RdL Revista de Libros

# Superhéroes en el museo

Manuel Rodríguez Rivero
1 junio, 2008

Desde finales del siglo XX nos hemos acostumbrado a que los grandes museos se conviertan periódicamente en escaparates de artefactos y objetos procedentes de lo que hemos convenido en llamar cultura popular. La exposición *High & Low, Modern Art and Popular Culture*, comisariada por Kirk Varnedoe y Adam Gopnik y programada por el MoMA en 1990, significó el espaldarazo definitivo de la Academia a lo que antes del Pop y de Warhol muy pocos «cejas altas» (salvo los folcloristas y los nostálgicos de la juventud perdida) se tomaban en serio. Aquella muestra, en la que se pasaba revista desde los *graffiti* a los anuncios, y se examinaba su influencia e interacción en el trabajo de los artistas «serios», contaba con una nutrida sección dedicada al cómic en la que se exhibían desde los primitivos dibujos secuenciados de principios del siglo XX hasta modernas historias gráficas en las que pintores como Roy Lichtenstein o Philip Guston se habían inspirado para realizar sus lienzos-viñeta.

Ahora, mientras la Tate Modern celebra el *graffiti* como exponente fundamental del «arte urbano» en la exposición *Street Art* (con participación de «artistas representados en importantes museos de todo el mundo», como el catalán Sixeart), en el más canónico Metropolitan Museum (MET) de Nueva York se presenta la muestra *Superheroes: Fashion and Fantasy*, en la que, bajo la presidencia honorífica de

Giorgio Armani y Anna Wintour (editora de la revista *Vogue*), se exhibe una muy variada colección de las vestimentas, *gadgets* y complementos utilizados por esas criaturas extraordinarias surgidas en la época dorada del cómic norteamericano y que, rápidamente globalizadas, forman ya parte esencial de la iconografía de nuestro tiempo.

La exposición del MET viene a coincidir con la extraordinaria vigencia de la figura del superhéroe, algo que no sucedía con tanta fuerza desde la década del cuarenta del siglo pasado, cuando los cómics de Supermán, Batman y Robin, Capitán América y Wonder Woman, entre muchos otros, acaparaban el mercado del tebeo con tiradas semanales millonarias. Ahora el resurgimiento se debe a Hollywood, que ha encontrado un filón en esos personajes dotados de superpoderes que, desde su nacimiento, siempre nos han hablado oblicuamente de nuestras ansiedades y deseos, de nuestras frustraciones y fantasías. Mientras en las pantallas de todo el mundo sigue cosechando éxitos la muy mediocre *Iron Man*, basada en el personaje creado para la Marvel (1963) por Stan Lee y dibujado por Jack Kirby y Don Heck, se anuncian otros seis próximos *blockbusters* cinematográficos inspirados por superhéroes de los años sesenta, incluyendo una nueva aparición del irascible Hulk y otra aventura de Batman.

Entre esos dos momentos de gloria separados por casi setenta años (Supermán, el padre de todos, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster para lo que sería DC Comics, vio la luz en 1938) transcurre una azarosa historia en la que los personajes evolucionan para adecuarse a los cambios de la sensibilidad de sus lectores y, sobre todo, del *Zeitgeist* que los sostiene. En su momento de máxima popularidad, durante e inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, los superhéroes reflejan con narrativas maniqueas y extremadamente simples el esfuerzo bélico y la victoria de la superioridad moral de los «buenos» contra los «malos». El Capitán América o Wonder Woman, que al igual que Supermán o Batman, se inspiran vagamente en los semidioses de la Antigüedad Gilgamesh, Perseo y cuyos ceñidos trajes ostentan orgullosamente las barras y estrellas de su bandera, son ante todo dos patriotas que ponen sus poderes y habilidades a disposición de los «valores americanos».

La posguerra y el estancamiento de las fórmulas creativas terminaron provocando un importante descenso de la ventas de los cómics y un evidente cansancio de las audiencias juveniles ante las series televisivas de superhéroes de los sábados por la tarde, primitivo avatar cinematográfico de los personajes de los tebeos. A su decadencia contribuyó la histeria colectiva que se suscitó durante la «Era Eisenhower» contra la delincuencia juvenil, a la que se consideraba impulsada por la «nefasta influencia» de la violencia y el sexo mostrado en los entretenimientos para adolescentes. Personajes como el psiquiatra Fredric Wertham o el senador Estes Kefauver tuvieron mucho que ver en la creación del *Comics Code* de 1954, por el que la industria de la historieta se comprometía a una férrea autocensura sobre los contenidos y las formas. Se llegó a sugerir que Batman y Robin mantenían una relación homosexual (de pederastia, en realidad) y que Wonder Woman podía inducir a las jóvenes al lesbianismo. Habían dejado de ser buenos modelos.

A partir de finales de los cincuenta el negocio del cómic (controlado ya definitivamente por lo que serían DC Comics y Marvel) se revitaliza con la aparición de nuevos superhéroes influidos por personajes y situaciones de la ciencia-ficción: Spider-Man, Los cuatro fantásticos, Hulk, X-Men, Daredevil o Iron Man son productos de aquella época, conocida como «Edad de Plata» del superhéroe. Su actual auge se inspira en gran parte en personajes de aquel momento, aunque los éxitos de las versiones cinematográficas de Supermán (la película de Richard Donner es de 1978) y Batman (Tim

Burton, 1989) y sus sucesivas secuelas de los ochenta y noventa, han influido en la proliferación de personajes cuyos antiguos superpoderes (ya sean de origen mágico, extraterrestre o producido por algún tipo de mutación genética) se han visto reforzados por la apabullante ubicuidad de nuevas tecnologías ante las que ya no existen límites imaginables.

Colocar a estos superhéroes (en su mayoría blancos y siempre dispuestos a defender el «modo de vida americano» tal como se entiende mayoritariamente en cada momento) en el diván del análisis y no sólo freudiano es, sin duda, una experiencia apasionante. Quizás, más allá de los fastos, eso es lo que pretende, a partir del vestido como símbolo y metáfora, la muy mediática exposición del Metropolitan, que asume, como muchos de sus semejantes en todo el mundo, su nueva condición de museo-circo capaz de atraer a un público que sólo concibe el arte como espectáculo. De la máscara con la que los superhéroes se cubren el rostro (como Batman) a su ausencia (Supermán,Wonder Woman), hasta las botas o escarpines que los calzan, toda su vestimenta encuentra reflejo en las creaciones de modistos que, desde Armani o Balenciaga a Gaultier, Versace o Van Beirendonck han interactuado con los diseños «imposibles» de los creadores del cómic.Trajes y prendas, como señala el novelista Michael Chabon en el catálogo de la muestra, que sólo sirven para representar el cuerpo humano desnudo y libre, de modo semejante a un alfabeto de ideogramas que hubiera sido concebido para expresar «el elocuente poder del silencio».