

SUPERHÉROES EN TRÁNSITO: LAS SERIES DE DISNEY-MARVEL

SUPERHEROES IN TRANSIT: DISNEY-MARVEL'S SERIES

Ignacio Pablo Rico Guastavino

Universidad Rey Juan Carlos

ignacio.rico@urjc.es

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1923-6569>

Resumen

Hoy en día, los superhéroes habitan nuestros artefactos culturales en una serie de objetos narrativos que podríamos considerar transmedia: cómics, películas, narraciones literarias, o videojuegos. Han trascendido lo que hemos llamado narrativa de superhéroes: los principales géneros populares, así, han terminado por encontrarse con lo superheroico. Pese a las diversas mutaciones que ha sufrido el concepto de individuo a lo largo de los siglos, lo cierto es que los héroes nunca se han marchado de nuestras fantasías. Pero el superhéroe ha eliminado los tradicionales espacio mítico y tiempo mágico para circunscribir su aventura a la sociedad de hoy. Las ocho series del Universo Cinematográfico Marvel, estrenadas en la plataforma de streaming Disney Plus (2021-2022), ofrecen, amoldándose a los patrones de diferentes géneros y subgéneros, una nueva contracción de esos tiempo y espacio. No solo se ha suprimido a menudo la distancia junguiana que media entre *sombra* y máscara, sino que han convertido la definición de su identidad en relato. Tanto este aspecto como los condicionantes industriales –el hecho de estar al servicio de una una narración

transmedia— limitan el sentido y el alcance de productos que acaban funcionando a modo de trailers de futuros lanzamientos de Walt Disney Pictures.

Abstract

Today, superheroes inhabit our cultural artifacts through narrative objects that we could consider transmedia: comics, movies, literary narratives, or video games. They have transcended what we have called superhero narrative: the main popular genres have thus ended up encountering the superheroic. Despite the various mutations that the concept “individual” has undergone over the centuries, the truth is that heroes have never left our fantasies. But the superhero has eliminated the traditional mythical space and magical time to circumscribe his adventure to today's society. The eight series of the Marvel Cinematic Universe, premiering on Disney Plus (2021-2022), offer, molding to the patterns of different genres and subgenres, a new contraction of those time and space. Not only the junguan distance between the *shadow* and the *mask* has often been suppressed, but they have also turned the definition of his identity into a narrative. Both this aspect and the industrial conditioning factors —the fact of being at the service of a transmedia narrative— limit the meaning and scope of products that end up working as *trailers* for future Walt Disney Pictures releases.

Palabras clave

Superhéroes; Series; Disney Plus; Marvel; Análisis cinematográfico.

Keywords

Superheroes; Series; Disney Plus; Marvel; Film analysis.

1. Introducción y objetivos

Hoy en día, los héroes se hallan presentes en nuestra cultura a través de una manifestación transmedia: películas, narraciones literarias, relatos, cómics y videojuegos. Pese a las diversas mutaciones que ha sufrido el concepto de individuo a lo largo de los siglos, los héroes nunca se han marchado de nuestras fantasías. La fundación en 1939 de Marvel Comics, que se convertiría en una de las más relevantes editoriales dedicadas a las viñetas superheroicas, ha dado lugar, en las últimas décadas, a la adaptación filmica de las aventuras de muchos de sus personajes —el Capitán América, Spider-Man, los X-Men, Punisher, entre otros—, llegando en el período 2021-2022 a una eclosión productiva sin parangón hasta entonces.

Es en 2008 cuando se inicia una etapa nueva y decisiva para los personajes de Marvel Comics. Marvel Entertainment estrena el 30 de abril *Iron Man* (Jon Favreau, 2008), e inicia de este modo la Fase 1 de lo que llegaría a ser el Universo Cinematográfico Marvel: un primer capítulo que abarcaría los filmes estrenados entre 2008 y 2012, uniendo los destinos de los superhéroes y supervillanos protagonistas de cada película en una gran trama común, conocida como la Saga del Infinito.

El 9 de julio de 2021, con el estreno mundial del largometraje *Viuda negra* (*Black Widow*, Cate Shortland), el Universo Cinematográfico Marvel, fruto desde 2009 de la colaboración entre Walt Disney Pictures y Marvel Studios, dio salida oficialmente a su Fase 4, que daba fin a la Saga del Infinito para iniciar los acontecimientos conocidos como Saga del Multiverso. Como las fases previas, esta denominación responde a una doble realidad: por un lado, a la agenda de producciones que, a lo largo de una temporada determinada —entre los años 2021 y 2022, en este caso—, Disney-Marvel estrenaría en cines o plataformas de *streaming*; por el otro, a un nuevo arco narrativo susceptible de abarcar, en una gran trama común, las historias de todos los personajes presentes durante la fase en cuestión. Pero, además, debemos tener en cuenta que la Fase 4 inaugura una nueva estrategia narrativa y de producción: aparte de los filmes estrenados en cines, en dos años llegan al servicio de *streaming* Disney Plus ocho series, cuya duración oscila entre los seis y los nueve episodios,

y que, en términos de relato, pretenden interactuar con los sucesos acontecidos en las producciones cinematográficas paralelas.

Estas historias episódicas son, en orden de estreno, *Bruja Escarlata y Visión* (WandaVision, Matt Shackman, 2021), *Falcon y el Soldado de Invierno* (The Falcon and the Winter Soldier, Malcolm Spellman, 2021), *Loki* (Michael Waldron, 2021), *¿Qué pasaría si...?* (What if?, Bryan Andrews, 2021), *Ojo de halcón* (Hawkeye, Jonathan Iglu, 2021), *Caballero Luna* (Moon Knight, Jeremy Slater, 2022), *Ms. Marvel* (Bisha K. Ali, 2022) y *She-Hulk: Abogada Hulka* (She-Hulk: Attorney at Law, Jessica Gao, 2022).

La relación que establecen dichas series con la cinematográfica Saga del Multiverso es de dos tipos. Algunas de estas producciones seriales sirven para la presentación de personajes que, antes o después, se incorporarán a las narraciones fílmicas, como Kate Bishop (Hailee Steinfeld) en *Ojo de halcón*, Marc Spector (Oscar Isaac) en *Caballero Luna*, Kamala Khan (Iman Vellani) en *Ms. Marvel*, o Jennifer Walters (Tatiana Maslany) en *She-Hulk: Abogada Hulka*. En otros casos, reaparecen personajes ya conocidos por el espectador asiduo del Universo Cinematográfico Marvel, que serán sometidos a cambios determinantes para su inclusión en largometrajes posteriores: en *Bruja Escarlata y Visión*, Wanda Maximoff (Mary Elizabeth Olsen) sufre una transformación radical que tendrá impacto en la película *Doctor Strange en el multiverso de la locura* (Doctor Strange in the Multiverse of Madness, Sam Raimi, 2022); en *Falcon y el Soldado de Invierno*, Sam Wilson (Anthony Mackie) se erige en quien será el nuevo Capitán América en *Captain America: New World Order* (Julius Onah, 2024). Únicamente *Loki* apuesta por una narrativa pensada para su continuación serial, y aunque colindante con otros eventos del Universo Cinematográfico Marvel, demuestra, como veremos, una autonomía que ha certificado la continuidad del personaje en la segunda temporada, con fecha de estreno el 6 de octubre de 2023. Por falta de interés para nuestro trabajo, dejamos un lado *¿Qué pasaría si...?*, *spin-off* animado que reimagina otras posibilidades para el Universo Cinematográfico Marvel, pero cuya interacción con el resto de las producciones resulta, a todas luces, testimonial.

La intención del presente artículo es analizar el modo en que estos productos seriales, dependientes en casi todos los casos de un entramado de acontecimientos que aúna los muchos relatos del Universo Cinematográfico

Marvel, perfilan de un modo particular lo heroico; no tanto por el carácter episódico de los relatos, sino por el talante subsidiario que obtienen a menudo las series de Disney-Marvel frente a sus películas. El carácter resultante de los héroes está determinado tanto por el mundo postheroico en el que se desarrolla la Fase 4, como por el hecho de que estas series funcionen, en su mayoría, como productos de transición entre producciones cinematográficas, o bien a modo de laboratorio de ensayos para nuevos personajes.

2. Marco teórico

Es importante definir a qué nos referimos cuando hablamos de héroes. Resulta insoslayable *El héroe de las mil caras* (1949), de Joseph Campbell, para cualquier acercamiento al llamado viaje del héroe. Piedra angular de los análisis modernos del héroe, otros como Carlos García Gual en *Mitos, viajes, héroes* (1981), o la revisitación de los héroes griegos que propone Stephen Fry en *Héroes* (2018), han continuado sus pasos, definiendo al héroe a través de las características y atributos que condicionan su itinerario. Campbell estudiaba cómo en las narraciones clásicas el héroe es aquel sobre el que recae el peso de la acción, determinando la orientación que debe seguir la historia. Al mismo tiempo, y tras un necesario camino de aprendizaje (Campbell, 1972: 36-41), será quien desempeñe funciones calificadas de heroicas —proteger las fronteras de un mundo y su forma de vida, pero también, en otros casos, conquistar un terreno ignoto, más allá del conocido—. Por tanto, a la hora de definir al héroe, son tan importantes sus atributos/características como su proceder/acciones (Campbell, 1972: 61-113).

El viaje es el que forja al héroe. Por eso cobra importancia el itinerario, es decir, el trayecto que debe recorrer este a lo largo de esa aventura. Este camino, explorado por Campbell y sus sucesores, tiene un inicio y tiene un final, que son el mismo: doméstico, cotidiano, trazando una circularidad en la que solamente se produce un cambio: el individuo que vuelve a casa no es el mismo que salió de ella. A través de pruebas peligrosas, finalmente conseguirá lo que buscaba, pero, al final, lo más importante del viaje son la experiencia y el conocimiento adquiridos (Vogler, 2012). Es inevitable, en este punto, citar a Miguel de Cervantes en una obra de ficción que funciona, asimismo, a modo de ensayo a propósito de lo heroico, como es *El ingenioso Hidalgo don Quijote de La*

Mancha (1605): “Advertid, hermano Sancho, que esta aventura y las a esta semejantes no son aventuras de ínsulas, sino de encrucijadas, en las cuales no se gana otra cosa que sacar rota la cabeza, o una oreja menos” (Cervantes, 2015: 53). Los superhéroes, derivados del héroe clásico y nacidos del cómic gracias a la publicación de Superman en *Action Comics #1* (Jerry Siegel y Joe Shuster, 1938), podrían ser definidos del siguiente modo:

Un personaje heroico con una misión altruista y pro-social; con superpoderes/capacidades extraordinarias, tecnología avanzada, o habilidades físicas, mentales o sobrenaturales altamente desarrolladas; poseedor de una personalidad de superhéroe que se plasma en un pseudónimo y en un vestuario emblemático, la cual normalmente expresa su biografía, carácter, poderes, origen (la transformación de persona corriente en superhéroe); y que es diferenciable genéricamente, es decir, que puede distinguirse de personajes de otros géneros relacionados (fantasía, ciencia ficción, detectives, etc.) por un predominio de las convenciones de género. A menudo los superhéroes tienen dobles identidades, de las cuales la ordinaria suele ser un secreto bien guardado (Coogan, 2006: 30).

Así pues, en el superhéroe, y a partir de la mencionada doble identidad, entran en juego dos de los arquetipos concebidos por Carl Jung, como son la *sombra* y la *máscara*. Sobre la primera, escribía Jean Monbourquette en sus memorias:

La sombra representa un conjunto de complejos, energías rechazadas, que Freud había denominado el “Ello”. La sombra, tal como concebía Jung, se perfilaba desde siempre en los mitos y en las historias en forma de diversos arquetipos: la “hermana sombra”, el “doble”, los “gemelos” —uno de los cuales muestra un carácter siniestro—, el alter ego”, etcétera (1999:26).

Es decir, la *sombra* es la faceta puramente heroica del superhéroe: aquello que despierta gracias al ocultamiento de su faz y, con ello, de su identidad civil, permitiéndole operar con poderes extraordinarios generalmente perturbadores del orden social —incluso cuando son puestos al servicio del bienestar de los demás—. Por otro lado, la *máscara* apela al “rol que asumen los individuos en sociedad. Somos actores de nuestra propia vida en la que desempeñamos múltiples papeles sociales; somos padres, profesionales, hijos, esposos, amigos, etc.” (Betancur García, 2010: 130). En estas series existe, muchas veces, una elusión de este conflicto, esencial para otorgar una dimensión filosófica, psicológica y narrativa enriquecedora al superhéroe.

El estreno, en un mismo año, de *Iron Man* —primer eslabón del que será el Universo Cinematográfico Marvel— y *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2008) conduce al florecimiento de literatura académica y ensayística en torno a un fenómeno que el audiovisual estaba llevando a un nuevo nivel. Así pues, *Captain America and the Struggle of the Superhero* (2009), editado por Robert G. Weiner, detalla, entre otras cuestiones, cómo en la posmodernidad heroica desaparecen la geografía mágica y el tiempo mítico para el héroe. Los viajes heroicos del superhéroe transcurren más rápidamente y en espacios cada vez más reducidos, como los de las urbes. Ya no están, como en la tradición grecorromana, vinculados a una geografía mágica tradicional, ni tampoco a la sacralidad de un tiempo mítico y circular. En su lugar, los superhéroes existen en un presente histórico que sigue las normas y la lógica del mundo contemporáneo.

El superhéroe, por tanto, ha llevado la inseguridad propia de la aventura, que en antiguas narraciones tenía lugar más allá del mundo cotidiano y seguro, a los ámbitos emocional, doméstico y familiar. Si el héroe protegía la fragilidad de la cotidianidad, de las estructuras sobre las que se cimentan nuestras vidas en tiempos de paz, hoy podemos decir, como lo hace Mariano Turzi en *Cómo los superhéroes explican el mundo* (2021), que el territorio de la costumbre se ha convertido en sí mismo en ámbito de aventura. El héroe de hoy, es decir, el superhéroe, a menudo ha de resolver problemas de puerta para adentro: su viaje es un viaje doméstico, e incluso íntimo.

Con *A Brief Guide to Superheroes, from Superman to the Avengers* (2014), Bryan J. Robb traza un itinerario por el origen folclórico de los superhéroes; en este sentido, se desliga de los estudios herederos de Campbell, que restringen y limitan al superhéroe y su conducta a los ideales grecorromanos. De acuerdo con Robb, el código de comportamiento del superhéroe difiere de los héroes legendarios de tiempos antiguos y está fundamentado, aunque no de forma explícita, en los principios éticos judeocristianos. Estos superhéroes comparten similitudes con los caballeros medievales errantes, ya que poseen como valores centrales el altruismo, la compasión, el sentido de la justicia y la autodisciplina. Estas cualidades los convierten en auténticos ejemplos de integridad moral y en símbolos que inspiran a la sociedad en conjunto.

Diferenciándose de los héroes revolucionarios y prometeicos de los mitos griegos, que luchaban por transformar el *statu quo*, el superhéroe es, habitualmente, una fuerza conservadora, que defiende el orden vigente (Morrell, 2017). Los superhéroes tienden naturalmente al reaccionarismo. De ahí que resulte coherente que, dentro del corpus analizado, encontremos un solipsismo creciente en ellos. Un viraje progresivo del superhéroe hacia sus propios confines psicológicos y emocionales, cada vez más dissociado del mundo que habita.

Una de las primeras monografías en abordar la fenomenología superheroica propiamente en el audiovisual, *Superhéroes: del cómic al cine* (2011), de Tonio L. Alarcón, llega a una conclusión de suma relevancia para este estudio, ¿intuida previamente por Liam Burke en el capítulo "In a Single Bound? Superheroes on Screen", de su libro *Superhero Movies* (2008). Nos referimos a la certeza de que, en sus manifestaciones audiovisuales, las narrativas superheroicas siempre están, de algún modo, ligadas a géneros populares del cine estadounidense; es decir, se distancian —algo que se acrecentará con la evolución del Universo Cinematográfico Marvel— de lo que, en principio, podríamos definir como el género superheroico, caracterizado por una expresión audiovisualmente espectacular de un relato que se compone de la historia del origen del héroe, su empoderamiento, y la victoria final de este contra su némesis (García-Escrivá, 2018: 483-491).

3. Metodología

En el presente artículo se efectúa un análisis narrativo-fílmico, ciñéndose en este sentido a las categorías y modalidades analíticas exploradas por Lauro Zavala (2010). Usamos un método mixto entre lo que Zavala denomina análisis interpretativo y análisis instrumental. El primero, ligado metodológicamente a la teoría audiovisual, se centra en los componentes propiamente formales. Por tanto, considera al cine como parte de las Humanidades. El análisis instrumental, en cambio, que emerge de las Ciencias Sociales, se centra en el contenido de la ficción audiovisual: la capacidad de esta de articular discursos, a menudo reflejo de miradas mediáticas o culturales (Zavala, 2010: 65).

A la hora de estudiar las series seleccionadas, atendemos tanto a los aspectos dramáticos (temas y personajes) como a los formales (recursos narrativos del

lenguaje fílmico). Así pues, combinamos un análisis interpretativo —centrado en los valores de la imagen y la puesta en escena— con un análisis instrumental, dada la importancia de inscribir la producción analizada en un marco cultural.

Asimismo, y como el superhéroe se encuentra hoy en día en múltiples intersecciones de los estudios culturales, incorporamos terminología ligada a las políticas de la identidad. Series como *Falcon y el Soldado de Invierno*, *Caballero Luna*, *Ms. Marvel* o *She-Hulk: Abogada Hulka*, entienden la realidad de sus protagonistas a partir de su adscripción a las categorías de raza, género o procedencia. En especial, los estudios del psiquiatra Carl Jung (1999), siendo el psicoanálisis uno de los ámbitos más ricos en el estudio del superhéroe, así como del filósofo Paul Gilroy (2014), obtienen relevancia a la hora de extraer conclusiones sobre algunos de los productos analizados.

4. Desarrollo

Con la finalización de la Fase 3 del MCU culmina la llamada Saga del Infinito, que enfrentaba a superhéroes como Capitán América, Iron Man, Viuda Negra, Ojo de halcón, Thor o Star-Lord al supervillano Thanos. Su derrota, que llega con el largometraje *Vengadores: Endgame* (Anthony Russo y Joe Russo, 2019), cerraba un arco e iniciaba, de algún modo, una nueva era que Disney-Marvel ha querido entender como postheroica. Un período —la Fase 4— en el que los superhéroes de Marvel se han transmutado en figuras míticas y objetos de consumo popular dentro de la propia ficción. En las series analizadas en este capítulo, emergen, por un lado, héroes que intentan seguir los pasos de aquellos que ya no se sienten cómodos en su viejo papel o, simplemente, han desaparecido; por el otro, algunas de las figuras heroicas presentes en las fases previas se enfrentarán a una cierta pérdida del sentido de su existencia. Son, por decirlo de algún modo, héroes sin viaje.

Ligada a la idea del tiempo postheroico, la contracción de esa geografía mágica y del tiempo mítico propios de los superhéroes desde sus orígenes (Herreros, 2010) es aún mayor en las series de Disney-Marvel: son narrativas que dan un paso hacia lo doméstico, y a veces incluso más allá: la aventura se circunscribe a los confines del yo. A esto último se suma la obsesión, más acentuada que nunca en el género, con la propia identidad: la disolución del conflicto, en los términos de Carl Jung, entre la *sombra* y la *máscara*.

Por último, pero no menos importante, estas series funcionan, en su mayoría, como *trailers*, es decir, anuncios audiovisuales de futuros productos de Marvel-Disney, especialmente largometrajes. En este sentido, cabe atender a lo que señalaba Esteve Rimbau en *Hollywood en la era digital* (2011) cuando se refiere al "cine de los conglomerados multimediáticos", donde el filme es apenas una pieza más dentro de una gran cadena de consumo trasmedia (27-29); una reflexión que podríamos extender a las series producidas por *majors*. Esto no deja de otorgar cierto interés a estas producciones lanzadas en Disney Plus, pues a menudo se hacen eco, a través de un talante metarreflexivo, de su propia condición de relatos de transición. Podríamos incluso convenir que personajes como Wanda Maximoff, Loki o Caballero Luna intentan, con mayor o menor fortuna, rebelarse contra su absorción por un macrorrelato susceptible de engullir y, así, de erosionar sus narrativas particulares.

4.1. El heroísmo después del heroísmo: *Falcon y el Soldado de Invierno, Ojo de halcón*

Falcon y el Soldado de Invierno y *Ojo de Halcón*, adscritas respectivamente al cine de espionaje y al cuento navideño, ejemplifican a la perfección la manera en que el género superheroico se diluye crecientemente en otros códigos genéricos, así como el modo en que desaparece toda fricción apreciable entre máscara y sombra. Tanto los protagonistas de una serie como los de la otra viven el superheroísmo como un oficio, que no supone tensión alguna con su yo socialmente aceptado; es, de hecho, parte de su máscara. Ambas series destacan, en todo caso, por el interés mostrado en retratar un mundo postheroico y el lugar que los desubicados protagonistas de ambas producciones ocupan en el mismo.

La primera de ellas, de seis episodios, se centra en las aventuras de Sam Wilson, Falcon, y Bucky Barnes (Sebastian Stan), conocido como Soldado de Invierno. Mientras que Wilson se debate entre aceptar o no ser el sucesor de su amigo, el difunto Capitán América (F1), Barnes intenta ajustar cuentas con un pasado de crímenes y violencia que se le antoja irredimible. Ambos lidian, cada cual, a su manera, con la realidad de un mundo postheroico que debe reorganizarse sociopolíticamente tras los estragos de la gran batalla con que culminaba la Fase 3. Así pues, las consecuencias materiales que permitieron la victoria han

trastocado el mundo que habitan. Pero para Sam y Bucky la reconstrucción del mundo ha de pasar, necesariamente, por la reconstrucción de uno mismo: de este modo, la resolución de las preocupaciones familiares y sentimentales de ambos es presentada como el verdadero objetivo, siendo la lucha de los dos contra una enigmática villana una vía para conseguirlo.



F1. *Falcon y el Soldado de Invierno* (Disney Plus, 2021).

En *Falcon y el Soldado de Invierno*, los personajes habitan un mundo erosionado por las interminables batallas entre héroes y villanos en el cine previo de Disney-Marvel. El aspecto más interesante de la producción radica en su esfuerzo por repensar el rol del superhéroe, que al abandonar el rol prometeico del héroe clásico y convertirse en el protector de las fronteras del mundo tal y como lo conocemos, se erige en figura moralmente vidriosa al al servicio de poderes que operan en la sombra. Protagonizada por un héroe de raza negra, Sam Wilson, que se pregunta, una y otra vez, por su lugar en un país con una larga Historia de racismo, la serie fracasa en términos políticos: existe una contradicción entre el desprecio a una nación incapaz de discernir entre héroes y monstruos, y el deseo de obtener reconocimiento y ocupar un lugar de autoridad. Problemas que ya señalaba el crítico cultural Armond White (2018) a propósito del primer gran hito racial de Disney-Marvel, *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018). *Falcon y el Soldado de Invierno* culminan con la asunción de Sam Wilson del rol de Capitán América.

Aunque *Ojo de halcón*, de seis episodios, funcione a la vez como relato de renovación generacional —con Clint Barton (Jeremy Renner), Ojo de halcón, cediéndole el testigo a Kate Bishop—, esta se produce en el marco de la transmisión de un legado; es decir, es una historia, más bien, de sustitución. Significativamente, el primer capítulo de la serie presenta a Barton asistiendo a un musical ficticio, *Rogers*, que recrea jovialmente la victoria de los Vengadores contra Thanos. En dicha representación está presente, encarnado por un actor, el propio Barton (F2). La respuesta ansiógena del protagonista ante esa sobreexplotación cultural de los superhéroes bosqueja una crítica hacia lo superheroico como universo comercial agotador y agotado, donde los antiguos héroes se convierten en *merchandising* consumible por parte de una cultura que los ha despojado de significado. Disney-Marvel da forma, de este modo, a los signos visuales de un mundo postheroico que se parece, volviendo a la reflexión de Rimbau, al que la propia mayor ha fomentado.



F2. *Ojo de halcón* (Disney Plus, 2021).

En medio de lo que es, claramente, el vacío existencial para Barton emerge la ficción navideña como revulsivo y posible vía de liberación para el héroe. En palabras de Yago Paris:

Uno de los arcos narrativos más habituales de las ficciones navideñas gira en torno a la idea de volver a casa a tiempo para celebrar la Navidad en familia. En este tipo de historias, normalmente un problema, o una concatenación de inconvenientes, impiden —en muchos casos, de manera cómica—, que el personaje pueda regresar tranquilamente a su hogar. Estos altos en el camino son, en muchos casos, incordios con los que uno se ve forzado a lidiar, muy a su pesar. Es precisamente por esto último por lo que la propuesta cómica de Ojo de Halcón resulta especialmente estimulante: por la manera en que la serie retrata lo superheroico como un incordio (2022: s.p.).

Lo postheroico, que propicia una mirada crítica a los límites y contradicciones del papel policial del superhéroe, en *Ojo de halcón* apunta a la necesidad de dar al género superheroico por agotado. El superhéroe, por tanto, tiene como destino natural —y deseable— diluirse dentro de los confines de los géneros populares.

4.2. La identidad como campo de batalla: *Bruja Escarlata y Visión, Caballero Luna y Loki*

En las series de Disney-Marvel encontramos, por otro lado, a ciertas figuras heroicas carentes de las más elementales certezas identitarias. No solamente se han de cuestionar, como Sam Wilson y Clint Barton, su papel en este nuevo tiempo postheroico, sino que ubican su viaje en un cronotopo cambiante, extraño, que los sustrae recurrentemente de una comprensión lineal y cotidiana del tiempo. *Bruja Escarlata y Visión, Loki y Caballero Luna* son las producciones, al menos en un principio, menos complacientes y más conflictivas a la hora de entender la relación del superhéroe con el omnipresente mundo familiar y cotidiano.

El caso de *Bruja Escarlata y Visión*, de nueve capítulos, es especial, siendo su protagonista una heroína que evolucionará decisivamente en esta serie para hallar su desenlace en *Doctor Extraño en el multiverso de la locura*. De este modo, no se concluye en el arco narrativo de la serie apenas nada tangible sobre la verdadera naturaleza de Wanda Maximoff, la Bruja Escarlata. Es un enigma que queda en suspensión en el episodio final; por ello, *Bruja Escarlata y Visión* comienza a trazar un viaje heroico que, finalmente, no obtiene un desenlace.

Lo doméstico como aventura se desvela en el propio punto de partida: Wanda ha modelado la realidad con sus poderes —acelerando el paso del tiempo a su antojo— hasta erigirse en protagonista de una comedia de situación (*sitcom*) con claros ecos de *Embrujada* (*Bewitched*, Sol Saks, 1964-1972). Un universo de ficción dentro de la ficción que utiliza para imaginar un entorno vaciado de conflictos en el que ella, al fin, cumple su deseo de estar casada con su difunto amado, Visión (Paul Bettany), y de ser madre de dos niños (F3).



F3. Bruja Escarlata y Visión (Disney Plus, 2021).

Wanda es, por tanto, uno de los más complejos personajes de Disney Plus, pues ella decide reprimir a la sombra y simularse máscara. Negándose a sí misma como Bruja Escarlata —su identidad heroica, la sombra—, se entrega a la fantasía de ser únicamente Wanda, una feliz ama de casa. A través de esta colisión entre la narrativa amable de la *sitcom* con la narrativa superheroica de Marvel, eclosiona el gran conflicto del superhéroe: la añoranza insensata, dada su naturaleza, de llegar a ser alguien que viva y se rija por las normas y hábitos de los mortales comunes.

Presentación de un nuevo personaje para el universo cinematográfico Marvel, *Caballero Luna*, de seis episodios, narra las aventuras de Marc Spector (Oscar Isaac), mercenario que sufre de un trastorno de identidad disociativo, descubre que una de sus personalidades aceptó un pacto con Jonsu, deidad egipcia de la Luna, convirtiéndose, a su pesar, en un asesino a su servicio.

Como en *Bruja Escarlata* y *Visión*, en esta narración cercana al terror lo más estimulante, en términos narrativos, es la dislocación del espacio y del tiempo, planteada a través de un enfrentamiento entre las distintas personalidades: una de ellas acepta la sombra —Marc Spector—, y la labor a la que es sometida por esta, y la otra la niega —Steven Grant— (F4). Una, podríamos decir, es la sombra misma y la otra la máscara. Dicho conflicto origina una estructura plena en elipsis, donde el héroe ha de reconstruir sus propias acciones y, más importante aún, ser capaz de integrarlas en un discurso coherente sobre sí mismo. Si Wanda Maximoff negaba a la Bruja Escarlata, Marc Spector hace lo propio con su alter ego, Caballero Luna.



F4. *Caballero Luna* (Disney Plus, 2022).

La enorme popularidad de un personaje como *Loki* (Mohan, 2021) en las fases previas, desde su aparición genésica en *Thor* (Kenneth Branagh, 2011), no solo le ha facilitado su propia serie de ciencia ficción de seis capítulos en el Universo Cinematográfico Marvel, sino que esta goza de una marcada autonomía

narrativa en un ecosistema ficcional asentado en la interdependencia entre productos.

En *Loki*, su protagonista, dios de la mentira y hermanastro de Thor (Chris Hemsworth), divinidad del trueno, es un héroe máscara. Pero, a diferencia de lo que sucede con Sam Wilson y Clint Barton, donde la identidad heroica no supone ninguna amenaza para su vida civil, y por tanto no existe conflicto entre *sombra* y *máscara*, Loki ha llevado a tal límite su apuesta por el engaño que hace mucho que desconoce su propia identidad. Inicia, por tanto, el sendero heroico propio de quien ha jugado constantemente con la confusión y la mentira, hasta el punto de engañarse sobre su propia condición. Dada su naturaleza, Loki es menos indescifrable para sus congéneres —quienes, conociendo sus artimañas, tienden a dudar de él— que para sí mismo. En consonancia con las narrativas del yo que han anclado profundamente sus raíces en la contemporaneidad —como Charles Taylor analiza en su clásico *Fuentes del yo* (1996)—, la búsqueda de un sentido para la identidad propia implica dar forma a un “yo”, a un relato de sí mismo, coherente y trascendente. Loki está, en el fondo, buscando a la *máscara* que las *sombras* han sepultado, y de la que solo una cultura puede salvarlo:

[...] la cultura idealmente debe proporcionar un conjunto suficientemente satisfactorio de prácticas y creencias y relatos canónicos como para constituir un marco explicativo que confiera una significación coherente a la vida humana. Dicho de manera sucinta, una cultura debe disponer de un acervo de respuestas convincentes para evitar el surgimiento de interrogaciones desconcertantes y paralizantes (Sampson, 2000: 268).

Al comienzo de la serie, el héroe es llevado ante una misteriosa organización llamada Autoridad de Variación Temporal, que piensa juzgar cómo sus acciones en la película *Vengadores: Endgame* (Joe Russo y Anthony Russo, 2012) han afectado a las distintas realidades que componen el multiverso. Loki, en su periplo, viaja a través del tiempo y de diversas dimensiones, trastocando diversas líneas temporales. Más allá del uso de esta historia con el fin de introducir permutaciones relacionadas con la noción de multiverso en Disney-Marvel, Loki resulta interesante porque afronta la potencialidad del ser. Loki no solo debe aprender a definirse, encontrarse, en un entorno en pleno cambio, como ocurriera en *Bruja Escarlata* y *Visión*, sino que incluso llega a enamorarse

de una versión femenina de sí mismo y a conocer a sus yoos de diferentes universos (F5). Así, la serie entronca con un sentido de la añoranza metafísica — cuántas cosas puede uno ser y, sobre todo, en qué momento dejamos de ser lo que éramos para comenzar a ser lo que somos— que encuentra un modo estimulante de plasmar una inquietud connatural al audiovisual contemporáneo (Jones, 2010: 99).



F5. *Loki* (Disney Plus, 2022).

Aun culminando en un final abierto para el devenir de su personaje, *Loki* consigue una inusual autosuficiencia como relato; acaso porque el héroe ya ha vivido su periplo en el ámbito cinematográfico, es el único de los analizados donde la narración episódica no está orientada a presentación o transformación del personaje en un proyecto posterior.

4.3. Renovación generacional: *Ms. Marvel* y *She-Hulk: Abogada Hulka*

Tres heroínas son presentadas en el Universo Cinematográfico Marvel entre 2021 y 2022: Kate Bishop en *Ojo de halcón*, Kamala Khan en *Ms. Marvel* y Jennifer Walters en *She-Hulk: Abogada Hulka*. Para las dos últimas, el hecho de ser mujeres sometidas a las presiones de entornos mayoritariamente masculinos y desfavorables es esencial para comprender su arco heroico.

Ms. Marvel, de seis episodios, se amolda plenamente a un género como es el de las teen series, en el que inscribe a su heroína, Kamala Khan:

Las *teen series* son productos de la ficción televisiva que muestran una determinada realidad juvenil en contextos o escenarios específicos a la espera de captar la atención del público joven (García-Muñoz, Fedele, 2011: 134).

El recurso a usos visuales que remiten a las formas de las aplicaciones de smartphone es el modo en que *Ms. Marvel* se aproxima a la sensibilidad de dicho público (F6).



F6. *Ms. Marvel* (Disney Plus, 2022).

Kamala, una adolescente de origen pakistaní, hereda de sus antepasados poderes que la convierten en una extraña para sí misma. Habitante también de un mundo claramente postheroico —ella es parte de la cultura fan que idolatra y consume superhéroes—, la novedad que se introduce con Khan es que la historia del origen de sus poderes sobrenaturales está poéticamente ligada a los cambios que la pubertad introduce en su cuerpo. Sus brazos y piernas se estiran y se contorsionan de un modo, al principio, incontrolable. El viaje heroico de Kamala es, por lo demás, es particularmente doméstico, ligado a su entorno: está atrapada en la encrucijada entre las expectativas de una familia musulmana, de valores conservadores, y una sociedad que la excluye, pese a sus esfuerzos en obtener reconocimiento. Podríamos afirmar que Kamala Khan

es una manifestación clara de la “doble conciencia” que Paul Gilroy, pensador determinante para comprender las políticas de la identidad en las diásporas, desarrolló a partir de las ideas de W. E. B. Du Bois: la tensión psicológica y emocional del personaje entre su cultura originaria y la sociedad en la que busca integrarse (Gilroy, 2012). El viaje de Kamala, más clásico en términos de relato superheróico, es el de la utópica armonización entre sombra y máscara.

Por su parte, *She-Hulk: Abogada Hulka*, de seis episodios, es acaso la serie más significativa de ciertos problemas en la construcción superheróica de las series de Disney-Marvel. Aun así, debemos destacar que la estructura autoconclusiva de sus episodios la convierte, junto a *Loki*, en el producto más autónomo con respecto a la macrotrama del Universo Cinematográfico Marvel. Enfocada como una comedia de tintes metarreflexivos, emerge de ella una mirada crítica: Walters percibe constantemente cómo su entorno, predominantemente masculino, la infravalora. Un día, esta abogada profundamente comprometida en la defensa de sus clientes, es infectada accidentalmente con un suero que, cuando se enfada, la convierte en una versión verde, de dos metros e hipermusculada de sí misma.

Su transformación heroica, por lo tanto, está relacionada con la adquisición de una iracunda conciencia acerca de su desfavorable lugar en el mundo (F7). La sensibilidad marcadamente feminista de este cuestionamiento de Walters a su entorno, que implica asimismo el ámbito superheróico —a través de la presencia, en el primer episodio, del primo de ella, Bruce Banner (Mark Ruffalo), Hulk—, es problemática en lo que respecta a la constitución del personaje: no hay un viaje heroico, es decir, un camino de crecimiento y aprendizaje para Hulka, quien desde un principio muestra una clara superioridad por encima, incluso, de Hulk, encargado de entretlarla. Los valores de la heroína son afirmados negativamente, es decir, en estricto contraste con la falta de atributos de los hombres de su entorno; y, lo más importante a efectos de este estudio, no hay nada similar a un conflicto entre sombra y máscara. Paradójicamente, dada su rebelión contra los comportamientos machistas de su medio ambiente, Jennifer/Hulka demuestra una preocupación constante por cómo es percibida por los demás; hay una necesidad en la heroína de ser valorada y reconocida por la sociedad (F7), subyugando a ello su percepción de sí misma.



F7. *She-Hulk: Abogada Hulka* (Disney Plus, 2022).

5. Conclusiones

En términos generales, las series de Disney-Marvel manifiestan una notoria falta de autonomía como narrativas heroicas, con la excepción de *Loki*, *Caballero Luna* y *She-Hulk: Abogada Hulka*. En unos casos, porque esbozan un desarrollo incompleto del personaje —*Bruja Escarlata* y *Visión*, *Falcon* y *el Soldado de Invierno*—, concebidas como trailers de futuras producciones cinematográficas que agregarán a dichos personajes en sus narrativas. En otras ocasiones, debido a que las tramas en las que se embarcan los nuevos héroes —*Ms. Marvel*, *Kate Bishop* en *Ojo de halcón*— son apenas cartas de presentación para la incorporación de las heroínas al Universo Cinematográfico Marvel. En *She-Hulk: Abogada Hulka*, el fracaso del relato se cifra en sus deficiencias como viaje heroico: no hay una iniciación para la heroína, quien desde el primer momento muestra dotes superlativas.

En todas estas series, el campo de la acción heroica es tan estrecho como los límites de la individualidad del héroe: incluso *Falcon* y *el Soldado de Invierno*, protagonistas de la serie homónima, enfrentados a una conspiración terrorista que amenaza con derrumbar la civilización, se hallan inmersos en un itinerario de autodescubrimiento y reconstrucción de su identidad. Ello aproxima estas narrativas a una relectura terapéutica y didáctica del superhéroe, en

consonancia con una tendencia ineludible en la industria cultural mundial contemporánea (Nehring *et al.*, 2016).

Siguiendo una inclinación vigente hoy en el *mainstream* fílmico, detectable tanto en las películas del Universo Cinematográfico Marvel como en filmes de género donde se infiltran figuras de contornos superheroicos —*Drácula, la leyenda jamás contada* (Dracula Untold, Gary Shore, 2014), *El hijo* (Brightburn, David Yarovesky, 2019) o *Jóvenes y brujas* (The Craft: Legacy, Zoe Lister Jones, 2020), citando tres ejemplos disímiles—, este conjunto de series se adscribe a géneros populares como la *sitcom* —*Bruja Escarlata y Visión*—, el cine de espionaje —*Falcon y el Soldado de Invierno*—, la ciencia ficción —*Loki*—, la narración navideña —*Ojo de halcón*—, el terror —*Caballero Luna*—, las *teen series* —*Ms. Marvel*—, y la comedia —*She-Hulk: Abogada Hulka*—. En este sentido, todas ellas son una certificación de la infiltración del superhéroe en el audiovisual comercial actual, habiéndose convertido en una figura ineludible del mismo. Pero, además de ello, confirman la disolución de los relatos heroicos, normalizada la presencia del superhéroe y erosionado, en muchos casos, el conflicto entre la *sombra* y la *máscara*, esencial para otorgar valor cultural y narrativo a lo superheroico. Si bien el agotamiento del audiovisual de superhéroes es apuntado, en términos metarreferenciales, por trabajos como *Bruja Escarlata y Visión*, *Ojo de halcón* o *She-Hulk: Abogada Hulka*, Disney-Marvel apenas enuncia estas ideas, sin llegar a revolucionar con estos héroes y heroínas el sentido de lo (super)heroico.

Referencias bibliográficas

- ALARCÓN, Tonio (2011), *Superhéroes: del cómic al cine*, Madrid: Agapea.
- BETANCUR GARCÍA, Marta Cecilia (2010), «Persona y máscara», *Praxis Filosófica*, n.º 30, enero-junio, pp. 127-143.
- BURKE, Liam (2008), *Superhero Movies*, Londres: Pocket Essentials.
- CAMPBELL, Joseph (1949)/(1992), *El héroe de las mil caras*, México: Fondo de Cultura Económica.
- CERVANTES, Miguel de (1605)/(2015), *Las aventuras del ingenioso hidalgo Don Quijote de La Mancha*, revista digital *Lemir*, n.º 19, pp. 1-478.
- COOGAN, Peter (2006), *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, Austin: Monkey Brain Books.

- GARCÍA GUAL, Carlos (2011), *Mitos, viajes, héroes*, Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- GARCÍA-ESCRIVÁ, Vicente (2018), «El auge del cine de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global», *Revista Mediterránea de Comunicación*, n.º 9(1), pp. 483-491, <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.8>.
- GILROY, Paul (2014), *Atlántico negro: Modernidad y doble conciencia*, Madrid: Akal.
- HERREROS, Ana Cristina (2010), *Geografía mágica*, Madrid: Siruela.
- JONES, Kent (2010), «Occidente y Oriente... aquí y allí», en MARTIN, Adrian y ROSENBAUM, Jonathan (coord.), *Mutaciones del cine contemporáneo*, Madrid: Errata Naturae, pp. 99-112.
- JUNG, Carl Gustav (1961)/(1999), *Recuerdos, sueños, pensamientos*, Barcelona: Seix Barral.
- MOHAN, Monita (2021), «How Loki Became a Fan-Favorite MCU Character Despite His Villainous Actions», *Collider*, <https://collider.com/loki-popularity-fandom-explained-tom-hiddleston/> (consultado: 15/04/23).
- MONBOURQUETTE, Jean (1999), *Reconciliarse con la propia sombra. El lado oscuro de la persona*, Cantabria: Sal Terrae.
- MORRELL, Kyle Paul (2017), *Truth, Justice and the American Way (Whatever That Is): Comic Book Superheroes and Political Projection*, Chicago: DePaul University.
- NEHRING, Daniel, ALVARADO, Emmanuel, HENDRIS, Eric C., KERRIGAN, Dylan (2016), *Transnational Popular Psychology and the Global Self-Help Industry: The Politics of Contemporary Social Change*, Londres: Palgrave Macmillan.
- PARIS, Yago (2022), «Ojo de halcón: Deberes superheroicos antes de Navidad», *Cine Divergente*, 12 de enero, <https://cinedivergente.com/ojo-de-halcon/> (consultado: 15/04/23).
- POON, Jared (2009), «What Magneto cannot Choose», en DYER, Ben (ed.), *Supervillains and Philosophy*, Illinois: Open Court, pp. 53-61.
- RIAMBAU, Esteve (2011), *Hollywood en la era digital*, Barcelona: Cátedra.
- ROBB, Brian (2014), *A Brief Guide to Superheroes, from Superman to the Avengers*, Robinson.
- SAMPSON, Anthony (2000), «Funciones y sentido de la cultura», <http://cognitiva.univalle.edu.co/archivos/grupo%20cultura/AS/Articulosycapitulos/Funciones%20y%20Sentidos.pdf> (consultado: 12/05/2023).
- TAYLOR, Charles (1989)/(1996), *Fuentes del yo*, Buenos Aires: Paidós.
- TURZI, Mariano (2021), *Cómo los superhéroes explican el mundo*, Castellón: Unrated Comics.
- VOGLER, Christopher (1992)/(2020), *El viaje del escritor*, Barcelona: Ma non troppo.

WHITE, Armond (2018), «*Black Panther's Cycle of Hype*», *National Review*, 16 de febrero, <https://www.nationalreview.com/2018/02/black-panther-overhyped-race-fantasy/> (consultado: 15/04/23).

ZAVALA, Lauro (2010), «El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica», *Casa del tiempo*, n.º 30, pp. 65-69.