

Presentación

El lector que tiene en sus manos este libro ha de saber que su existencia está motivada por una circunstancia poco habitual. Esta publicación forma parte de una de las acciones que se llevan a cabo durante la celebración de un festival de cine, el Festival de Cine Fantástico de la Universidad de Málaga, FANCINE; único en Europa —y de los pocos del mundo— concebido, organizado, desarrollado y producido íntegramente por los distintos sectores que integran la universidad: alumnos, profesores y personal técnico.

Hace ya muchos años que venimos diciendo que *FANCINE es mucho más que cine* y esta es precisamente una de las claves de su singularidad, que lo diferencia del resto de festivales de cine. La universidad, por su naturaleza docente e investigadora, propone año tras año, junto a las proyecciones de este certamen —películas a concurso, cortometrajes de distintas categorías a concurso, *premières*, sesiones informativas, *horror zone* y ciclos de diversa temática—, toda una serie de actividades paralelas de carácter científico-divulgativo —conferencias, exposiciones, debates, encuentros con directores, conciertos, concursos de fotografía y de relatos, etc.— sobre cuestiones relacionadas con la temática fantástica en la que cada año se centre el festival.

Y en esta edición llegan los superhéroes y con ellos, entre las actividades paralelas, no podía faltar la publicación de un trabajo colectivo. Últimamente están proliferando las obras centradas en estos personajes extraordinarios del mundo del cómic y de la gran pantalla. Nosotros hemos querido contribuir al conocimiento de los superhéroes aportando una visión que va más allá del cine. Para ello contamos con profesores de nuestra universidad que, especialistas en distintos ámbitos del saber

y del hacer, han desarrollado sus investigaciones atendiendo a distintas facetas de estos seres fantásticos desde sus diferentes disciplinas: la Psicología, la Comunicación, las Bellas Artes, la Ingeniería, la Arquitectura y la Biología. En definitiva, un trabajo singular, único en su planteamiento y en su temática, que viene a completar el conocimiento de unos personajes que, aunque imposibles, resultan absolutamente cercanos a nosotros.

Desde estas líneas introductorias, como Vicerrectora de Cultura y Relaciones Institucionales y responsable del FANCINE, quiero expresar mi agradecimiento a todos los compañeros, profesores de la Universidad de Málaga, por haber aplicado sus conocimientos a la investigación sobre esta temática, por su buen hacer y su colaboración. Gracias.

María Isabel Calero Secall

Introducción

Sara Robles Ávila

Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Málaga

El sugerente eslogan «Les damos un repaso a los superhéroes», reclamo de la campaña publicitaria creada para la 21 edición del Festival de Cine Fantástico de la Universidad de Málaga, ha sido el título que hemos elegido para este libro. La motivación es múltiple y de distinta naturaleza: por una parte, parece lógico que para mantener la identidad de la campaña en torno a la visibilidad e identificación del producto como tal —el Festival de Cine Fantástico, FANCINE— se busque homogeneizar la comunicación del mayor número de acciones o subproductos, como es el caso de esta publicación. Por otra parte, se trata de un eslogan muy potente desde el punto de vista semántico en el que destacan dos valores fundamentales que se justifican por el contenido del propio libro: «Les damos un repaso a los superhéroes» presenta un significado literal que tiene que ver con el valor referencial del verbo *repasar*, es decir, el que se recoge en la tercera acepción del DRAE, ‘Volver a mirar, examinar o registrar algo’; y junto a este valor semántico, la frase hecha *dar un repaso a alguien* —en este caso a los superhéroes— implica poner en tela de juicio, criticar, mostrar una visión de estos personajes y del género nueva, diferente e incluso arriesgada en algunas de las secciones que componen este libro, basada en un acercamiento distinto a una materia sobre la que se ha escrito mucho especialmente en los últimos tiempos.

El libro está formado por siete capítulos que cumplen el objetivo de ofrecer una visión multidisciplinar de estos personajes fantásticos. Un grupo formado por nueve profesores de la Universidad de Málaga han investigado en torno a la figura de los superhéroes desde sus propios ámbitos de especialización. No obstante, y a pesar de tratarse de trabajos de gran valor científico, todos ellos se han esforzado por darle a sus apor-

taciones un carácter divulgativo, accesible a cualquier lector interesado por el tema pero no especialista en las materias particulares.

Los distintos capítulos que conforman el libro ofrecen una visión poliédrica de estos seres extraordinarios. Así, una perspectiva más introspectiva de los superhéroes es la que se muestra en los trabajos dedicados al perfil psicológico y a su genética. En cambio, en otros capítulos se trabaja sobre su aspecto más externo: su estética particular e identificadora, sus herramientas tecnológicas y artilugios sorprendentes, y los espacios arquitectónicos en los que habitan y se relacionan con los villanos y con el resto de los mortales. Además, el libro se inicia con un viaje que arranca en el pasado de los héroes clásicos como germen de los superhéroes modernos y contemporáneos. Por otra parte, a pesar de que con mucha frecuencia las películas de superhéroes procedían de los cómics sobre estos seres extraordinarios, el último trabajo del libro analiza esos otros casos en los que han sido los cineastas los que han creado personajes con superpoderes al margen del cómic.

A continuación, vamos a realizar un breve repaso por los contenidos que se abordan en los distintos artículos que componen el libro con la intención de servir de primera idea esencial para el lector sobre cada trabajo, de manera que pueda encontrar una respuesta inmediata a sus intereses específicos.

El conocimiento profundo de un entusiasta del cine se ve reflejado con claridad en el trabajo del profesor de Comunicación Audiovisual Francisco Ruiz del Olmo en el que nos facilita el acercamiento al perfil de los héroes clásicos y de los superhéroes contemporáneos a través de un análisis estructurado en tres partes. El estudio comienza con el análisis de la importancia del mito en la sociedad actual; avanza analizando el desarrollo histórico de cómo los medios han representado a estos mitos en el s. XX, y concluye con una reflexión dedicada al cine de superhéroes de las últimas décadas.

En la primera parte del trabajo, Ruiz del Olmo analiza cómo en las películas de héroes y de superhéroes se reproduce continuamente el mismo esquema narrativo como si se tratara de un cuaderno de bitácora obligado en el que solo hay cabida para la variación de escenarios, espacios y tiempos. La influencia de la mitología griega, latina, de la América precolombina y de la cultura oriental está en la base, según el autor, de las películas de héroes y de superhéroes. Es la mitología la que

permite que el hombre pueda comprender el universo. El héroe es un dios pero también un humano, es admirado y a la vez considerado por el resto de los mortales como un compañero de camino.

El estudio avanza en la segunda parte de este trabajo, en la que se presta atención a estos seres sobrenaturales en relación con su aparición en los medios de masas. En los años cuarenta del siglo pasado se produce el gran salto del superhéroe del cómic al cine, motivado principalmente por el crecimiento de una cultura de masas muy popular que buscaba entretenimiento asequible para la clase trabajadora de la sociedad norteamericana. La industria editorial del cómic se desarrolla enormemente con las tiras de cómic y con los libros de bolsillo, con relatos como *Tarzán de los monos* y toda su saga, que pronto pasará al cine. Posteriormente, Batman y Superman son los dos superhéroes que representan un cambio de modelo y una renovación consistente en un mayor desarrollo en cuanto a su profundidad psicológica; nos vamos a encontrar ante seres bipolares héroes/antihéroes. Pero será a partir de los años sesenta cuando se produce la gran revolución comercial de las producciones de superhéroes con la comercialización de multitud de productos de moda, *merchandising*, alimentación, etc., que nos muestran a nuevos superhéroes de cuerpos perfectos, atléticos y simétricos.

La tercera y última parte del trabajo de Ruiz del Olmo está dedicada al análisis del superhéroe en el cine contemporáneo. Estos seres se han transformado a partir de la década de los setenta, cuando se empiezan a introducir en ellos dudas, sentimientos, angustias, y se van humanizando, como se aprecia en *X-Men 2*, de B. Singer (2003), *El Caballero Oscuro* de C. Nolan (2008), etc. El autor evidencia la crisis del cine de superhéroes actual en los *remakes* o en las producciones en serie que aumentan las versiones de estos personajes excepcionales en nuevos espacios y nuevas circunstancias pero con la misma finalidad: ayudar a los humanos y estabilizar valores colectivos alterados por la acción del mal.

Un elemento clave en este nuevo entorno es la intertextualidad que, como señaló Derrida, tiene que ver con la doble lectura, las referencias, las reminiscencias, los cruces y los referentes. Pero también destaca de este nuevo cine de superhéroes contemporáneo la ruptura del orden temporal lineal, los saltos en el tiempo, lo que provoca la quiebra del universo espacio-temporal homogéneo de los mitos y de las narraciones clásicas.

Otras claves de este cine actual son la inclusión de la parodia en el relato, los finales abiertos y la espectacularidad de las aplicaciones tecnológicas; características todas ellas que justifican el incremento de este género en producciones audiovisuales que, a pesar de las novedades que presentan, siguen mostrando las mismas funciones de los mitos clásicos solo que en nuestro mundo actual dinámico y cambiante.

El catedrático de Psicología Pablo Fernández Berrocal es el encargado de acercarnos con su trabajo al perfil de ser humano y de semidios del superhéroe. La orientación de su investigación ofrece una perspectiva nueva en la que analiza cómo la psicología de estos seres extraordinarios nos puede ayudar a los humanos, teniendo en cuenta tres aspectos:

1. Sus virtudes y fortalezas como modelos positivos para las personas.
2. Sus influencias negativas en la infancia y la adolescencia.
3. Su vida feliz y sus limitaciones.

Fernández Berrocal considera que son las virtudes las que hacen excelentes a los superhéroes, especialmente aquellas relacionadas más con su carácter y su personalidad que con sus superpoderes. Los superhéroes se reparten la mayoría de las seis virtudes propuestas por la Psicología Positiva; coinciden en muchas de ellas pero también poseen defectos e imperfecciones. El trabajo pasa revista al análisis de las virtudes de uno de los superhéroes más populares: Spider-Man, y considera que el interés por este personaje está más en sus virtudes y fortalezas que en sus superhabilidades. La bondad, la valentía y la perseverancia son sus grandes señas de identidad psicológica, aunque es su sentido del humor lo que para el autor de este capítulo resulta más destacable, ya que le permite superar situaciones de estrés y de dificultad. Es un ejemplo de lo que la psicología denomina de «elevada autoeficacia», la capacidad de manejar las situaciones complicadas y superarlas con éxito. De esta manera el superhéroe se convierte en un modelo positivo para los adolescentes, con vocación de llegar a ser un referente de superación.

Pero, ¿son siempre los superhéroes modelos que conviene imitar? Esta es la pregunta que se plantea el psicólogo. En este sentido, reconoce que es bien sabido que son modelos educativos en la infancia y que pueden resultar peligrosos por su agresividad, su violencia, su machismo. La discusión entre los especialistas está servida. Pero, mientras muchos de ellos consideran que influyen negativamente en los menores, otros en-

tienden que, si los niños y adolescentes poseen un nivel de comprensión intelectual elevado para entender la magnitud del superhéroe en sí mismo y en su entorno, serán considerados modelos muy positivos.

Otra cuestión que se plantea Fernández Berrocal es si los superhéroes son realmente superfelices como a veces se piensa. Para el investigador estos basan su felicidad no en llevar una vida placentera sino en desarrollar al máximo sus virtudes y capacidades para ponerlas al servicio de los demás y conseguir una vida llena de significado. Sin embargo, al estar carentes del placer al que los simples mortales orientamos nuestra felicidad, siguen estando aún incompletos. Entonces y llegados a este punto, el autor se pregunta qué es lo que nos aportan realmente los superhéroes a los seres humanos. En su opinión estos seres sobrenaturales nos enseñan una lección personal y social sobre cómo ser y cómo actuar; poseen virtudes y fortalezas, y una capacidad grande para afrontar sus problemas. A pesar de todo no son plenamente felices porque carecen de la felicidad mundana que, en cambio, sí poseemos los simples mortales, a quienes el psicólogo denomina «superhéroes de la vida cotidiana».

Avanzando en la investigación del superhéroe resulta muy interesante la aportación de la catedrática de Genética, la profesora M.^a Carmen Álvarez, encargada de analizar los cambios, las transformaciones e incluso las mutaciones que se producen en los superhéroes. Partiendo de la definición de héroe como ser que presenta cualidades intermedias entre lo humano y lo divino, medio hombre y medio dios, pasa a investigar los rasgos extraordinarios de estos seres fantásticos. Desde el comienzo del trabajo, Álvarez reconoce que son pocos los casos de superhéroes cinematográficos en los que los poderes se heredan de sus progenitores, como son Hulk y X-Men, ya que generalmente los superhéroes han surgido bien por mutaciones —cambios producidos en su ADN— o son fruto de la ingeniería genética, que consiste en introducir genes de un organismo donante en otro receptor para que adquiera cualidades del primero. Aunque esta acción no está permitida en humanos, las películas de este género transgreden esta prohibición.

El trabajo de la catedrática de Genética avanza con el análisis de algunas películas de superhéroes que comparten dos características:

1. En ellas se representa la lucha entre el bien y el mal.
2. Todas encierran un mensaje transcendental de carácter moral y aleccionador.

El primer superhéroe que se analiza es Hulk, hijo de un investigador genetista que experimentó con su propio cuerpo la modificación de su ADN. Como consecuencia, su hijo Bruce —Hulk mutado— heredó los cambios que le provocaron mutaciones extraordinarias. Pero fue su amor y su sencillez lo que le llevó a desactivar sus genes mutantes, a perder sus superpoderes y a convertirse en un médico normal al servicio de la comunidad.

Daredevil es otro superhéroe que Álvarez analiza en su artículo. En este caso se trata de un ser extraordinario que consiguió superar las limitaciones que le proporcionaba su ceguera desarrollando superpoderes asociados a sus otros cuatro sentidos. Por otra parte, Los 4 fantásticos son un grupo de científicos que por unas radiaciones cósmicas sufren distintas mutaciones que los convierten en seres fantásticos y extraños a la vez, con superpoderes y con un gran humor y ternura. O Spider-Man que, picado por una araña transgénica, dedica su vida a salvar a la humanidad. Los X-Men, por su parte, son superhumanos con el gen X, provocado por la exposición a radiaciones ionizantes, que los convierten en seres mutantes que transmiten sus poderes de unos a otros. También en Watchmen, el Dr. Manhattan es destacado por Álvarez; un físico nuclear que sufre una gran transformación que lo convierte en un ser de luz con cualidades sobrehumanas y con los poderes de un dios.

Tras el repaso por destacadas películas de este género en las que los condicionantes genéticos muestran grandes evidencias, la autora nos lleva a reflexionar sobre los seres extraordinarios que nos rodean en nuestro día a día y que poseen ciertas rarezas que no han sido explicadas aún ni por la medicina ni por la psicología. Casos como el de los niños cristal, de una energía inigualable; y de otros seres especiales que distintas ramas de la ciencia, como la Física Cuántica y la Genética no son todavía capaces de explicar la causa de sus superpoderes.

En la actualidad, la Epigenética es la nueva disciplina que considera la influencia del entorno sobre el funcionamiento de los genes. Es precisamente en esta ciencia recién nacida donde la investigadora de la Universidad de Málaga deposita la esperanza para llegar a comprender las cualidades extraordinarias de ciertos seres en un futuro cercano.

Y después del viaje hacia el interior que nos ha permitido un acercamiento al perfil psicológico y a la genética de estos seres extraordinarios, se hace necesaria una mirada hacia sus rasgos más externos, más visibles,

hacia su estética particular, metáfora de su forma de ser, que los profesores de Bellas Artes Josefa Cano y José María Alonso han abordado en su artículo. Los autores consideran que los aspectos estéticos incluirían tanto los elementos icónicos y simbólicos como el estilismo gráfico y audiovisual que abarcaría incluso la comunicación en general.

La estética de los superhéroes va siguiendo una evolución creciente desde sus inicios infantiles e inocentes de las primeras etapas, hasta llegar a un tratamiento más pictórico donde el dibujo se hace pintura, pinturas de mancha oscura con gran dramatismo, prelude de la gran explosión audiovisual de las producciones cinematográficas. Para los autores, la identidad visual de estos personajes queda representada en tres elementos, en su peculiar iconografía: su emblema o logotipo, el diseño de su traje y sus accesorios, y aquel elemento que mejor lo representa. El logo funciona como símbolo, es la representación del poder del superhéroe; se trata de su herencia como divinidad clásica: en la mitología cada dios representaba metafóricamente un poder o un atributo que le otorgaba una virtud sobrenatural, sobrehumana. En cuanto al traje del superhéroe, diseñado en un principio para ocultar la identidad, se caracteriza por su perfecta fijación a un cuerpo de anatomía prodigiosa, son disfraces formados con mucha frecuencia por mallas ceñidas, de colores llamativos que se funden con su propia piel, como es el caso de Spider-Man, Batman, Linterna Verde o Antorcha Humana.

Los investigadores analizan la estética del superhéroe en su evolución a lo largo de las diferentes versiones, ampliaciones o adaptaciones como una vuelta que siempre lleva al punto de partida ya que, a pesar de querer introducir innovaciones, cambios o variaciones en estos seres, el máquetin ha decidido cómo se debía hacer la recuperación de estos personajes del pasado, siempre manteniendo su esencia, su imagen y sus elementos visuales identificables. Un buen ejemplo de un cambio de imagen que puso en peligro la personalidad del superhéroe fue el Spider-Man de 1984, que apareció, contra toda expectativa, enfundado en un traje negro que no duró mucho.

Por lo que se refiere a la estética de las superheroínas, los autores analizan la evolución de una indumentaria que en un principio se identificaba fundamentalmente por la capa y que poco a poco fue dejando ver el escote de las damas hasta dar paso al corsé, prenda que ofreció una imagen renovada, elegante y sensual diseñada especialmente para

el disfrute de los hombres. Un claro ejemplo de esta estética femenina es Wonder Woman, una mujer inteligente, bella, muy fuerte, veloz y, sobre todo, muy patriota con su mini short azul de estrellas blancas de cinco puntas, corsé rojo con bordados de oro en forma de águila o con alas, y con capa mitad roja y la otra mitad a rayas azules, 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; con brazaletes antibalas, que perdían los poderes si un hombre los ataba. Una superheroína feminista que domina al hombre y algo fetichista, como comentan los autores de este capítulo.

Pero la relación entre la estética de los superhéroes y la moda ha sido patente a lo largo de la historia, hecho que se puso de manifiesto cuando en 2008 se inaugura en el Museo Metropolitano de Nueva York la exposición titulada *Superheroes: Fashion and Fantasy*, que buscaba demostrar cómo el superhéroe podía llegar a ser una metáfora para la moda y cómo esta, 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 parte final de este capítulo está dedicada a hacer un repaso descriptivo por la imagen de superhéroes bien conocidos como son Batman, Spider-Man, Flash, X-Men, Hulk, entre otros.

Un paso más en el análisis de estos seres extraordinarios a los que llamamos superhéroes nos obliga a adentrarnos en la tecnología que llevan asociada ya sea formando parte de sus propios cuerpos, en sus armas, en sus artilugios sorprendentes, etc. El catedrático de Ingeniería Víctor Muñoz y la licenciada en la misma materia, Clara Plata, han desarrollado con rigor y exhaustividad un trabajo que nos adentra en el mundo de las herramientas tecnológicas que aparecen en las películas de superhéroes tratando de mostrar la veracidad o no de las mismas a tenor de la realidad de nuestro momento tecnológico actual. La fascinación de los autores por el género fantástico se deja ver en cada

línea del texto, que comienza aludiendo a la herencia de las novelas de ciencia ficción como responsables de la aparición de la tecnología en este género. Las herramientas tecnológicas les permiten a los superhéroes completar sus habilidades, compensar sus debilidades y mejorar su rendimiento.

La pregunta que origina su trabajo es si la tecnología de esas películas es solo ciencia ficción o si, por el contrario, tienen un fundamento real, es decir, si podríamos ser nosotros también superhéroes si tuviéramos esos recursos fabulosos.

A lo largo del artículo, los autores analizan distintos superhéroes bien conocidos, empezando por Batman, un ser humano normal con una gran fortaleza física y mental y un fuerte deseo de servicio a su ciudad. Son solo las herramientas tecnológicas, pues, las que lo convierten en un superhéroe, en concreto su traje y muy especialmente el que aparece en las películas de Christopher Nolan: *Batman Begins* y *El Caballero Oscuro*. El descubrimiento de nuevos materiales como el Nomex y el Kevlar resultan muy adecuados para confeccionar el traje de este personaje ya que le proporcionan protección contra las altas temperaturas, resistencia y elasticidad, entre otras ventajas. Todo ello es absolutamente real y demostrable, y se aparta del fantasma de la ficción.

Por otro lado, la capucha del superhéroe va adquiriendo en sus últimas versiones una serie de mejoras que la convierten en una herramienta muy útil que va mucho más allá de un mero recurso para ocultar su identidad. También está confeccionada con Kevlar y se le dota de dispositivos para obtener una visión especial y de un sonar que permite desarrollar acciones propias de los murciélagos. Una de sus orejas esconde una antena que le permite la comunicación con sus aliados y con la radio de la policía. La visión infrarroja y la nocturna se pueden conseguir gracias al empleo de cámaras adecuadas. No obstante, el uso del sonar resulta más inverosímil por distintas cuestiones técnicas y, sobre todo, por las cuestiones legales que restringen su empleo.

La capa, que en un principio fue solo *atrezo*, con las sucesivas versiones se convierte en un aliado tecnológico eficaz debido a su fabricación con tejidos inteligentes, aquellos que son capaces de alterar su naturaleza si se le aplican diferentes estímulos. En efecto, para los ingenieros el tejido de la capa de Batman existe en realidad, es capaz de cambiar su forma y le permite planear. Incluso los autores de este trabajo ven

en este material que la realidad supera a la ficción puesto que son aún inocentes, por limitados, los usos que se presentan en la película.

El capítulo continúa con el análisis de los llamados «juguetitos» de Batman: su cinturón multiusos al que se enganchan artefactos diferentes como el batarang, las bombas de humo, los explosivos, la sierra portátil, el garfio, etc. También los ingenieros aluden al dispositivo emisor de infrarrojos que utiliza el superhéroe para llamar a los murciélagos, una herramienta que se emplea en la actualidad para ahuyentar a animales e incluso para dispersar a jóvenes que se agrupan molestando o alterando el orden público.

Después del análisis de la tecnología en torno a Batman, el trabajo se orienta hacia la figura del supervillano Dr. Otto Octavius. La tecnología que se aplica a este ser fantástico se representa especialmente en sus brazos, en su interfaz cerebro-máquina y en su inteligencia artificial. El brazo robótico de este villano está formado por infinidad de anillos que aportan una movilidad extrema y que los investigadores de este trabajo analizan con minuciosidad y rigor científico hasta llegar a la conclusión de que, a pesar de los grandes avances tecnológicos, aún no se ha llegado a crear motores y fuentes de energía eléctrica de dimensiones tan reducidas como para construir realmente esos brazos.

Y de la más avanzada tecnología a la arquitectura más vanguardista en los espacios donde habitan y actúan los superhéroes. Javier Boned, profesor de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Málaga, es el encargado de analizar los escenarios filmicos, la arquitectura urbana de las películas de superhéroes, entendiéndolos como metáfora que proporciona una información esencial sobre los personajes, la trama, las intenciones del autor, etc. El artículo aborda, en primer lugar, las viviendas privadas de estos seres extraordinarios; y, en segundo lugar, las ciudades en las que desarrollan su actividad salvadora. El trabajo se inicia con el estudio de la arquitectura de cristal del planeta Kriptón de Superman, un espacio vinculado al universo expresionista donde la arquitectura se hace escultura que refleja la naturaleza, creando una sensación de pureza, claridad y diafanidad que hacen que se convierta en un lugar místico propicio para la reflexión y el descanso, un escenario que se contrapone a la estridente arquitectura del planeta Tierra. En la morada de hielo de Superman la estética expresionista tiene reminiscencias de la arquitectura gótica en su verticalidad, pero avanza en el desarrollo de la estructura

en diagonal, propia de las primeras vanguardias constructivistas que son representaciones del movimiento. Según J. Boned, esta estética basada en el cristal se materializó en espacios contemporáneos diseñados por arquitectos del siglo pasado como Daniel Libeskind.

Y, frente a las transparencias expresionistas del planeta de Superman, el espacio tenebroso de la bat-cueva de Batman. En la mansión de estilo gótico victoriano se localizan la buhardilla y el sótano donde el superhéroe encuentra su refugio. Es dicha mansión un espacio arquitectónico sobre y bajo rasante que, según el investigador, representa la personalidad escindida del hombre moderno, su inconsciente y su conciencia. Son estos los espacios que representan la personalidad de un superhéroe burgués que rompe con el espacio clásico y se introduce en esta atalaya tecnológica que es su cueva; un centro de operaciones para controlar y proteger del mal a los ciudadanos de Gotham. Pero, como dice Boned, la bat-cueva se transforma en espacio diáfano y funcional en *El Caballero Oscuro* de 2008, última entrega de la serie, cuando el superhéroe se tiene que trasladar a un edificio moderno racionalista.

El estudio avanza con el acercamiento a la arquitectura de la mansión X de la serie *X-Men*, un caserón gótico burgués que se convierte en residencia y, además, en refugio, lugar de entrenamiento y de desarrollo de jóvenes con poderes especiales, los denominados «mutantes». Pero en la mansión Boned distingue dos mundos: el sobre rasante residencial, acogedor, cálido y tranquilo; y el del subsuelo, espacio de trabajo, tecnológico, frío e inquietante, que aparece organizado en espacios cerrados específicos para acciones concretas.

Y frente a la mansión X, la villa de Iron-Man, una vivienda que no oculta lo que es en realidad: un espacio tecnológico, una fortaleza de líneas suaves y sugerentes, redondeadas y zigzagueantes que, en opinión del autor del trabajo, nos acercan de nuevo al expresionismo.

En la segunda parte del estudio, J. Boned pasa revista a un conjunto de ciudades que son el marco en el que se desarrollan las actividades de estos seres fantásticos. Metrópolis —o Nueva York— es la ciudad que Superman protege. Habitada por ingenuos y débiles ciudadanos, necesita ser protegida por un superhéroe capaz de restaurar continuamente el orden y la armonía.

Por otra parte, Gotham City es para el profesor de arquitectura la representación de las múltiples variaciones estilísticas de unos diseñado-

res que se han movido entre lo gótico, el maquinismo y las referencias futuristas, llena de sombras y de estridentes ángulos. Es el lugar que representa para el superhéroe el espacio donde sus padres fueron asesinados, y por ello él considera que debe ayudar a la población, preservar su seguridad. Esta ciudad en blanco y negro se ilumina con los neones de los anuncios publicitarios en la versión de J. Schumacher. Es la misma ciudad de Nueva York, gótica y exuberante pero llena de una inquietante luz de amenaza. En cambio, la Gotham de C. Nolan de *Batman Begins* (2005) y de *El Caballero Oscuro* (2008) ya no es Nueva York sino Chicago. La gran novedad es que este director introduce la ciudad diurna, un espacio funcional y moderno donde predomina la luz sobre la oscuridad y en la que un nostálgico Batman parece esperar que se reconstruya la Mansión Wayne Manor.

Nueva York es también la ciudad de Spider-Man, un espacio arquitectónico perfecto por estar estructurado en torno a una red de calles, avenidas y edificios que se convierte en un perfecto ecosistema para el superhéroe. Para Boned hay dos claves de especial importancia: la relación alto-ancho de sus calles, y la textura rugosa de los edificios que permite el zigzagueo del personaje y su perfecta adherencia.

Durante los últimos tres decenios los superhéroes del cómic norteamericano han sido objeto de producciones cinematográficas de gran presupuesto que han propiciado la consolidación del género, tanto a nivel artístico como comercial. Aparte del interés que tienen estas versiones de los clásicos de *Marvel* y *DC*, resulta interesante constatar cómo distintos cineastas han contribuido a la cultura del cómic con obras originales en torno a la temática del superhéroe, para las que se han valido de los rasgos genéricos establecidos tanto por el universo de la historieta impresa como por sus adaptaciones a la pantalla.

El artículo del profesor de Ingeniería Antonio Mandow está dedicado a los superhéroes nacidos del cine —algunos de los cuales han saltado después a las páginas del cómic— con objeto de analizar sus aportaciones al género y su contexto. Así, se repasan los filmes más representativos e interesantes de esta tendencia, siguiendo un orden cronológico que permitirá establecer relaciones estilísticas y temáticas entre los mismos.

Los títulos rodados en los años ochenta ofrecen un cupo de héroes justicieros de aspecto monstruoso que se enfrentan a oscuros intereses políticos y económicos. Estos incluyen *El vengador tóxico* (*The toxic*

venger; Michael Herz y Lloyd Kaufman, 1984) —una parodia *gore* con trasfondo ecologista que constituye el emblema de la productora *Troma* y su concepción de la serie-B—, *RoboCop* (*id.*; Paul Verhoeven, 1987) —una distopía que combina armónicamente sátira, ciencia ficción, violencia y sensibilidad— y *Darkman* (*id.*; Sam Raimi, 1990) —una estimulante revisión, en clave de cómic, del cine de terror clásico.

A finales de los noventa, *Matrix* (*The Matrix*; Andy y Larry Wachowski, 1999) brindaba una sofisticada muestra de ciencia ficción en la que no faltan atributos del superhéroe, mostrados bajo el prisma de la realidad virtual.

La reflexión sobre el papel del superhéroe como heredero de los mitos clásicos —incluyendo aspectos como su reconocimiento público o la puesta en evidencia de las contradicciones inherentes al binomio héroe/villano— emerge en los títulos aparecidos en los primeros años del siglo XXI. Es el caso de *El protegido* (*Unbreakable*; M. Night Shyamalan, 2000) —sobrio y excelente film en el que un hombre común llegará a aceptar su excepcionalidad— y *Hancock* (*id.*, 2008; Peter Berg) —donde se juega con el aspecto mediático del protagonista.

Este planteamiento también se prolonga en dos títulos que merecen una mención especial por inscribirse en el cine de animación digital: *Los increíbles* (*The Incredibles*; Brad Bird, 2004) —en la que una familia de superhéroes es forzada a renunciar al uso de sus poderes— y *Megamind* (*id.*; Tom McGrath, 2010) —sobre un súper villano que pierde su razón de ser cuando destruye a su oponente—.

El capítulo concluye invitando al lector a buscar la huella del superhéroe en el cine de acción contemporáneo.

Después de estas referencias a cada uno de los capítulos que componen el libro, solo queda espacio para unas líneas de agradecimiento a todos los profesores, colegas de la Universidad de Málaga, que han sabido apartarse durante un tiempo de sus investigaciones habituales en sus respectivos campos de especialización para dedicarse a mirar con sus ojos sabios a unos personajes imposibles pero que, por obra del cine, se cuelan en nuestra vida continuamente desde el mismo momento de nuestra llegada al mundo. Personajes de todos los tiempos, fantásticos, poderosos, ansiados, imitados, sensibles, valientes, solidarios, queridos; en suma, *Superhéroes*. Entre lo humano y lo divino, estos seres son un placebo que alivia a los mortales y los aleja de una realidad que puede ser

penosa. Nos sumerge en un mundo donde el bien triunfa necesariamente sobre el mal. En unos momentos en los que faltan buenas noticias se están produciendo una gran proliferación de películas de este género; por algo será.