

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA  
FACULTAD DE FILOLOGÍA  
DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA INGLESA



**RESUMEN**

Los superhéroes como lenguaje: Contexto, metáfora y traducción de los cómics principales de Marvel, 1961-1969

2018

A blue ink signature of Manuel González de la Aleja, written in a cursive style.

Manuel González de la Aleja

V° B° Director

A blue ink signature of Gabriel Rodríguez Martínez, written in a cursive style.

Gabriel Rodríguez Martínez

Autor

## ÍNDICE

	Página
RECONOCIMIENTOS .....	i
INTRODUCCIÓN .....	1
PRIMER CAPÍTULO: CONTEXTO.....	18
1.1. Abordando el análisis de cómics desde afuera.....	19
1.2. Contexto .....	25
El superhéroe: Tan americano como el pastel de manzana.....	32
Caída .....	38
La edad de plata: Una segunda oportunidad .....	43
1.3. Mediación en la era de Marvel.....	49
1.4. Primera fase: 1961-1963.....	54
Políticas nacionales e internacionales .....	55
Temas sociales.....	65
Representación femenina.....	70
1.5. Un par de llegadas tardías.....	76
1.6. Segunda fase: 1964-1966.....	79
Políticas nacionales e internacionales .....	82
Temas sociales.....	87
Representación femenina.....	97
1.7. Tercera fase: 1967-1969.....	104
Políticas nacionales e internacionales.....	105

Temas sociales .....	109
Representación femenina .....	119
1.8. Cierre.....	124
SEGUNDO CAPÍTULO: METÁFORA.....	127
2.1. Dígase la verdad.....	128
2.2. Una breve historia de narrativas metafóricas .....	132
2.3. Autores de Marvel como <i>bricoleurs</i> .....	138
2.4. Escritura y capacidad metafórica de la era de Marvel.....	148
2.5. Un propósito mayor .....	157
2.6. Las metáforas en los cómics de Marvel .....	166
2.7. Capitán America: Un ideal fuera de su tiempo.....	168
2.8. los inhumanos y la Patrulla-X: Otredad incomprendida.....	180
2.9. J.J. Jameson y el establecimiento: Red de mentiras .....	191
2.10. Cierre.....	196
TERCER CAPÍTULO: TRADUCCIÓN .....	197
3.1. Un lenguaje regenerativo.....	200
3.2. Mitologías para consumidores .....	206
3.3. Lingüística de Sausurre en el multiverso .....	212
3.4. El multiverso como un sistema semiótico.....	219
3.5. El universo de cine de Marvel: Traducciones para nuevas generaciones.....	224

3.6. Primera fase (2008-2012) .....	232
Iron Man: El hombre de hierro (2008) .....	232
El increíble Hulk (2008) .....	237
Iron Man 2 (2010) .....	240
Thor (2011) .....	242
Capitán América: el primer vengador (2011) .....	246
Marvel: Los Vengadores (2012) .....	248
3.7. Segunda fase (2013-2015) .....	253
Iron Man 3 (2013) .....	254
Thor: El Mundo Oscuro (2013) .....	257
Capitán América: El Soldado de Invierno (2014) .....	260
Guardianes de la Galaxia (2014) .....	263
Vengadores: La era de Ultrón (2015) .....	266
3.8. Cierre.....	272
 CONCLUSIÓN.....	 272
 OBRAS CITADAS .....	 277

## INTRODUCCIÓN

La semilla de esta disertación se sembró en el 2013 durante una lectura de *Structuralism and Semiotics* por Terrence Hawkes. Al momento, la investigación estaba dirigida hacia el estudio de las opiniones y en cómo las falsedades entren a la opinión de uno por medio del lenguaje. En el texto, un par de párrafos sobresalieron por sus implicaciones. Estos párrafos dictarían lo que sería el foco de esta disertación:

In the past, he points out, myths have been subjected to methods of interpretation which seriously conflict, not only with each other, but with the essential nature of the myths themselves. They have been seen as collective 'dreams', as the basis of ritual, as the result of 'a kind of esthetic play', and mythological figures themselves have been thought of as 'personified abstractions, divinized heroes, or fallen gods' (SA, p. 207). None of this can be considered satisfactory since it serves merely to reduce mythology to the level of child-like play, and denies it any more sophisticated relationship with the world, and with the society that generates it.

Levi-Strauss's concern is ultimately with the extent to which the structures of myths prove actually formative as well as reflective of men's minds: the degree to which they dissolve the distinction between nature and culture. And so his aim, he says, is not to show how men think in myths, but 'how myths think in men, unbeknown to them.' (40-41).

Las líneas hablan del antropólogo francés Claude Lévi-Strauss y su contribución al estudio de los mitos y el lenguaje. Este planteó que los mitos no eran mero entretenimiento o historias creadas por "mentes primitivas", sino que son una vía por la que el lenguaje puede manifestar un mensaje real de forma velada. Al continuar con la lectura, otros lingüistas y antropólogos que también estudiaron la relación entre los mitos y el lenguaje se hicieron presentes. Estos pertenecieron a un movimiento cuyo propósito fue cambiar la perspectiva de los mitos en los ojos de las masas. Pero, ¿qué había en el

mundo contemporáneo que semejaba la función de los mitos y que, al igual que estos, eran subestimados en los ojos de las masas? ¿Qué tipo de narrativa existía en nuestros tiempos que requerían de una reivindicación?

Para el 2013, el mundo había sostenido una serie de cambios drásticos en menos de una década. La tecnología emergente había —casi— eliminado las barreras culturales y de lenguaje por medio del internet. La presencia de esta plataforma social rápidamente redefinió la forma en que los seres interactúan y en como se intercambia la información. Usuarios de cualquier parte en el mundo podía comunicar y validar sus gustos de manera instantánea. Como consecuencia, uno de las primeras subgrupos sociales que se beneficiaron de esta conectividad mundial fue el de la cultura popular. Productos o licencias que en una vez se consideraron *niche* encontraron su espacio virtual entre usuarios que compartían los mismos gustos.

Dentro de la cultura popular, el género que creció de manera exponencial fue el de los superhéroes y, por proximidad, los cómics en general. Los superhéroes habían viajado mucho desde la primera vez que se presentaron en una página impresa. Durante la década de los sesenta, era común que alguna figura intelectual como Umberto Eco escribiera unas páginas dedicadas a la figura del superhéroe. También era común encontrar al portavoz de Marvel, Stan Lee, de gira por universidades norteamericanas discutiendo los aspectos políticos de sus narrativas. Pero en los años siguientes, una serie de malas decisiones por los propietarios de estos personajes menospreciaron su complejidad y los redujeron (ante los ojos del público) a una cuestión de niños.

Ahora, gracias al internet y a los medios sociales, los superhéroes han vuelto en cierto sentido. Aunque han podido adaptarse a las complejidades del mundo contemporáneo, las discusiones que los rodean carecen del tono sofisticado que una vez tuvieron. Su percepción entre las masas continúa siendo una reducida que los ubica en una categoría de mero entretenimiento o peor, como algo infantil. Por lo tanto, si el superhéroe ha de recuperar su espacio en las discusiones que los avalaban por sus características culturales y sociales, debe existir una iniciativa que “des-mitifique” su percepción popular. Esta tesis es un paso hacia esa dirección.

## **LA RAÍZ DEL PROBLEMA**

Para entender cómo es que el superhéroe pudo volver sin el mismo nivel de profundidad de antaño, uno debe tomar en cuenta otros dos fenómenos que surgieron de manera simultánea: el afán por la nostalgia y las producciones multimillonarias de filmes sobre superhéroes. El afán por la nostalgia se puede catalogar como una de las consecuencias tempranas del internet. Tan pronto el internet se solidificó como una base de datos sobre cualquier tema, los usuarios fueron buscando aquellas cosas que les recordaran a mejores tiempos. Volver a visitar el pasado no es algo nuevo ni tampoco implica algún resultado negativo. Sin embargo, la superficialidad que acompañó este acto debido a la tecnología emergente ciertamente fue nueva. El crítico y escritor estadounidense, Simon Reynolds, en su libro *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, describe este fenómeno en el ámbito de la música popular mediante un término de su propia imaginación, la

“retromania”. En su libro, Reynolds establece una línea entre la adoración de música “retro” de otros intereses académicos y aclara que la infatuación moderna por el pasado se enfoca en el pasado reciente mayormente:

But there has never been a society in human history so obsessed with the cultural artifacts of *its own immediate past*. That is what distinguishes retro from antiquarianism or history: the fascination for fashions, fads, sounds and stars that occurred within living memory. Increasingly, that means pop culture that you already experienced the first time around (as a conscious, pop aware person, as opposed to stuff that you lived through unaware as a small child) (xiii-ix).

Para el autor, lo que diferencia a la “retromania” de otros estudios históricos es que, en el centro de todo, el punto es *revivir* el pasado y no documentarlo. Nuestra idea del “afán por la nostalgia” se asemeja a la idea de Reynolds excepto en un punto. Mientras el concepto de Reynolds implica el consumo consciente de cultura popular, nuestra idea abarca esos instantes en donde uno consumía objetos de cultura popular, pero que quizás uno no conocía su vínculo al movimiento mayor.

No debería sorprender, entonces, el por qué el afán por la nostalgia presenta un problema cuando se une al regreso del superhéroe. No es como si un menor de edad piensa en la inmigración judía del siglo XIX cuando ve a Superman. Tampoco es como si analizamos lo que era la representación femenina al ver videos musicales de Madonna. El regreso del superhéroe ha sido incompleto porque el afán de la nostalgia se enfoca en las emociones y en nada de substancia. Junto a las sensaciones que desea replicar, también existe un elemento de tiempos simples y menos responsabilidades, nada que requiera mucho pensamiento.

El segundo factor detrás del regreso laxo del superhéroe es el éxito de producciones multimillonarias sobre superhéroes y su efecto en la percepción de estos personajes. Las adaptaciones de superhéroes han existido desde los 1940s, pero nunca han sido reconocidas por ser buenas. A través de las décadas hemos presenciado cómo las adaptaciones de superhéroes sucumben a las críticas negativas. Esto creó una desconfianza por parte de los estudios de cine que optaron por no volver a intentar producir una adaptación. La razón por su baja calidad era la falta de confianza entre los productores de cine y el material fuente. Las adaptaciones no utilizaban el material establecido y, por ende, fracasaba con las audiencias. Esta variable se mantuvo constante hasta la década de los noventa, cuando una serie de adaptaciones rompieron el esquema y los productores de cine crearon confianza con las propiedades. El mundo sería inundado de adaptaciones a partir de ese momento.

El aspecto negativo de la tendencia moderna del superhéroe viene como resultado de décadas de historias resumidas en una película. La naturaleza episódica de los cómics permitió que los personajes crezcan y se mantengan en la consciencia del colectivo social, sin embargo, el tiempo limitado de un filme no retiene esta capacidad. Por lo tanto, aquellos quienes solo consumen los filmes tendrán una versión diluída de las narrativas. El profesor de las Ciencias de información, Liam Burke, en su ensayo titulado "Sowing the Seeds: How 1990s Marvel Animation Facilitated Today's Cinematic Universe," alude a una idea que el académico André Bazin planteó sobre cómo las adaptaciones de obras literarias tienen como propósito hacer el

material fuente accesible a los que no lo han leído, pero Burke añade que los cómics pierden algo de su esencia en este proceso:

French film scholar André Bazin argued that adaptation was a process of “digest” as the literature is “made more accessible through cinematic adaptation.” However, where a film adaptation of a novel might need to compress a couple of hundred pages of a book into a two hour running time, an adaptation of a serialized comic will often need to distill years, if not decades, of stories (112).

La preocupación de comprimir narrativas no es que no se verá el todo de la historia —para eso hay secuelas—, el problema es que su frecuencia no permite que exista una presencia continua que le permita alcanzar su capacidad mitológica. Sin la literatura fuente, muchos principiantes consumirán los filmes de manera superficial. Verán una historia limitada con un inicio y una conclusión definida y nada más. Verán unos personajes como cualquier otro sin ningún valor cultural o transcendental.

## **ENFOQUE DEL ESTUDIO**

En relación con la capacidad mitológica del superhéroe, existen varios obstáculos al investigar trabajos realizados. El primer obstáculo es que hay un pocos y son esporádicos, a menudo con varios años entre medio. Algunos ejemplos son *Mythologies* por Rolan Barthes (1957); el ensayo “The Myth of Superman” por Umberto Eco (1972); *Superheroes: A Modern Mythology* por Richard Reynold (1992); *The Myth of the Superhero* de Marco Arnaudo (2013); y *The Mythology of the Superhero* por Andrew R. Bahlmann (2016). El segundo obstáculo es que, mientras los primeros trabajos de Barthes y Eco se enfocaron en el aspecto lingüístico del superhéroe, el resto de las publicaciones se han basado en un marco comparativo-literario. Esto se debe a

la estructura popularizada por el mitólogo Joseph Campbell en su obra *The Hero With a Thousand Faces*. Campbell utilizó las teorías de psicoanálisis propuestas por Sigmund Freud y Carl Jung para establecer patrones entre los mitos en existencia. También comparó las estructuras de las historias para inferir en las mentalidades de los creadores o las culturas que las engendró. Aunque creemos que este enfoque es válido y merecedor de un espacio, no sentimos que puede ser específico al momento de explicar cómo estas narrativas cobran forma. Si verdaderamente deseamos devolverle un aspecto de complejidad al superhéroe, debemos abarcar al superhéroe desde un ángulo que lo defina culturalmente: aquél del lenguaje. Si los superhéroes vienen de la tradición mitológica y el lenguaje atado a la creación de mitos, entonces los superhéroes y los lenguajes comparten características sistemáticas. Por lo tanto, al igual que los lenguajes, los superhéroes son capaces de emular su contexto, de emplear el uso de metáforas y, finalmente, pueden ser traducidos.

En cuanto al superhéroes y el lenguaje, existe muy poco o casi nada de material fuente. Una búsqueda en el internet solo resultará en diccionarios sobre superhéroes o libros infantiles cuya función es enseñar un idioma por medio de historias de superhéroes. Sin embargo, existe una cantidad copiosa de textos que vinculan al lenguaje con los mitos y el proceso de creación de los mismos. Estos incluyen obras por Edward Sapir, Claude Lévi-Strauss, Ernst Cassirer, Roman Jakobson, Julia Kristeva, Paul Friedrich, y más. Emplearemos las teorías de estos filósofos, filólogos, antropólogos y lingüistas junto a teóricos de cómics y superhéroes para establecer un puente entre el superhéroes y el mito y luego, el vínculo entre el superhéroe y el lenguaje.

Uno de las características más notables de lenguaje es su capacidad de reflejar el contexto en el cual se utiliza. Esta facultad funcionará como piedra angular de la disertación y se utilizará en distintas calidades. Por esa razón, puede que las partes se asemejen en cuanto ejecución. Sin embargo, la teoría detrás de los resultados siempre será distinta ya que proviene de distintos enfoques académicos.

En la primera parte, titulada “Contexto”, el vínculo entre el lenguaje y los superhéroes se establece desde una perspectiva histórica. El capítulo abre con un resumen de la trayectoria de los Estudios de cómics y un llamado para “ampliar” su análisis del teórico franco-belga Thierry Groensteen. Entendemos el llamado como una invitación a ir más allá de la página en el momento de estudiar cómics y de no limitarnos al texto solamente. Luego conectamos esta idea con el concepto de *exterioridad* por Jaques Derrida, que arguye por observar los elementos externos de un texto al momento de su análisis. Al igual que el uso cotidiano del lenguaje, los superhéroes cargan con rasgos que los hace relevantes al grupo social que los produce. Es aquí donde analizamos los cómics producidos por Marvel entre el 1961 y el 1969.

El segundo capítulo, titulado “Metáfora”, se basa en otro aspecto del lenguaje que es su uso de metáforas. Los superhéroes, como manifestaciones metafóricas, enmascaran experiencias o ideas que se pueden descifrar estudiando el contexto histórico. Para esto invocamos al filósofo alemán Friedrich Nietzsche quien escribió sobre el distanciamiento de la verdad en el lenguaje mediante las metáforas. Luego hacemos un breve recuento de las tendencias narrativas para hablar en metáforas (Cassirer). De acuerdo con

Giambattista Vico, una metáfora es un error cometido “a propósito” y sirve para enmascarar un mensaje. Las palabras de Vico reconocen que las narrativas metafóricas sirven propósitos ulteriores y que sus autores eligen ofuscar sus narrativas de forma consciente. El autor de un cómic de superhéroes entonces es comparable al *bricoleur* o creador de mitos del cual Claude Lévi-Strauss escribía. El capítulo cierra con el análisis de varios “errores” encontrados en los títulos de Marvel.

Finalmente, el tercer capítulo, “Traducción”, habla de otra capacidad del lenguaje que también existe en los mitos. De esta manera, las narrativas pueden sobrevivir años de cambios culturales. Ya establecido que el lenguaje es afectado por el contexto, ahora añadimos el factor del tiempo. De cerca, los lenguajes parecen cambiar muy poco o nada. Por lo tanto, presentamos la idea que los superhéroes sobreviven el paso del tiempo mediante la admisión de alteraciones a su lenguaje. Su proceso de adaptación es comparable al proceso de una traducción, el cual busca hallar equivalencias que mantienen la relevancia del mensaje original. Para comprobar esto utilizamos el universo del cine de Marvel y lo clasificamos como traducciones para nuevas generaciones.

El camino hacia la redención del superhéroe será ardua, particularmente cuando se toma en consideración el estado actual de su percepción popular. Nuestro mundo actual depende de muchas vías de entretenimiento que le produce numerosas cantidades de narrativas mitológicas. Esto hace que su distinción de las demás sea muy difícil de

establecer. Las producciones continuas han nublado lo que es social y culturalmente relevante de lo que es mero entretenimiento o asunto infantil. Además, la indiferencia por parte de la academia evita que la discusión del superhéroe se eleve a otro nivel. No se puede ignorar el valor histórico y cultural del superhéroe. Su llegada y los cambios que han sostenido coinciden con momentos claves de la historia moderna y no es coincidencia. El superhéroe debe ser reconocido como una manifestación de las tendencias culturales de una sociedad. Solo de esta forma podremos avanzar el estudio de las mitologías modernas y cambiar las percepciones de aquellos quienes lo subestiman.

## PRIMER CAPÍTULO: CONTEXTO

La función del contexto en el proceso creativo de una narrativa de superhéroe es tan importante como las propias experiencias de cada autor. Por contexto nos referimos a la cantidad incontable de redes que componen un grupo social. En cierto sentido, las redes pueden parecer a un ecosistema, o como Jay Lemke propone, un “sistema ecosocial” y, dentro de ello, existe una vasta cantidad de creencias, tradiciones, estructuras de poder y la capacidad de entender u otorgar significado dentro de un grupo social. La historia también obtiene un papel central ya que establece el valor de los elementos mencionados. Los individuos que pertenecen a un sistema en específico cargan su esencia a donde quiera que van. Por lo tanto, cualquier objeto que se produzca dentro de estos confines también cargará con la esencia del sistema.

El contexto no siempre fue algo vital al momento de analizar obras de lenguaje. Por un tiempo, el contenido dentro de las páginas era suficiente para los analistas. Esto sucedió hasta que el proponente de la deconstrucción, Jaques Derrida, rompió con la tradición. Derrida estableció que el lenguaje, tanto oral como escrito, es gobernado por una “verdad” proveniente del exterior y que, gracias a esta verdad, el escrito cobra significado. Entendemos que este elemento “externo” del cual Derrida habló es el contexto o sistema ecosocial que discutimos anteriormente. Las influencias de las cuales los habitantes de un sistema no son conscientes, pero que existen y se manifiestan en el diario vivir.

La idea de Derrida funcionó como la llave que abrió las compuertas de la crítica moderna. Para deconstruir un texto, uno se tiene que insertar dentro

de la estructura contextual y utilizar el lenguaje contra sí mismo. Las estructuras varían por texto y sistema ecosocial y, aunque Derrida se refirió mayormente a las estructuras detrás de un texto, podemos aplicarlo al desarrollo de comentario social de las pasadas décadas. Es por esta razón que planteamos que, si analizamos el contexto en el cual los cómics de Marvel fueron producidos, la edad de plata de Marvel puede entenderse como un reflejo —o deconstrucción— de los Estados Unidos durante la década de los sesenta.

Dejar creer que Derrida fue el primero en proponer que se considere el contexto de un texto sería engañoso. Durante los ochenta, la semiótica vio un resurgimiento de forma en que se amplió la mirada para incluir variables culturales y sociales. En esta rama, que vino a ser conocida como la semiótica social, muchos semióticos del pasado fueron releídos y encontrados a hacer llamadas al estudio del exterior mucho antes de la deconstrucción. En este aspecto existen casos como el ruso Valentin Voloshinov, quien estableció que cada signo o símbolo dotado de significado es el resultado de procesos sociales y definido grupo social en el que habita. Por ende, los signos no solo son definidos por el contexto, sino que su significado es constantemente renegociado (o redefinido) por los habitantes del sistema. De forma similar, los superhéroes, como lenguaje, como signos que cargan con significado, están cambiando constantemente debido a los parámetros del contexto que también se encuentran en cambio constante. El caso ideal para ejemplificar esta relación es la edad de plata de Marvel durante los sesenta. A medida que se propagaron, los cómics permitieron que los lectores escribieran y ofrecieran

sugerencias. Esto sirvió de fuente para que los creadores de los cómics se nutrieran de las ansiedades e inclinaciones del contexto.

## **CONCLUSIÓN**

Durante una presentación en el 2012, el astrofísico Neil deGrasse Tyson hizo hincapié en el rol de la carrera espacial en la cultura norteamericana de los sesenta. Tyson describió cómo los medios de entretenimiento se beneficiaron del contexto y enfatizó en cómo programas como *Dimensión desconocida* (1959-1963) reflejaron su contexto histórico. De forma semejante, los cómics de Marvel producidos en la década reflejan el contexto cambiante de sus tiempos. En el estudio notamos una relación simbiótica entre cultura y literatura en la que esta última se adaptaba a los cambios que ocurrieran en la primera. Una especie de conversación en la que el emisor pudo darse la libertad de ser errático mientras el receptor cargaba con la labor de digerir y producir las palabras en la forma de narrativas superheroicas. El resultado se manifestó en la forma de personajes científicos cuya misión era alcanzar el espacio, tramas de inclusión racial y alegorías sobre la guerra de Vietnam entre muchas otras. Estas dependían del contexto para obtener su significado y, como un lenguaje, admitía cambios basados en la realidad.

## SEGUNDO CAPÍTULO: METÁFORA

En el capítulo anterior exploramos cómo el contexto afectó el lenguaje y, por lo tanto, la escritura de los autores que insertaron sus experiencias personal en la ficción de Marvel. De esta manera, los eventos de cada día sirvieron de inyección para las narrativas de superhéroes. Pero, ¿qué es lo que permite que esto ocurra? ¿Qué mecanismo existe que permite que la realidad sea representada por medio del lenguaje?

En términos lingüísticos, la herramienta que permite para que la verdad sea velada es la metáfora, y se puede percibir en narrativas heroicas que datan hasta la antigüedad cuando los autores clásicos escribieron o narraron sobre héroes divinos. Los mitos han sido percibidos como relatos completamente ficticios debido a la forma en que se cuentan. Aquellos que sostienen esta idea desconocen las tradiciones narrativas que trascienden culturas. Este factor ha sido utilizado por autores desde Homero hasta Stan Lee.

Una de las figuras más prominentes que escribieron sobre la imprecisión del lenguaje fue Frederick Nietzsche en su ensayo sobre la verdad. Nietzsche señala la tendencia narrativa de ofuscar la verdad y hasta la clasifica como mentiras. Como consecuencia, la tendencia ha dejado su huella en el desarrollo del lenguaje hasta el punto en que se pueden considerar recíprocas. La cantidad de falsedades en el lenguaje, de acuerdo a Nietzsche, hace que estas se tomen como verdad. Pero como estas falsedades forman parte de la naturaleza del lenguaje, Nietzsche concluye que la base total del lenguaje es metafórico. Entonces, los seres humanos carecen de una vía por la cual se pueda comunicar con la verdad.

Esta base es la que se utiliza al momento de crear una narrativa de superhéroes. Claude Lévi-Strauss le otorga esta labor al *bricoleur*, el artista que utiliza lo que esté a su alcance para realizar una labor. En el caso del creador de mitos, su herramienta es el lenguaje. Por tanto, aquello que se encuentre a su alcance es todo lo que le rodea, sean factores sociales o culturales. El resultado es una narrativa con un mensaje ulterior, con un propósito que se puede desvelar si se está atento al contexto en el que se realiza.

Los superhéroes, como formas exageradas del ser humano, sirven para reemplazar a este en las narrativas que habitan. De esta manera, se considera que el superhéroe es una metáfora: un símbolo utilizado para reemplazar al ser ordinario con el propósito de hacer llevar un mensaje. De acuerdo a Giambattista Vico, las metáforas son “errores” que el autor comete a propósito porque su intención es llevar un mensaje particular. Por lo tanto, si se emplea la metáfora del superhéroe en una narrativa, significa que hay un mensaje que el autor quiere llevar.

## **CONCLUSIÓN**

En la era de plata de Marvel existen varias figuras cuya presencia implica otro significado. Por ejemplo, el regreso del Capitán América, un símbolo de la bondad estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial, tuvo como propósito resaltar todas las formas en que la nación americana se había alejado de los ideales de sus fundadores durante los sesenta. Así es que este personaje pudo comentar sobre el gobierno de los EE. UU., sobre la guerra de Vietnam y hasta reconocer su propia invalidez en el contexto

contemporáneo. En otras palabras quería decir que los ideales que personificaba ya no eran válidos debido a las acciones de los gobernantes. Por otro lado, las metáforas presentadas en *Los inhumanos* y *la Patrulla-X* remiten a los problemas sociales y raciales que se desarrollaron durante el movimiento por los derechos civiles. La forma en que estos grupos vivían y la forma en que los humanos los trataban sirvieron de alegoría para la raza afroamericana y la segregación. Estas son pero dos de varios ejemplos analizados en el capítulo.

### TERCER CAPÍTULO: TRADUCCIÓN

Uno puede bromear y decir que, debido al alto número de personajes divinos en las narrativas de superhéroes, las narrativas mismas se han vuelto inmortales. Estas han sobrevivido décadas de transformaciones mediante la adaptación a nuevos contextos. Cada cambio añadió algo nuevo al mito y ha sido condicionado por el medio en el que se lleva a cabo. El cine, los videojuegos, las series animadas y otros formatos emergentes ofrecen nuevas vías por las cuales las narrativas de superhéroes pueden viajar. El resultado es que los personajes mantienen su presencia aun cuando el contexto al que referían en el inicio ya no existe o ha sido olvidado por completo. Esto es posible debido a que el lenguaje en estas narrativas son “renovables” hasta cierto sentido.

La idea de una narrativa en constante cambio no es sorprendente. Los mitos pueden ser escritos nuevamente sin que la esencia de los mismos se pierda. El profesor de estudios clásicos Barry B. Powell establece que las narrativas mitológicas cambian con el pasar del tiempo y el deseo de quien la escriba. Para corroborar esta idea, utiliza el ejemplo de un poeta griego, Píndaro, y de cómo alteró poema para que complaciera sus ideas. Aquí se establece la naturaleza cambiante de las narrativas mitológicas y la relación del autor con ellas. Este proceso es semejante al proceso de traducción ya que quien la realiza tiene el poder de alterar la fuente para que el mensaje sea relevante al nuevo contexto.

Como un texto fuente está atado al contexto en el que se produjo, el traductor debe actualizar su lenguaje para que cobre relevancia. Esto se logra

mediante varios procesos que buscan equivalencias lingüísticas que reflejen el context al que se traduce. Los mitos, como lenguaje, se traducen con los mismos métodos. Sin embargo, al contrario de la traducción literaria, la traducción metafórica-mitológica no requiere del mismo nivel idiosincrásico. Una traducción “pobre” puede transmitir el mensaje, siempre y cuando no altere la esencia del relato. Esta es la razón por la cual podemos ver o leer una narrativa que nos haga decir “Oye, he visto esto antes” o “Sabía que iba a pasar”. Los mitos han sido contados, empacados y traducidos nuevamente en una cantidad de veces. La estructuras de estas narrativas han sobrevivido en nuestra consciencia social y se mantienen por las historias que la renuevan.

## **CONCLUSIÓN**

No existe mejor ejemplo para comprobar la capacidad de ser traducido de una narrativa de superhéroes que el universo de cine de Marvel. Aunque los personajes cargan con los mismos nombres de la fuente, muchos de los detalles que los rodean han sido alterado para resonar con el contexto nuevo. El personaje de Iron Man, que había visto su origen en la guerra de Vietnam, ahora ve su origen en la guerra de Afganistán. Además del cambio en lugar, existe la similitud de que ambos conflictos fueron grandemente refutados por la opinión pública. En el caso del Capitán América, sus críticas al gobierno estadounidense durante los sesenta habría caído en oídos sordos si no fuera que, al regresar a la guerra del medio oriente, las narrativas que existieron sobre Vietnam le aplican al nuevo conflicto.

Así es que estas narrativas se mantienen en la conciencia colectiva gracias a que puede admitir cambio. A si vez, la admisión de cambios es

posible debido a las narrativas están escritas en lenguaje y el lenguaje puede ser traducido.