



© Roger Gonzàlez Mercader

¿Miracleworld? (la ucronía distópica del superhéroe): una aproximación al género superheroico desde la ficción especulativa y sus implicaciones sociopolíticas a través de las obras de Alan Moore y Mark Millar

ROGER GONZÀLEZ MERCADER
Universitat Tecnocampus de Mataró (UPF)

Resumen: El objetivo de este análisis es acercarnos a la figura del superhéroe desde la perspectiva de la ficción especulativa, en concreto desde una mirada distópica, utópica y ucronica que aporta a la figura del superhéroe una dimensión reflexiva y compleja sobre nuestro entorno sociopolítico, yendo más allá

de la aventura cargada de épica y testosterona típica del género. Después de una breve introducción a aproximaciones previas a Marvel y DC, nos acercaremos a dos autores clave en este enfoque, los guionistas británicos Alan Moore y Mark Millar, realizando un breve análisis de tres obras clave de cada uno de ellos:

Miracleman, *V for Vendetta* y *Watchmen* (de Moore) y *Superman: Red Son*, *The Authority* y *Jupiter's Legacy* (de Millar). Al ser de diferentes generaciones, el análisis de la obra de Moore y Millar nos permite también observar un cierto recorrido cronológico y multi-influencial del género superheroico entendido desde una perspectiva social, profunda y crítica.

Palabras clave: Alan Moore, Mark Millar, superhéroes, ucrónia, distopía, utopía.

Abstract: The aim of this analysis is to approach the figure of the superhero from a speculative fiction perspective, specifically from a dystopian, utopian and uchronian perspective that gives the figure of the superhero a reflective and complex dimension in relation to our socio-political environment, going beyond the adventure full of epic and testosterone typical of the genre. After a brief introduction, I approach two key authors, British writers Alan Moore and Mark Millar, offering a brief analysis of three key works by each of them: *Miracleman*, *V for Vendetta* and *Watchmen* (by Moore) and *Superman: Red Son*, *The Authority* and *Jupiter's Legacy* (by Millar). Being from different generations, the analysis of Moore's and Millar's work also allows us to observe the chronological and multi-influential journey of the superhero genre understood from a social, deep and critical perspective.

Keywords: Alan Moore, Mark Millar, superhéroes, uchronia, dystopia, utopia.

Introducción: el género superheroico y su vinculación con la distopía y la ucrónia

Nacido en los albores de la Segunda Guerra Mundial, y heredando todo un universo de los aventureros del *pulp* y de las tiras cómicas (desde *Tarzan*, *Buck Rogers* o *Doc Savage*, hasta *Popeye*), el género de superhéroes ha ido desarrollando unos tópicos y estereotipos propios, tanto temáticos (poderes y responsabilidad, justicia, dilemas con el *alter ego*, etc.) como iconográficos (vestuarios chillones, aspectos físicos ideales, etc.). No obstante, al pensar en superhéroes a menudo se olvida su vertiente vinculada al entorno sociopolítico. La portada del primer cómic de *Captain America* expresa la cuestión de una forma radical, mostrando cómo el superhéroe/bandera golpea sin contemplaciones al propio Adolf Hitler¹. Y es que el género superheroico nace básicamente de una opción ucrónica en la que se incluyen personajes superpoderosos en nuestro presente, ya sea de forma estricta o simbólica², y se acerca a menudo al género distópico al mostrar presentes ucrónicos imperfectos a los que se enfrenta el protagonista superheroico: «la ucrónia es, por lo tanto, lo que hubiera pasado si... y supone la posibilidad de un cambio radical de la historia por la más ligera desviación de su curso conocido en un momento determinado» (Ferrater, *apud* Santos, 2019: 388, puntos suspensivos originales³).

¹ Como comenta Guiral: «Casualidad o no, algunos de los más destacados creadores de estos justicieros eran de origen judío y, por supuesto, prácticamente todos ellos (los personajes) lucharon contra los nazis entre 1940 y 1945 [...] añadiremos que el declive de los superhéroes de *comic book* coincidirá con el final de la Segunda Guerra Mundial» (2008: 51).

² Por poner de ejemplo las dos editoriales más importantes del género: Marvel y DC. La editorial Marvel sigue el presentismo ucrónico de forma estricta y sus personajes viven en ciudades reales. La DC, por su parte, apuesta por un concepto de presente/paralelo, muy similar al nuestro, pero no exacto, en ciudades como Metrópolis (ciudad escenario de *Superman*) o Gotham City (de *Batman*). El resto de las editoriales han tendido a adoptar mayoritariamente opciones similares, situando a los superhéroes en «presentes» reconocibles para el lector.

³ Los puntos suspensivos hacen referencia al anglicismo usado para definir alternativas: *What if...?*

En el caso superheroico la ligera desviación, o el punto de divergencia que varía la historia (también llamado punto Jonbar⁴) se basa en la aparición de personas con poderes y de justicieros enmascarados en nuestras sociedades. Esta ucronía permite, así pues, que el género de superhéroes tenga el potencial de trascender el mero entretenimiento para acercarse a una ficción especulativa rica en matices críticos, sociales y políticos, una profundidad a la que el género se ha acercado a menudo y en el que han destacado autores de distintas generaciones como Alan Moore o Mark Millar.

Un apunte sobre la *british invasion* y su contexto sociocultural

En la década de 1980 se produce en el cómic, y en especial en el género del superhéroe, un cambio radical en el que los guionistas británicos desempeñan un papel fundamental. De hecho, la edad moderna del cómic (también llamada *Modern Age* o *Dark Age*), caracterizada por héroes más oscuros y una mayor densidad narrativa e hipertextual, fecha su inicio en 1985 por la aparición en los Estados Unidos de dos títulos básicos: *The Dark Knight Returns* del americano Frank Miller y *Watchmen* del inglés Alan Moore, este último un autor que, según el experto en su obra J.J. Vargas: «rompió los sólidos límites de la Silver Age [...] e inauguró la Edad moderna del cómic a causa de su

necesidad insaciable, compulsiva de expansión (2010: 10)⁵.

La influencia británica, pues, es básica para entender el renacer de un género que, excepto en algunas aportaciones menores pero destacadas (como el *Green Lantern-Green Arrow* de Dennis O'Neill de los años setenta⁶) vivía una fuerte crisis creativa y un estancamiento. Así lo han expresado en diversas entrevistas algunos de sus protagonistas, como el guionista inglés Jaime Delano: «Buena parte de los que trabajaban en el cómic norteamericano de entonces eran aficionados [...] de los que habían crecido leyendo superhéroes. Parecía que el ciclo estaba estancado, que reproducían versiones de las historias que habían leído» (Vaquer, 2001: 65) o el también novelista y guionista inglés Neil Gaiman: «En el mercado norteamericano [...] estaban trabajando dos generaciones de guionistas que aprendieron a escribir leyendo exclusivamente cómics. Esto implica que a principios de los 90 prácticamente solo podías encontrar malas copias, de malas copias, de malas copias» (Vaquer, 1997: 57)

El cómic británico *2000AD* fue clave para el inicio de esta revolución. Se trata de una revista nacida en 1977 que aglutinó a nuevos y jóvenes guionistas y dibujantes, entre ellos un destacado Alan Moore, junto a otros como Jaime Delano, conocido por *Animal Man*, o Grant Morrison, por *Doom Patrol*. Como herederos del cómic *underground* y en un entorno político hostil, dieron pie a historias rompedoras y subversivas que

⁴ Término proveniente de la novela *The Legion of Time*, de Jack Williamson (publicada en formato serializado en 1938 en la revista *Austonding Science Fiction*) en la que el protagonista, John Barr, cambia el curso de la historia mediante sus decisiones.

⁵ De hecho la relación entre Miller y Moore ya apunta a cierta autoconciencia colaborativa de ambos autores de estar rompiendo moldes: por un lado Miller comentó sobre el género de superhéroes que «Alan Moore lo asesinó con *Watchmen*, yo me limite a hacerle la autopsia» (Vargas, 2010: 9), por otro lado Moore escribió en el prólogo al *Batman Dark Knight Returns* de Miller frases como: «El mundo en el que vivimos ha cambiado y sigue cambiando [...] pedimos nuevas ideas, nuevos temas, nuevas situaciones dramáticas. Pedimos nuevos héroes» (1986: 2)

⁶ Un cómic especialmente subversivo que trato temas candentes socialmente como las drogas o el racismo, así como una abierta crítica al concepto de héroe justiciero.

acabarían influyendo en el género superheroico. No es casual que, precisamente, tanto los conservadores Margaret Thatcher como Ronald Reagan (que llegan al poder respectivamente los años 1979 y 1981) aparezcan en los cómics de Moore (Thatcher en *Miracleman*) o de Miller (Reagan en *Batman: The Dark Knight Returns*), pues «[t]ras el fracaso de los proyectos de contracultura radical de los años 1960 y 1970 y el triunfo del thatcherismo-reaganismo, los cómics se convirtieron en un sitio donde los lectores podían volver a conectarse con textos que apelaban directamente a su experiencia de la vida política cotidiana» (Little, 2010: 150)⁷.

Esta invasión de nueva frescura conceptual británica fue, de hecho, aprovechada por Marvel de forma directa con la creación de una división editorial llamada Marvel UK, creada en 1972, como filial de Marvel Comics en Gran Bretaña y en la que participó activamente Alan Moore con *Captain Britain* en 1982. De hecho, el director editorial de Marvel UK, Dez Skinn, acabaría creando otra revista clave del *British-boom* del cómic, *Warrior*, nacida en los años 80 y que publicó, entre otras, *V for Vendetta* (1982-1988) o *Marvelman*⁸, dos títulos que acabarían siendo adquiridos respectivamente por DC y Eclipse Comics, dos editoriales estadounidenses.

Mas allá de todos los movimientos editoriales, y volviendo a los comentarios de autores como Delano y Gaiman, parece evidente que el enfoque británico fue clave para replantear el género superheroico bajo una nueva mirada, menos idealizada, crítica y

cargada de un imaginario cultural (mitológico, político, autorreflexivo) muy propio del universo británico:

Estos autores británicos tratan a los superhéroes estadounidenses con poco respeto. Los ven desde una perspectiva externa. Aunque Estados Unidos y Gran Bretaña comparten un idioma común, sus culturas son muy diferentes [...] Debido a estas diferencias culturales, los autores británicos tienen una perspectiva más distante de los superhéroes que sus homólogos estadounidenses» (Kukkonen & Müller-Wood, 2010: 154)⁹.

De entre toda la nueva ola británica de guionistas de cómics, será Alan Moore el máximo representante de esta deconstrucción del superhéroe, al que se aproximará sin tapujos, a modo de acoso y derribo. Convirtiéndose en uno de los guionistas clave para entender al superhéroe como personaje con capacidad crítica ante el presente del lector.

Alan Moore: *Miracleman*, *V for Vendetta* y *Watchmen*

Nacido en Northampton (Reino Unido) en 1953, Alan Moore encabezará la llamada «invasión británica» de guionistas ingleses que influyeron en el mundo del cómic entorno los años 80, con nombres como Jaime Delano,

⁷ «In the aftermath of the failure of the radical counterculture projects of the 1960s and 1970s and the triumph of Thatcher-Reaganism, comic books became a site where readers could re-engage text that appealed directly to their experience of the political everyday life».

⁸ *Marvelman* era el título original del *Miracleman* de Alan Moore, pero al ser adquirido por Eclipse Comics, y para evitar problemas con la editorial Marvel, se procedió a cambiar el nombre.

⁹ «These British authors meet the US superheroes with little respect. They see them from an outside perspective. Even though the United States and Britain share a common language, the cultures of the two countries are vastly different (...) Due to these cultural difference, British authors have more distanced perspective on superheroes than their US counterparts».

Grant Morrison, Peter Milligan o Neil Gaiman. Moore es un guionista clave para entender la madurez del medio, tanto a nivel temático como formal, explorando al máximo los recursos y las potencialidades del cómic. Una de sus temáticas recurrentes ha sido el género superheroico, llevando al límite los temas y personajes propios del género, replanteado constantemente el estereotipo y su entorno. De hecho, es el autor que vincula de forma más profunda el superhéroe con la utopía, la distopía, y la ucronía, ésta última evidente en el género, pero no por ello demasiado explícitada y explorada hasta su llegada.

Publicado en el año 1982, y aunque menos popular que *Watchmen* (1986), *Miracleman* supone la primera gran deconstrucción del género superheroico. En este cómic, Moore planteará una de sus máximas temáticas: las consecuencias políticas y sociales de la existencia de seres con poderes. Moore, así pues, rompe la convención tácita en el género de presentar el superhéroe como poco más que un «superpolicía» al servicio del orden, que, como apunta Saturnino «[n]o luchan por cambiar las reglas de este mundo, que son las que generan injusticia real. Por lo tanto, son un elemento sustancial de un sistema social injusto» (2009: 27). Los números finales de *Miracleman* son una pura utopía de reconstrucción a manos de un grupo de superhumanos, que con sus poderes y su tecnología alienígena cambian por completo el orden social, político y económico de la humanidad, presentando un mundo hiperconectado, ecológico y reforestado, sin armas ni cárceles, sin dinero y con la riqueza mejor repartida, e incluso con la posibilidad de

que todo ser humano posea un cuerpo perfecto y superpoderoso.

En esta nueva sociedad posthumana (pues cada vez hay más humanos perfeccionados con poderes) *Miracleman* y sus compañeros son venerados como dioses del Olimpo, una comparación explícita de Moore a los orígenes mitológicos del superhéroe. Es especialmente potente, tanto por su realismo vinculado al presente del autor como por la lectura política, la conversación entre *Miracleman* y la primera ministra británica Margaret Thatcher, en la que él insiste que deberá reestructurarse la economía mundial. Thatcher le contesta que no se puede permitir este tipo de interferencia en el mercado. El primer plano, amenazante, de *Miracleman*, acompaña a un seco «¿permitir?» seguido de una profunda mirada de miedo de la Dama de Hierro (Moore, 1982: 97), una conversación que hace evidente la imposible resistencia humana ante un ser superpoderoso que ha decidido actuar por su cuenta de forma absoluta, de una forma eminentemente nietzscheana¹⁰. De hecho, Moore hace referencias explícitas a Nietzsche en el cómic, proponiendo un perverso juego de espejos donde unos militares nazis veneran al mismo *Miracleman* por considerarlo el *ütermensch* definitivo.

A pesar de la brillante utopía presentada, Moore, que tenía detrás toda una tradición postutópica, no cae en un mensaje simplista y optimista, y siembra la duda que toda utopía genera: ¿es el comportamiento de *Miracleman* aceptable? ¿Dónde está el límite de lo utópico y lo distópico? ¿Cuál es la fina línea entre el bien común y el fascismo? Estas dudas se hacen evidentes en un potente plano final donde *Miracleman* piensa en el nuevo mundo

¹⁰ Aunque hay que mencionar que inmediatamente después *Miracleman* es increpado por su compañera *Miraclewoman*: «Eso ha sido infantil y peligroso. No había necesidad de humillarla. Se supone que estamos por encima de eso» («That was childish and spiteful. there was no need to humiliate her. We're supposed to be above that») (Moore, 2022: 97).

que ha creado, y en como su primera pareja (Liz) rechazó la oportunidad de ser también superhumana: «A veces pienso en Liz. A veces me pregunto por qué rechazó mi propuesta; me pregunto por qué alguien no desearía ser perfecto en un mundo perfecto. A veces me pregunto por qué eso me preocupa y, a veces... ¡a veces me lo pregunto sin más!» (Moore, 2022: 124). Cómo poniendo imágenes al desencanto utópico propuesto por Magris¹¹, Moore dibuja una utopía superheroica sin dejar de lado la posibilidad de haber creado realmente una terrible distopía, pues la utopía más que un fin debería ser un camino, una idea en movimiento a la que *Miracleman* ha puesto definitivamente freno y ha dado (¿terrible?) forma.

Si en *Miracleman* tenemos a seres superpoderosos cambiando radicalmente un entorno vinculado al presente del autor¹², Moore inserta en *V for Vendetta* el superhéroe en un entorno distópico, protagonizado por un personaje más vinculado a la figura del vigilante enmascarado con recursos (tipo Batman) que al ser superpoderoso (estilo Superman). De hecho, V, el protagonista, se oculta en toda la obra bajo la máscara de Guy Fawkes, personaje real que, en 1605, intentó hacer explotar el Parlamento Británico, una decisión que es ya toda una declaración de intenciones revolucionarias y antisistema del propio Moore.

Bajo el dibujo austero y monocromo de David Lloyd, Moore presenta una Inglaterra

distópica al más puro estilo de la novela *Nineteen Eighty-Four* (1949) de George Orwell: la sociedad está regida por un partido fascista llamado Norsefire (Fuego Nórdico), de cariz supremacista, militarizado y ultraconservador bajo el control absoluto de un Great Leader (Gran Líder) que vigila la población a través de The Ear (La Oreja, escuchas), The Eye (El Ojo, cámaras), The Nose (La Nariz, investigadores), The Fingers (Los Dedos, policía) y The Voice of Fate (La Voz del Destino, la radio que difunde las consignas del régimen), y que además mantiene a la población en un constante estado de excepción y guerra permanente, sistemas de control todos ellos muy similares a los propuestos por George Orwell¹³. Ante este entorno opresor el personaje de V, nacido de las mismas perversiones del sistema, clamará venganza (cual monstruo de Frankenstein) contra todos aquellos que estuvieron involucrados en su creación (un experimento genético que buscaba un superhombre) siendo en última instancia el máximo responsable de su creación el Gran Líder. A pesar de ello, V no se limitará a la simple acción egoísta de la venganza, sino que buscará, a través de atentados terroristas, derrotar y transformar al propio sistema para beneficio del bien común. Una pauta dramática muy utilizada en el género distópico, dónde ya sea en solitario o a través de un grupo de disidentes, los protagonistas se enfrentan al statu quo imperante, como sucede

¹¹ Nos referimos al artículo «Utopía y desencanto» (1966), donde Claude Magris reflexiona sobre la posibilidad de un pensamiento utópico a finales de siglo xx, llegando a la conclusión que la utopía es necesaria, pero bajo el realismo crítico de un desencanto «El final y el principio del milenio necesitan utopía unida al desencanto [...] Utopía significa no rendirse a las cosas tal como son y luchar por las cosas tal como debieran ser [...] Desencanto significa saber que la parusía no tendrá lugar [...] El desencanto, que corrige a la utopía, refuerza su elemento fundamental, la esperanza» (Magris, 2001: 64).

¹² Los años 80, recordemos, el auge de la economía liberal en occidente, con presidentes de tendencia conservadora como Margaret Thatcher (Reino Unido), Ronald Reagan (Estados Unidos) o Helmut Kohl (Alemania).

¹³ El sistema político en *Nineteen Eighty-Four* se organiza por ministerios: Ministry of Love (Ministerio de la Paz, encargado de la Guerra), Ministry of Abundance (Ministerio de la Abundancia, que reparte alimentos), Ministry of Love (Ministerio del Amor, encargado de la represión y el control) y Ministry of Truth (Ministerio de la Verdad, comunicación, propaganda y cultura).

en *Nineteen Eighty-Four* de George Orwell, *The Children of Men* de P.D. James o *Logan's Run* de William F. Nolan y George Clayton Johnson, entre otras obras¹⁴.

En *V for Vendetta* no existe tal grupo en un inicio, ya que solo V, con sus capacidades y conocimientos¹⁵, se enfrenta al sistema ayudado por la joven Evey. No obstante, más allá de un solitario vengador que impone un sistema, Moore propone un superhéroe que, a través de sus acciones, conciencia a la población, buscando su participación activa en el cambio. Una acción que en su versión cinematográfica (dirigida por Lily y Lana Wachowski en 2005) ofrece la potente imagen de la población de Londres en las calles ataviada con el vestido y la máscara de Guy Fawkes, una imagen que se ha convertido, en el mundo real, en símbolo antisistémico a partir del uso que le ha dado el grupo activista Anonymous en diversas acciones y manifestaciones en pro de derechos y libertades. Así pues, Moore, más allá de buscar las acciones del héroe individual, propone una acción heroica que perdure como símbolo, buscando el sacrificio y la resurrección mesiánica (ante la muerte de V, Evey será su substituta bajo el mismo disfraz) que permitirá mantener vivo su discurso y su memoria, siguiendo así las pautas campbellianas del héroe y evitando que «el héroe de ayer se convierta en el tirano de mañana a menos que se crucifique a sí mismo hoy» (Campbell, 2005: 314) para dejar que los propios ciudadanos, bajo su inspiración anárquica, funden una nueva sociedad.

La secuencia de créditos del filme *Watchmen* (Zack Snyder, 2009) ejemplifica, de forma especialmente sintética, el carácter

eminente ucrónico de la obra que Moore, junto a Dave Gibbons, publica en 1986. En las potentes (y trágicas) imágenes ralentizadas podemos ver a diversos enmascarados participando en momentos claves de la historia y la cultura humana, momentos que han sido totalmente transformados bajo la intervención de los superhéroes. Detalles como el avión que arrojó la primera bomba atómica sobre Japón, que luce el nombre y el dibujo de la heroína Sally Jupiter (en lugar de Enola Gay), o la famosa foto del beso del marinero y la joven de Alfred Eisenstaedt, donde el marinero es sustituido por la superheroína lesbiana Silhouette, o el famoso cuadro pop de Andy Warhol que ahora tiene caras multicolores del héroe Nite Owl y no de Marilyn Monroe. También en política vemos al Dr. Manhattan dando la mano a John F. Kennedy, y acto seguido el asesinato de este perpetrado por el The Comedian. En *Watchmen*, Moore vuelve a la idea de cómo la presencia superhumana puede alterar la sociedad en las que está presente.

Más allá del presente de *Miracleman* o de un posible futuro en *V for Vendetta*, Moore nos propone un juego más complejo, el de la ucrónia, que se vincula con el pasado, en este caso el de la América de Nixon de los años sesenta y setenta, alterada por la presencia de los superhéroes. Es sobre todo el poderoso Dr. Manhattan quien más altera esta realidad, creando avances científicos a nivel global (teledirigibles, coches eléctricos, energías limpias etc.), siendo en especial manipulado por la administración Nixon y transformando así el pasado. En este cómic, los Estados Unidos vencen en Vietnam gracias al Dr. Manhattan,

¹⁴ Para más información véase la tesis doctoral *Neo-distopía, una aproximación histórica y genérica a la distopía audiovisual del siglo XX* (González, 2020).

¹⁵ Aquí hay que destacar que, aunque no es un ser con increíbles superpoderes, sí que parece tener una fuerza y agilidad superiores a la media humana (fruto de los experimentos mencionados), amén de una cultura literaria, artística y audiovisual destacada, citando a menudo a William Shakespeare y rodeado de arte, música y cine prohibido por el régimen.

que ejerce de supersoldado contra el Vietcong, y Nixon sale reelegido y, en consecuencia, la Guerra Fría se vuelve más larga e intensa. El Dr. Manhattan acaba convertido en una superarma en manos del gobierno —«El superhéroe existe y es americano» anuncia con jolgorio el gobierno de Richard Nixon (1987, Vol. 2: 11)—, pero este mismo poder entra en crisis cuando el superhéroe desaparece, hundido en una crisis existencial vinculada al poder y la ética de sus acciones, un tipo de ideas que formarán parte sustancial del universo del superhéroe y que Moore (1987) expresa en el cómic: «El nombre (Dr. Manhattan) ha surgido como estandarte de los enemigos de América. Me están convirtiendo en algo llamativo y letal... se me escapa todo de las manos...» (14, puntos suspensivos originales).

La desaparición del Dr. Manhattan surte un efecto similar a la desaparición de todos los silos nucleares de los Estados Unidos, generando una definitiva escalada en el conflicto entre los Estados Unidos y la Unión Soviética. Moore aprovecha este entorno de crisis social y de guerra inminente para profundizar sobre la psicología del superhéroe desde diversos ángulos —crisis existencial y depresión (el mencionado Dr. Manhattan, Dan Dreiberg conocido como Nite Owl), sociopatías y psicopatías (Rorschach, The Comedian) o megalomanía (Veidt conocido como Ozymandias)— y buscando los límites y las líneas rojas entre el héroe y el villano. De hecho, una acción genocida del antiguo *Watchmen* Veidt acaba con el riesgo de un enfrentamiento nuclear entre las dos superpotencias¹⁶, preguntándose

Moore si el fin justifica los medios y dejando claro que la figura del superhéroe no solo está al límite de la ética y la moral, sino que altera radicalmente el entorno social donde habita.

Mark Millar: capitalismo, comunismo y postutopía

Una de las tendencias narrativas que se ha ido acentuando a lo largo del siglo XXI (y que, como hemos visto, inició Moore con sus *Watchmen*) es el relato meta-ficcional, la autorreflexión sobre el género superheroico, un posicionamiento en el que destaca el autor Mark Millar, un guionista nacido en la localidad escocesa de Coatbridge en 1969. En su prólogo a *Películas clave del cine de superhéroes*, Jordi Costa habla de Millar como el autor revelación que más directamente contrasta la mitología heroica con la realidad; el propio Millar «se pregunta sobre la moralidad del lector de historietas de superhéroes, la desafía y esboza una psicopatología en clave irónica del consumidor de esas fantasías de poder a todo color» (2011: 13). Millar, ya en la década de los años 2000, coge el relevo de Moore¹⁷, representando a una segunda generación de autores británicos, junto a otros autores como Garth Ennis, autor de *The Boys*, o Peter Milligan, creador de *X-Statix*, que se enfrentan al género superheroico de una forma contundente y radical: hecha la autopsia del superhéroe por parte de Moore, Millar jugará con el cadáver.

¹⁶ Veidt simula un ataque extraterrestre fallido con miles de muertos que finalmente unirá a los Estados Unidos y la URSS ante el nuevo enemigo. Hay que destacar que en el filme se sustituye el ataque alienígena por un falso ataque del Dr. Manhattan, acentuando así que el miedo a un ataque superheroico es, en el siglo XXI, narrativamente más potente que un ataque de otras galaxias.

¹⁷ De hecho, parece que Millar conoció a Alan Moore en una convención de fans de los comics a los trece años. En múltiples entrevistas Millar reconoce la admiración e influencia de Moore.

Parece, de nuevo, que las miradas más contundentes y a la vez reflexivas al universo del superhéroe son británicas, en este caso escocesas, aunque aquí el factor geopolítico vinculado a la relación entre Escocia e Inglaterra no es especialmente relevante, ya que Millar parece ser un independentista moderado¹⁸. Esta moderación política, no obstante, no se refleja en la ficción, ya que Millar ha sido un guionista revolucionario en el género incluso en editoriales como Marvel, proponiendo historias maduras y controvertidas que han sentado las bases del universo cinematográfico de la editorial. Son obras suyas *The Ultimates* y *Civil War*, esta última con una propuesta social interesante ya que enfrenta a diversos superhéroes a partir de la creación por parte del gobierno de los Estados Unidos de una ley de registro superhumano (respondiendo a la famosa pregunta ya formulada por Moore en *Watchmen*: ¿quién vigila a los vigilantes?) y llevando al terreno de los superhéroes la típica dicotomía del género distópico entre felicidad bajo control y libertad bajo la responsabilidad y riesgo del libre albedrio)¹⁹. Más allá de *Civil War*, Millar ha utilizado a los superhéroes para cuestionar sistemas como el comunismo dictatorial o el capitalismo neoliberal, a partir de una mirada violenta, reflexiva y a menudo cargada de humor negro, que le ha servido para conectar tanto con las nuevas generaciones de lectores de superhéroes como con las generaciones de lectores maduras posteriores a Moore. Analicemos a continuación algunas

de sus propuestas más sugerentes desde una perspectiva sociopolítica.

«¿Por qué los superhéroes no van detrás de los auténticos hijos de puta?» (Millar, 2011: 303). Así de contundente comienza la etapa de Mark Millar (2000-2002) en *The Authority*²⁰, una de las últimas revisiones al mito del superhéroe que incide directamente (y de forma muy radical) en la intervención histórica, social y política de estos personajes con poderes. Tal y como hiciera Moore en *Miracleman*, Millar presenta un grupo de superhéroes que decidirá seguir su propio criterio de intervenciones directas hacia otros gobiernos sin dar cuenta a nadie. Lo deja claro el líder del grupo (Hawksmoor) en una conversación con Bill Clinton (que remite a la mencionada conversación con Thatcher de *Miracleman*) después de que el entonces Presidente de los Estados Unidos reclame las acciones de los superhéroes diciendo que «[t]he Authority es un grupo multicultural sin vinculación especial con ninguna nación en concreto», antes de añadir, haciendo gala de esa conciencia metaficcional tan propia de Millar, que «no somos un supergrupo de cómic inmerso en peleas sin sentido con supercriminales absurdos mes tras mes para preservar el orden establecido» (Millar, 2011: 318). Se trata de una reflexión sobre la figura superheroica que es, también y sobre todo, la reflexión sobre un género, pues «[a] partir de *Watchmen*, el tema de los grandes cómics de superhéroes ya no es

¹⁸ En un tuit del 10 de agosto de 2020 expresó: «No soy tribalista. Tengo muchos buenos amigos en ambos bandos. Personas a las que respeto. Lo único que me importa es si el país en general estará mejor con la división del Reino Unido, pero temo que los más pobres serán los más afectados si esto sucede, y eso es lo que más me asusta» («I'm not a tribalist. I have many good friends on both sides of the argument. People I respect. All I care about is if the country overall will be better off by partitioning the UK, but I fear the poorest will be hardest hit if this happens & that's what scares me the most»)..

¹⁹ Para conocer mejor las pautas y tópicos dramáticos del género distópico remito de nuevo a la tesis doctoral de González (2020): *Neo-distopía, una aproximación histórica y genérica a la distopía audiovisual del siglo xx*.

²⁰ Comic creado por Warren Ellis y Bryan Hitch en 1999.

la figura del superhéroe, sino el propio género» (Carrión, 2011: 125).

Es curioso constatar que la etapa de Millar en *The Authority* es posterior a la de otro guionista británico, Warren Ellis, que había explotado a este grupo de superhéroes desde una perspectiva de épica extrema, la del «superpolicía», enfrentándose a amenazas externas cada vez más descomunales y apocalípticas. Después de Ellis, Millar parece preguntarse: con la amenaza externa agotada, ¿cuál es el papel del superhéroe en un mundo en crisis donde el verdadero enemigo es el propio ser humano? El grupo de superhumanos llamado *The Authority* deciden, así pues, imponer su suprema vigilancia sobre las acciones humanas y encuentra su gran enemigo en el *status quo* establecido, representado aquí por una versión no oficial del G7, no tanto políticos (que en el cómic quedan retratados como títeres), sino militares y empresarios varios, verdaderos poderes económicos y ejecutivos que dominan el mundo, ocultos y conspiradores, al estilo del Club Bilderberg²¹. Los superhéroes detienen dictaduras, acogen a refugiados y debaten las políticas de intervención de Occidente, en resumen, se hacen enemigos declarados del capitalismo neoliberal para finalmente ocupar la Casa Blanca al grito de «cállate y saluda al jefe». Un gesto radical de triunfo con pocas probabilidades de ser definitivo, tal y como les apunta el presidente de los Estados Unidos, «[y]o no soy el que toma las decisiones importantes ¿sabéis? El Presidente es solo una figura decorativa, simbólica que representa a una gran coalición de intereses» (Millar, 2011: 656). Así pues, los malvados se difuminan, ya que el sistema mismo es el verdadero enemigo, un sistema que se basa en lo que siempre ha

buscado el malvado clásico de los cómics: lucro y poder. Como apunta Saturnino:

los malos son miembros del complejo industrial-militar que, como dice Žižek²², es lo que más da de sí el progresismo hollywoodiense [...] los malos que levantan menos protestas en el cine son, precisamente, los que tienen más poder en el mundo real [...] estas malvadas multinacionales no son más que la realización de las relaciones capitalistas que nadie se atreve a cuestionar. (2007: 27)

Millar sí las cuestiona a través del superhéroe de una forma directa y crítica, centrándose en la lucha por el poder que enfrenta a unos superhéroes de ética comprometida contra el sistema capitalista corrupto de las altas esferas. A pesar de ellos, y al contrario de Moore en *Miracleman*, el cómic se detiene justo en esa toma de poder; a pesar de algunas acciones altruistas, no se atreve a ir más allá y mostrar esa «utopía superheroica» que sí nos mostró Moore. Millar en *The Authority* propone un grito revolucionario de hartazgo contra el sistema, pero sin entrar a explorar las finas líneas que separan las buenas intenciones de las conductas dictatoriales. Y es que siempre es complicado pensar la creación de una sociedad ideal, o en palabras de Frederic Jameson «Es más fácil imaginar el fin del mundo que el final del capitalismo» (2009: 242).

La premisa de Miller en el cómic *Superman: Red Son* (*Superman: hijo rojo*, publicado en 2003) es sencilla y a la vez contundente: ¿y si Superman en vez de aterrizar en Smallville, Arkansas, lo hubiera hecho en la Unión

²¹ Conferencia anual de invitación exclusiva para las personas (empresarios, políticos, académicos etc.) más influyentes del mundo.

²² La referencia a Slavoj Žižek es del libro *In Defense of Lost Causes* (2008).

Soviética? A partir de aquí, Millar presenta una ucronía dónde Superman (todo un símbolo del superhéroe americano), será tutorizado y manipulado por Stalin y hará decantar radicalmente el poder geopolítico mundial hacia los soviéticos. El superhéroe, criado en un gulag comunista, será primordial para extender la propaganda comunista y los ideales del Pacto de Varsovia por todo el mundo. Pero el Superman ruso, como Miracleman, acabará imponiendo su modelo de sociedad, convirtiéndose en un poderoso y terrible Gran Hermano que todo lo controla y que no admite oposición alguna. Para evitar la demagogia simplista, Millar introduce en la historia una manipulación mental oculta (por parte del malvado Brainiac) que pervierte los ideales del superhéroe inclinándolo hacia acciones radicales, como la cirugía mental contra la disidencia, claramente dictatoriales.

Es curioso también observar el contraste que presenta Millar entre Superman y su archienemigo (también en el cómic original) Lex Luthor. De hecho, a medida que Superman adquiere tintes fascistas, Luthor se transforma cada vez más en un altruista ciudadano americano, convirtiéndose finalmente en presidente de unos Estados Unidos libres de la dictadura planetaria de Superman. En el cómic las reflexiones sobre el poder y el control son constantes, apareciendo incluso un Batman soviético, a modo de conciencia del pueblo, que se enfrenta a Superman tildándolo de dictador y subrayando un entorno soviético que recuerda a un *Nineteen Eighty-Four* orwelliano donde el Gran Hermano no es una idea, sino un ser supremo que puede verlo y oírlo casi todo. Más allá del curioso juego sociopolítico que ofrece el cómic y de convertir al ícono de perfecto *boy scout* que es Superman en un superdictador,

quizá lo más relevante de la propuesta de Miller está en que éste Superman comunista es quizás más coherente, en la asunción y aplicación de sus poderes, que la versión original americana que todos conocemos. Así lo comenta el personaje después de ver a unos niños haciendo cola para comer en las calles de Moscú en una conversación con Lana Lazarenko²³ (Miller, 2009: 46):

—Está bien Superman, no es culpa tuya, es así como funciona el sistema, ya lo sabes, no puedes ocuparte de los problemas de todos.

—La verdad es que puedo, Lana, podría ocuparme de los problemas de todos si dirigiera este país, y, para ser sincero, no hay ninguna buena razón para no hacerlo.

Millar aplica en *Superman: Red Son*, una metáfora del comunismo mismo, dónde las intenciones (que no acciones) de libertad originales acabaron pervirtiéndose ya con Lenin, y empeorando bajo la dictadura comunista de Stalin. A pesar de ello es importante remarcar la perspectiva europea de Millar, menos cargada de simplicidad y maniqueísmo que la mirada americana respecto al comunismo, proponiendo un Superman marxista como un ciudadano activo, que no se limitará solo a detener a malvados y, por tanto, perpetrar el *statu quo*, sino que decidirá usar sus inmensos poderes para cambiarlo todo con buenas intenciones.

Millar, junto al dibujante Frank Quitely, volverá a tratar el tema del superhéroe que transforma el sistema en el cómic *Jupiter's Legacy* (2013), quizás para corregir esa incapacidad de mostrar el alba de un nuevo sistema ocurrida en *The Authority*. En *Jupiter's Legacy*, Millar se

²³ Versión rusa de Lana Lane, primera compañera del Superman original americano.

atreve a llevar a sus últimas consecuencias una intervención absoluta de los superhumanos en la sociedad. Para ello, el guionista enfrenta al superhéroe clásico no intervencionista contra el superhéroe que quiere incidir de forma directa en el sistema, bajo una simbólica lucha fratricida generacional formada por Utopian (Utópico, nombre especialmente apropiado para el superhéroe clásico del estilo de Superman) y su hijo Brandon, un superhéroe que quiere el poder para ejercerlo de forma global. Mientras el libro I nos muestra este enfrentamiento, en el libro II vemos las consecuencias sociopolíticas de un orden mundial bajo la batuta de seres superpoderosos. Al igual que en *Superman: Red Son*, los resultados son cada vez más dictatoriales y opresivos: detención de cualquier tipo de oposición, desaparición de las religiones, intervenciones en la economía que generan pobreza y desigualdad, etc. A pesar de las buenas intenciones, ser un superhéroe no implica saber gobernar una sociedad, y fácilmente las buenas acciones acaban en desastre, una máxima muy arraigada en el mundo de la utopía, tal y como apunta la frase del utopista Robert C. Elliot: «one man's utopía is another man's [...] nightmare» (1970: 87)²⁴. Finalmente, Millar propone una vuelta a las esencias con la figura de Chloe, la hermana de Brandon, que acaba con el mal gobierno de su hermano y propone una intervención superheroica de baja intensidad, al estilo de su padre, como explica ella misma en su discurso final:

Durante los últimos años muchos de nosotros nos hemos estado preguntando cual es el propósito de los superhéroes, y la respuesta a esa pregunta es increíblemente sencilla, estamos aquí para ayudar, para continuar el legado de nuestros padres y para inspirar a la

humanidad dándoles el mejor ejemplo posible. (Millar, 2015: 118).

Estas palabras, que se mueven entre la complejidad ingenua y la indefinición contundente, buscan ser la respuesta a la pregunta del género superheroico en su relación con la sociedad, una pregunta que Millar, Moore y otros se han hecho constantemente. Así, si en *The Authority* Millar carga con fuerza contra el sistema, en *Jupiter's Legacy* (tal como hizo en *Superman: Red Son*) nos muestra la incapacidad del superhumano para la óptima construcción social. Es curioso que sea la hija de un ser llamado Utopian quien proponga una vuelta al estilo superheroico clásico, a asumir que el personaje, a pesar de sus increíbles poderes, no puede ir más allá de ser un superpolítico (con más o menos criterio propio) y deba dejar la organización social y política a los humanos. De crisis en crisis, el personaje de Utopian hace referencias a la crisis del 29 y el fin del *American Dream*. Sus hijos actuarán, desde diferentes ángulos, ante una realidad que, aunque no de forma explícita, respira aún la crisis global económica y social de 2008. Los hijos de Utopian cogen el relevo ante la crisis neoliberal pero se impone finalmente una participación de perfil bajo, y la hija de Utopian no puede (ni quiere) imaginar la Utopía pues, como nos lo ha mostrado a menudo el propio género, cuando el superhéroe interviene de forma radical, fácilmente nos espera el desastre, en forma de ucronía perversa o terrible distopía.

Conclusiones

Como hemos podido analizar brevemente, el género del superhéroe no está exento de una reflexión sociopolítica vinculado a la

²⁴ «la utopía de un hombre es la pesadilla del otro».

distopía, la utopía o la ucronía. A partir de la pregunta contrafactual de «¿qué pasaría si los superhéroes existieran en realidad?», autores como Alan Moore y Mark Millar, desde una perspectiva alejada geográfica y simbólicamente del estereotipo del superhéroe estadounidenses, han mostrado las consecuencias radicales de la eventual existencia de superhumanos en la sociedad, y sus implicaciones sociales, políticas y económicas, buscando a menudo un posicionamiento activo e imperativo en el personaje del superhéroe ante las posibilidades de alterar su entorno. Desde la década de 1980 con Moore y con Millar continuando su legado en el siglo XXI, el superhéroe ya no sigue, en definitiva, los parámetros de un aventurero, sino el de un *outsider* antisistema²⁵, actitud propia del héroe distópico que empieza a cuestionarse la sociedad en la que vive, descubriendo el engaño perpetrado por los poderes fácticos y convirtiéndose en un inadaptado que se mueve entre la alienación y la reacción de respuesta activa hacia el entorno social, ejerciendo de sujeto-político activo comprometido, pero a menudo con consecuencias desastrosas para el bien de la humanidad.

Moore y Millar han ido acompañados de otros guionistas, británicos y estadounidenses, en ficciones que indagan en esa mirada realista a la existencia de superhumanos y su intervención social, ya sea desde una perspectiva hiperrealista frente a la complejidad del sistema (*Superman: Peace on Earth* de Alex Ross), una crítica a la figura del superhéroe desde una perspectiva de los medios y el consumo de masas (*X-Statix* de Peter Milligan) o una crítica a la falta de capacidad mental y tendencia a la psicopatía de seres extremadamente poderosos (*Powers* de Brian Michael Bendis o *The Boys* de Garth Ennis). Son múltiples las ficciones que

enriquecen las ficciones superheroicas, que proponen miradas críticas al género y que sitúan estos vistosos y poderosos personajes en situaciones donde no pueden evitar (como tampoco nosotros podemos) ser sujetos activos de la sociedad a la que pertenecen. Según Žižek, «el único modo de sostener lo Real cuando se acerca demasiado es ficcionalizarlo» (2013: 49) y aquí es donde la ficción superheroica intenta abrir brecha imaginando un profundo cambio sistémico y las posibilidades (y dificultades) de crear una sociedad diferente, aunque sea de la mano de personajes superpoderosos y los posibles riesgos que esto conlleve.

Bibliografía

- BENDIS, Brian Michael & Michael Avon OEMING (2010-2016). *Powers* (D. Macho, trad.). Barcelona: Panini Comics
- BRADBURY, Ray (1953, 1996). *Fahrenheit 451* (F. Abelada, trad.). Barcelona: Minotauro.
- CAMPBELL, Joseph (2005). *El héroe de las mil caras* (L. Hernández, trad.). México: Fondo de Cultura Económica.
- CARRIÓN, Jorge (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.
- CASAS, Quim (2011). *Películas clave del Cine de Superhéroes*. Barcelona: Robin Book.
- COSTA, Jordi (2007). Prólogo a Sergio SÁNCHEZ, *Películas clave del cine de superhéroes*. Barcelona: Ma Non Troppo, 11-15.
- DELANO, James & PUGH, Steve (2006-2007). *Animal Man* (E. Riera, trad.). Barcelona: Planeta de Agostini.
- DINI, Paul & Alex Ross (2000). *Superman: Paz en la tierra* (E. Riera, trad.). Barcelona: Norma.

²⁵ Una actitud propia del héroe romántico, tal y como apunta Schafer en *The Rise and Fall of Antiutopia: Utopia, Ghotic Romance, Dystopia* (1979).

- EISNER, Will. (2005). *Shop Talk* (M. Ferrer, trad.). Barcelona: Norma.
- ELLIOT, Robert C. (1970). *The Shape of Utopia*. Chicago: The University of Chicago Press.
- ENNIS, Garth y Darick ROBERTSON (2023). *The Boys* (E. Riera, trad.). Barcelona: Norma.
- GONZÁLEZ, Roger (2020). *Neo-distopía, una aproximación histórica y genérica a la distopía audiovisual del siglo xx* [Tesis doctoral, Universitat Ramon Llull]. Tesis Doctorales en Red (TDX). <http://hdl.handle.net/10803/669656>
- GUIRAL, Antonio (coord.) (2008). *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*. Volumen 5: *De la Silver Age a la Modern Age*. Barcelona: Panini Comics.
- JAMESON, Frederic (2009). *Arqueologías del futuro: el deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción* (C. Piña, trad.). Madrid: Akal.
- KIRBY, Jack & Joe SIMON (1941). *Captain America Comics*. New York: Timely Comics.
- KUKKONEN, Karin & Anja MÜLLER-WOOD (2010). «Whatever Happened to All the Heroes? British Perspectives on Superhéroes», M. Berninger, J. Ecke & G. Haberkorn (eds.), *Comic as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media*. Jefferson: Mc Farland and Vompany Inc., 154-161.
- LITLLE, Ben (2010). «2000AD: understanding the 'British Invasion' of American Comics», M. Berninger, J. Ecke & G. Haberkorn (eds.), *Comic as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media*. Jefferson: Mc Farland and Vompany Inc., 148-153
- MAGRIS, Claude (2001). «Utopia i desencant», dossier *Utopia, la recerca d'una societat ideal* (J. Muñoz, trad.), *L'Avenç*, 257: 64.
- MILLAR, Frank (1986). *Batman: el regreso del señor de la noche* (D. Gras, trad.). Barcelona: Ediciones Zinco.
- MILLAR, Mark & Bryan HITCH (2018). *The Ultimates* (S. García, trad.). Barcelona: Panini Comics
- MILLAR, Mark & Steve MCNIVEN (2010). *Civil War* (S. García, trad.). Barcelona: Panini Comics.
- MILLAR, Mark; Dave JOHNSON & Kilian PLUNKETT (2009). *Superman: hijo rojo* (J. Olivares, trad.). Barcelona: Planeta de Agostini.
- MILLAR, Mark & Frank QUITLEY (2011). *The Authority* (C. Muñoz, trad.). Barcelona: Norma.
- MILLAR, Mark & Frank QUITLEY (2015). *Jupiter's Legacy* (R. Sastre, trad.). Barcelona: Panini Comics.
- MOORE, Alan & Dave GIBBONS (1987). *Watchmen* (M. Curtarelli, trad.). Barcelona: Ediciones Zinco.
- MOORE, Alan & Alan DAVIS (1996). *Capitán Britania* (S. García, trad.). Barcelona: Forum.
- MOORE, Alan; Alan DAVIS & Gary LEACH (2022). *Miracleman* (R. Sastre, trad.). Barcelona: Panini Comics.
- MOORE, Alan & David LLOYD (2017). *V de Vendetta* (B. Azagra, trad.). Barcelona: Ediciones ECC.
- MORRISON, Grant & Richard CASE (2021). *La Patrulla Condenada* (P. Hervás, trad.). Barcelona: Ediciones ECC
- O'NEILL, David & Neal ADAMS (2006). *Green Lantern-Green Arrow* (F. Tobar, trad.). Barcelona: Editorial Planeta.
- ORWELL, George (1948, 1999) *1984* (R. Vázquez, trad.). Barcelona: Destino.
- SANTOS, Antonio (2019). *Tiempos de ninguna edad*. Madrid: Cátedra.

- SATURNINO, José (2009). «La izquierda y los superhéroes», *Le Monde Diplomàtique*, edición española, 169: 27.
- SCHÄFER, Martin (1979). «The Rise and Fall of Antiutopia: Utopia, Ghotic Romance, Dystopia», *Science Fiction Studies*, 19, 6.3: 287-295.
- VAQUER, Jaume (1997). «Entrevista con Neil Gaiman», *Revista Dolmen*, 16: 57-58.
- VAQUER, Jaume (2001). «Hablando con Jaime Delano», *Revista Dolmen*, 62: 65-66.
- VARGAS, Juan José (2010). *Alan Moore, la autopsia del héroe*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- ŽIŽEK, Slavoj (2011). *En defensa de las causas perdidas* (F. López, trad.). Madrid: Akal
- ŽIŽEK, Slavoj (2013). *El año que soñamos peligrosamente* (A. Antón, trad.). Madrid: Akal.