

Quim Tarrida, teoría del su-héroe

autor Jordi Costa

En *Las Asombrosas Aventuras de Kavalier & Clay* (Mondadori), la -asombrosa por lo menos en un 80 %- novela de Michael Chabon sobre la industria del comic-book de superhéroes en Estados Unidos, se utiliza como recurrente metáfora la figura del Golem. Ya saben, ese mito judío que, según como se mire, se puede interpretar como una premonición de la criatura del doctor Frankenstein, o, ya puestos, de la figura del superhéroe: una criatura de barro con la vida insuflada por la verba cabalística de un rabino que, por culpa de un intermediario maléfico, se acaba volviendo contra su creador y contra la comunidad que debía proteger. En la página web del escritor -www.michaelchabon.com-, se amplía la metáfora y se llega a decir que toda novela (o toda creación) es, en cierto sentido, un Golem. O sea, algo que puede volverse contra su creador. Un foco de atracción de fuerzas oscuras.

{cpgimage function=1; imagewidth=400; source=album=85;}

Jerry Siegel y Joe Shuster eran dos muchachos judíos de Ohio que crearon a su Golem particular en la figura de Superman, el superhéroe fundacional, y con él cambiaron el rostro de la industria americana de la viñeta. Aunque el Golem no les libró de que dicha industria les sacara hasta el tuétano en uno de los más flagrantes casos de explotación del creador en la historia del medio. Hay un dato inquietante sobre el origen del personaje: Superman nació, en realidad, como supervillano creado según el modelo del superhombre nietzscheano en el relato *Reign of the Superman*, que Jerry Siegel escribió bajo el seudónimo de Herbert S. Fine en las páginas ciclostiladas de su primigenio fanzine *Science Fiction*. Más tarde, el Golem pasó de la sombra a la luz al convertirse en personaje de historieta al servicio de la justicia. Quizá en ese tránsito abrupto del Mal al Bien sobrevivieron algunas moléculas de mal rollo. O, dicho de otra manera, el personaje de comic que muy pronto se convirtió en símbolo del ideal norteamericano era, en realidad, un supervillano nietzscheano travestido para tener mayor sex-appeal en el mercado. O Siegel y Shuster transformaron en emblema nacional algo que, como judíos, les causaba mucho miedo.

A Stan Lee se le atribuye la paternidad del superhéroe moderno. El superhéroe moderno, que es el superhéroe marveliano, se diferencia del primigenio, que es el superhéroe de Siegel y Shuster, en que es superhéroe a su pesar: atormentado, sufridor y con una vida privada que no arreglaría ni el más apañado de los superpoderes. Si, como dice Bill (el de "Kill Bill"), Clark Kent es la opinión (bajísima e inquietante) que Superman tiene de nosotros (los terrícolas), los superhéroes de Stan Lee son, siempre, Clark Kents a quienes el azar cósmico transforma en versiones aberrantes de Superman. Pero en la estrategia de Stan Lee hay otro golpe maestro: sabedor de que, como diría Michael Chabon, el superhéroe es un canalizador de fantasías secretas, Lee esculpió a sus personajes a imagen y semejanza de quienes serían los principales consumidores de sus aventuras. En suma, su público, su clientela. Así, los superhéroes de Stan Lee son, esencialmente, nerds. El término nerd, que ha ido sufriendo una singular evolución a lo largo de su corta historia, define, para entendernos, al individuo que posee una inteligencia por encima de la media y una competencia social bajo mínimos. Es el empollón de clase que recibe las collejas, el tipo que no sabe cómo hablar con las chicas, el freak que colecciona todos los muñecos articulados de starwars y no los desprecinta para que, algún día, coticen más en el muy nerd mercado de coleccionistas nerds... El superhéroe moderno es el sueño nietzscheano del nerd: un Superman latente dentro de un Clark Kent a quien, en el fondo, le encantaría abolir de una vez por todas el orden terrícola.

Acuñaando el término sub-héroe, Quim Tarrida propone un radical cambio de escala en la evolución del concepto del superhéroe. Después de Stan Lee, el superhéroe forma parte de nuestro ADN cultural. Entre otras cosas, los nerds han conquistado definitivamente el mundo: ahí están Bill Gates, George Lucas, Steven Spielberg y los padres de Google. Superman no había contemplado la posibilidad de que Clark Kent fuera una de las múltiples formas de Lex Luthor. Y el juguete, ese golem del bálsamo privado nerd, no sólo ha intoxicado las formas de (casi) todos nuestros objetos (del iMac al Smart), sino que ha conquistado escaparates de tiendas de moda y espacios museísticos. El sub-héroe es, pues, la inoculación subcutánea de una manera nerd de entender el mundo, un veneno que altera la mirada, capaz de convertir la guerra en una fascinante lengua de ninjas de colores o el terrorismo en emoción de parque temático.

Cuenta la leyenda que Walt Disney está criogenizado en los subterráneos de Disneylandia (la original). Desde ahí está soñando nuestro presente, cuya estructura profunda muta en clave disneyana al mismo tiempo que sus signos externos explotan en un mágico mundo de colores. Quim Tarrida, como todos nosotros, creció viendo programas infantiles que, en realidad, eran una forma de programación mental. Desglosada en golpes de efecto que nos hablan de Disney como Dios Subterráneo, de la figura del Salvaje (o del Ermitaño, o del Pecador, o del Terrorista) como figura coleccionable y de los juegos de guerra como una pre-nanotecnología subconsciente y lúdica, su Teoría del Sub-Héroe adopta la forma de un parque temático comprimido (o de un club de ocio infantil envasado al vacío en un galería de arte) para explicar dónde estamos ahora mismo, después de la era del super-héroe y antes de un futuro cuyo primordial escenario será, irremediabilmente, subcutáneo.

www.subcutanspoon.com