe podía llegar a ser una metáfora para la moda y cómo ésta al igual que las capacidades de los superhéroes podía transformar el cuerpo humano.

Por medio de figuras de la moda internacional como Armani, Balenciaga, Jean Paul Gaultier, Alexander McQueen, John Galliano, Issey Miyake, Moschino, Pierre Cardin, Gareth Pugh, Jeremy Scott, y marcas como ThreeAsFour, Speedo y Nike, esta exposición trataba de dejar atrás la parte frívola y superficial de los superhéroes, buscando algo más allá de lo puramente estético, indagando en su carácter, personalidad, contexto y psicología acordes con la riqueza de las versiones más actuales. La exposición se centraba en el subterfugio como forma de identidad que determina su existencia respecto a sí mismo y hacia la sociedad. Se pretendía encontrar la metáfora que define al superhéroe. Se proponía una categorización en función de las diferentes o posibles versiones, estilos, características y capacidades de cada superhéroe, donde encajaran las creaciones de los diseñadores. La elección de las categorías es una propuesta muy acertada e interesante en la que se han agrupado o destacado factores que hacen a determinados superhéroes diferenciarse de los demás, aspectos de contenido cuasi poético que han servido de inspiración a los grandes creadores de la moda. Estas categorías son: gráfico, patriótico, virilidad, paradójico, blindado, aerodinámico, mutante y postmoderno.

La concepción de la idea del superhéroe gráfico, *The Graphic Body*, no está muy desarrollada pues solo refuerza su potente gráfica visual de manera puramente descriptiva. Analizando el papel de los primeros superhéroes y cómo éstos han cimentado las bases para los patrones en la construcción de las generaciones de superhéroes posteriores, nos plantea la relación o vínculo semiótico específico de cada uno de ellos, proyectada por los diseñadores en sus trajes.

La descripción del perfil de superhéroe patriótico, the *Patriotic Body*, se centra en aquellos iconos americanos y en toda la iconografía americana en general, donde la relación con la cultura POP está muy latente. Aquí debemos destacar la relación de la iconografía del Capitán América con las serigrafías de la bandera americana tanto de Andy Warhol, o el trabajo también seriado de Jasper Johns.

En el caso del superhéroe patriótico, además de incorporar los ideales y valores, se añaden los mitos y creencias de la sociedad estadounidense, dejando abierta la reflexión sobre nuevas formas que dan sentido a esa sociedad. Los superhéroes son, por definición, los avatares de la ley y el orden, pelean por causa correcta, la buena, que generalmente implica la defensa de la utopía de América, como se expresa en la Declaración de Independencia y la Constitución. Sus aventuras reflejan y dan respuesta a los conflictos sociales y políticos de la vida real. Durante la Edad de Oro (1938 hasta 1956), que corresponde a la Segunda Guerra Mundial, el Capitán América y la Mujer Maravilla hicieron de la lucha contra el fascismo la misión de sus vidas, enarbolando la bandera literalmente sobre su cuerpo. Se apropiaron de las emociones patrias y lideraron la movilización de los colores de la nación, siendo, a través de sus trajes, poderosas metáforas de patriotismo.

Además de los matices políticos y patrios se contemplan matices sexualizados de su traje y otros de un radical nacionalismo como el derecho a portar armas, llegando a actuar como denuncia de América, referente de país exacerbado por el mercantilismo.

Al tratar sobre el superhéroe Viril, *The Virile Body*, nos referiremos en concreto a Hulk, que surge en una situación donde los superhéroes desempeñan un papel menor en la mitología de la guerra fría, en contraste con las narrativas de la Primera Guerra Mundial. El increíble Hulk, inspirado en Frankenstein de Mary Shelley, debutó en mayo de 1962, dando respuesta a los temores de la era atómica. El doctor Bruce Banner, tras la absorción accidental de cantidades masivas de radiación, sufre una metamorfosis monstruosa. Es el terrible subproducto de la ciencia nuclear de la cual no se sabían los efectos, por lo que Hulk fue una respuesta a los miedos inherentes de la era atómica.

En la primera edición, Hulk era gris porque Stan Lee no quería sugerir ningún tipo de etnia. Para la segunda edición, The Hulk había adquirido su coloración verde, aunque se justifica en otras fuentes por procesos de cuatricromía de las imprentas.

Hulk es más, es la encarnación de la masculinidad hegemónica, con una supersolidez exagerada, encarna las fantasías adolescentes de la perfección física, personifica la metamorfosis pubescente. En el caso de Hulk se hace explícito el simbolismo fálico, del mismo modo que está implícito en la representación de la mayoría de los superhéroes. Con el cuello grueso, abultado tendones y venas palpitantes, sugiere la turgencia de la excitación masculina.

Otros casos parecidos son el de La Cosa, de los Cuatro Fantásticos, cuya conversión es permanente, y el de la prima y abogada de Hulk, She-Hulk, que sufrió una transformación permanente por haber recibido sangre de su pariente.

El denominado superhéroe paradójico, *The Paradoxical Body*, plantea la irónica promoción de la ideología masculina con descaro y maestría más allá de lo correcto, y dejando a las superheroínas retratadas como objetos de fantasía y deseo con características sexuales absurdamente exageradas. Según Richard Reynolds, "la sexualidad se presenta con todos sus adornos –desde el punto de vista masculino– y luego se controla o domestica con una simple negación de su poder". Esa es la paradoja del superhéroe femenino. La presentación descarada de contenidos eróticos, como es el caso de Catwoman, terminan siendo domesticados, castrados o, al menos, neutralizados. Participan de esta paradoja la exposición y a la vez la negación de la sexualidad que ayuda a resolver los temores y los deseos sexuales de los varones en desarrollo.

En el caso de los trajes de superhéroes masculinos la atracción sexual es abierta. Por el contrario, sus compañeras féminas se rigen bajo la fórmula del mínimo de traje y máxima exposición corporal, tendiendo a dejar al descubierto más partes del cuerpo, además de presentar una escalofriante sexualidad fetichista estereotipada, lo que redundo o, por lo menos, reorienta y recoloca la subversión de las bases sadomasoquistas.

Respecto a la figura del superhéroe blindado, *The Armored Body*, hay que determinar primero la falta de superpoderes, acompañados de un arsenal de *gadgets* para la lucha contra el crimen. Trajes *gadgets* inspirados en el caso de Batman en un murcielago, y cuya capa fue anunciada en los dibujos de un *ornithopter* de Leonardo Da Vinci. Su *modus operandi* queda reflejado en el color y el diseño con asociaciones a la noche, el miedo, lo sobrenatural, la ocultación, el sigilo y la sorpresa.

El caso de Ironman sirve como una metáfora eficaz de la fusión del cuerpo con la tecnología. La carne y el metal, la piel y el cromo se unen para crear una iconografía híbrida del

cuerpo, una transformación a medio camino entre el hombre y la máquina. Todo ello teniendo presente la condición frágil del ser humano, que es mortal y cuyo cuerpo es solo carne.

*The Armored Body*, con la armadura como proyección de su fuerza implacable e indestructible, recubre su interior sensible y vulnerable donde reside su esencia humana de superhéroe mortal.

En el apartado del superhéroe aerodinámico, *The Aerodynamic Body*, se encontraría Flash que, tras su capacidad de supervelocidad, despliega toda una serie de superpoderes, como viajar en el tiempo, remolinos, la invisibilidad, la intangibilidad, que se ejecutan en el agua, y que parecen ser en más de un lugar. Por contra la mayoría de los superhéroes están dotados de múltiples poderes.

Otro perfil es el de superhéroe mutante, *The Mutant Body*, dando por hecho que este desarrolla la proyección de sus capacidades mediante una fase de metamorfosis, por diferentes motivos, que puede ser permanente o temporal. En el caso de los X-Men esa transformación supone una agonía. Estigmatizados, procuran ocultar o encubrir sus virtudes por miedo al rechazo, metáfora de prejuicios, intolerancia y opresión. En sus orígenes los X-Men representan metáforas de la alienación y el descontento adolescentes, ansiedades, emociones hormonadas. Aunque pretende actuar como metáfora del racismo, rápidamente se convierte en una representación de la intolerancia en general. El reto con el que conviven los mutantes de X-Men es aceptar la belleza de la diferencia, la liberación de la imperfección.

El superhéroe postmoderno, *The Postmodern Body*, se concentra en la época de la edad de hierro o edad oscura del cómic, donde la posmodernidad echó raíces. A la mayoría de los superhéroes de DC, como Batman y Superman, se les dio un cambio de imagen con la intención de simplificar sus historias y eliminar las incoherencias de vivencias pasadas, a la vez que se desarrollan estrategias posmodernas para deconstruir al superhéroe.

Ejemplos de ello son *The Dark Knight Returns*, escrito e ilustrado por *Frank Miller*, y *Watchmen*, escrita por *Alan Moore* e ilustrada por *Dave Gibbons*. A través de la concatenación de las preocupaciones postmodernas, *The Dark Knight* y *Watchmen* son intentos conscientes de elevar el prestigio cultural de los cómics.



*Batman y Rorschach*, el héroe de *Watchmen*, descritos como moralmente ambiguos se presentan como psicóticos en esencia. Al igual que *Batman*, *Rorschach* es un superhéroe sin superpoderes, pero a diferencia de Batman carece de toda apariencia glamurosa.

*Watchmen* y *Dark Knight* forman parte de la estirpe del superhéroe sombrío y áspero con pistola, la representación por excelencia de Punisher.

La muerte encuentra resonancia en adornadas calaveras, fuego del infierno, y otros símbolos de mortalidad, que encarnan tanto el eclecticismo y la complejidad semiológica multifocal que caracteriza el cuerpo posmoderno.

Citamos aquí una palabras de Giorgio Armani, patrocinador principal, traducidas por María Fernanda Piedra Fuentealba:

*"Los diseñadores de indumentaria siempre han estado fascinados con la idea de cómo la ropa puede transformar el cuerpo, e incluso el carácter del usuario de ella.*

*En la ficción esta metamorfosis es de la esfera del superhéroe, un personaje que simboliza el deseo del hombre de ir más allá de los límites mortales. En este contexto de comic-book, la habilidad del superhéroe para hacerlo, está siempre expresada por un cambio de atuendo.*

*Como diseñador que por mucho tiempo se ha interesado en la exploración de cómo el body-conscious clothing puede realzar nuestra apariencia, me complace asociarme con el Costume Institute of the Metropolitan Museum of Art en apoyo de "Superhéroes: Fashion and Fantasy".*

*Esta irresistible y oportuna exhibición explora la relación entre el cuerpo mundano y el cuerpo del superhéroe como lugares de esplendor y seducción. El poder de la moda, como el poder de un superhéroe, recae en la habilidad para trascender la monotonía y la trivialidad. La moda y el superhéroe están ligados a lo fantástico, y esta exhibición, aún cuando constituye una celebración del cuerpo mundano y aquel del superhéroe, es en última instancia, una celebración del cuerpo fantástico.*

*La moda, como el superhéroe, permite soñar y escapar a un mundo de imaginación sin límites."*

## Referencias bibliográficas:

- Acosta, A.: "El villano como espejo del superhéroe". <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/septiembre-2011/investigamos/el-villano-como-espejo-del-superhéroe.php> (recuperado 12/09/2011)
- Alarcón, T. L. (2011) *Superheroes: Del Cómic al Cine*. Madrid. Calamar Ediciones.
- Barbieri, D.: (1998) *Los lenguajes del Cómic*. Barcelona. Ed. Paidós
- Bendis, B. M. Y Finch D. (2010) *Los nuevos vengadores 3: Secretos y Mentiras*. Gerona, Panini España.
- Carrión, J.: "Picasso y los superhéroes". <http://jorgecarrion.com/tag/superhéroes/> (recuperado 01/09/2011)
- Casas, Q. (2011), *Películas clave del cine de superhéroes*. Barcelona. Grupo Robin Book. Sello: Ma non troppo.
- Eco, U. (1995), *El mito de Superman, en Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Ed. Lumen y Tusquets, págs. 219-256.
- Guiral, A. (2008), *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. Tomo 3. *El cómic-book: Superhéroes y otros géneros*. Gerona, Panini Cómics España, págs. 31-81.
- Guiral, A. (2008), *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. Tomo 4. *Marvel Cómics: Un universo superheróico en constante evolución*. Gerona, Panini Cómics España
- Guiral, A. (2008), *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. Tomo 5. *DC Cómics y otras propuestas editoriales*. Gerona, Panini Cómics España
- Gubern, R. (2002), *Máscaras de la ficción*. Madrid, Anagrama.
- Heinberg, A. (2009), *Wonder Woman: Who is Wonder Woman*. Londres. Ed. Harpercollins.
- Jurgens, D. (2010), *Superman: La muerte de Clark Kent*. Barcelona. Planeta de Agostini.
- Lucerga Pérez, M. J. *Del uniforme del Capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan: Ascenso y caída del Superhéroe como principio de construcción identitaria*. Universidad de Murcia. <http://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13-supertonos.htm> (recuperado 08/09/2011)
- Memba, J. (2011), *La nueva era del cine de ciencia ficción (1971-2011). De la guerra de las galaxias a los superhéroes*. Madrid. T&B editores.
- Moix, T. (2007), *Historia social del cómic*. Barcelona, Bruguera, págs. 273-357.
- Pérez Agustí, A. (2003), *Superhéroes del cine*. Madrid. Ed. Masters

Perucho Mejía G. *El mito del superhéroe*. 7º Encuentro Internacional de Historietistas. Santiago de Cali, Colombia. [http://www.rlesh.110mb.com/05/05\\_mejia.html](http://www.rlesh.110mb.com/05/05_mejia.html) (recuperado 15/09/2011)

Ross, A. (2004) "Mythology" Barcelona. Norma Editorial, S.A.

Schumer, A. (2003). *The silver age of Comic book art*. Oregon. Collector Press.

Spencer Millidge, G. (2010) *Diseño de Cómic y novela gráfica*. Barcelona. Ed. Parramón

Sinovas Gómez, R. J. (2010) *1001 Anécdotas del mundo del cómic (o casi)*. Madrid. Ed. Medea

VV. AA. (2003), *El mundo del cómic: Ideología, estética y lenguaje*. Institut d'estudis Balearics

VV. AA. (2011), *La historia del año/El retorno*. Dos volúmenes. Barcelona, DeBolsillo, págs. 319 y 318

VV. AA. (2010), *Marvel héroes: Busca y encuentra*. Barcelona. Ed. Beascoa.

Withrow, S. Y Danner A. (2009) *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili