EN LA MENTE DEL RAPTAPANTALLAS. LA VERDADERA AMENAZA DE LOS INCREÍBLES 2

THEO KASTANOS

The Kastanos (@eleutheo)

"*Raptapantallas interrumpe el programa para hacer un anuncio importante. Mientras Elastigirl pospone [su derrota], Ustedes comen basura y la ven afrontar problemas que Ustedes mismos no abordan por pereza.*
Los superhéroes forman parte de su deseo absurdo de sustituir la realidad por simulaciones. No debaten, ven debates; no juegan, ven concursos.
Los viajes, las relaciones, los riesgos, todas las vivencias deben serles entregadas en un paquete para que las miren a distancia, para sentirse permanentemente protegidos, permanentemente pasivos, siendo consumidores voraces incapaces de levantarse del sofá, hacer un esfuerzo y participar de la vida.
Quieren que los superhéroes los protejan y, de paso, quieren que los hagan aún más inútiles, mientras se dicen a sí mismos que alguien cuida de Ustedes, que se está velando por sus intereses, que se están defendiendo sus derechos, para que el sistema pueda seguir robándoles y sonriéndoles al mismo tiempo.
Adelante. Manden a sus superhéroes a por mí. Preparen sus palomitas, miren sus pantallas y vean lo que ocurre. Ustedes ya no tienen el control. Lo tengo yo."

Algunos villanos son los personajes más interesantes de las películas de superhéroes: son seres imperfectos, a menudo heridos, pero con una misión, unas capacidades y una determinación muy superiores a las de sus antagonistas, los héroes, que se limitan a reaccionar a las circunstancias. Nuestro amigo el Raptapantallas, o más bien, Evelyn Deavor, su auténtico yo, no es distinto a mis villanos favoritos.

Los Increíbles es distópica porque se sitúa en una época heroica en la que los superhéroes están prohibidos. Su director, Brad Bird, sitúa la franquicia "en lo que se imaginaba como el futuro en los años sesenta". De hecho, se ha señalado que, en un periódico que lee Robert Parr (Mr. Increíble) en la primera película, aparece la fecha 1962, lo que nos colocaría en un mundo paralelo, unos "años sesenta del futuro", en los que los superhéroes son ilegales. Pero ¿ilegales los superhéroes en los sesenta? ¿No suena un poco raro, unos superhéroes ilegales, precisamente en esos años? ¿Cómo es una sociedad de la Edad de Oro americana que sospecha de los superhéroes, que los obliga a ocultarse? Distópica, cuando menos.

Más sobre la Época Heroica: en la saga de *Los Increíbles*, un tema principal es la nostalgia versus la tecnología: los héroes son nostálgicos del pasado glorioso, la edad dorada de los superhéroes, y quieren regresar a él, mientras que los villanos utilizan la tecnología para llevar a la sociedad a un futuro en el que el individuo no dependa de, ni esté en inferioridad con respecto a, los "súpers".

Tanto Síndrome (el villano de la primera), como nuestro Raptapantallas son genios de la tecnología, un poco como aquellos genios del mal de las películas de James Bond o de otras muchas "épicas" de la época de la carrera nuclear y espacial. En estas épicas, como en *Los Increíbles*, la integridad moral del héroe (el poder de su amor, patriotismo, amistad) vence finalmente al "engendro" tecnológico para liberar a las masas (a nosotros, los ciudadanos "normales") de su control.

Excepto que, en *Los Increíbles 2*, parece más bien Evelyn, el Raptapantallas, quien quiere liberar a sus conciudadanos del control y la manipulación de las élites del sistema, que "les roban y sonríen al mismo tiempo".

—Yo uso la tecnología para destruir la confianza que la gente tiene en ella. Igual que a los superhéroes.

Y esta es la primera perversión del guion: Evelyn parece tener una motivación altruista (aunque, siguiendo los cánones del género, Pixar sitúa la venganza como su móvil auténtico), mientras que la motivación de los que se muestran como héroes es egoica. Me explico:

La saga entera está construida para que nos identifiquemos con la superfamilia de *Los Increíbles*, los nostálgicos seres superiores que viven obligados a esconder su brillo de la gente "normal". Héroes en la sombra, oprimidos por la supuesta "mediocridad" de las masas. Y para que consideremos a Winston Deavor, de quien hablaré después, como un millonario bienintencionado, un filántropo que quiere retornar a la gloria del pasado a los mitos de su infancia. Y para que nos apene Evelyn, su hermana, la antisistema, la misántropa donde Winston es el filántropo.

Esta es la segunda perversión por lo que interesa a este artículo: Evelyn tiene un antagonista que no es superhéroe, ni prota. Me refiero a su hermano Winston.

Varias veces en la película se deja claro que Winston y Evelyn son dos caras de la misma moneda, "el yin y el yang", en palabras de Elastigirl.

¿Y quién es Winston Deavor? Winston es la cara visible y propietario de la multibillonaria Deavor Corporation. Winston se nos presenta como alguien de carácter afable, noble, inocente e idealista. El equipo de Pixar nos deja clara la dualidad de los personajes nada más

empezar: la primera vez, Winston aparece bajando una enorme y lujosa escalera, con una gran sonrisa y los brazos abiertos para recibir a nuestros héroes, mientras Evelyn llega de la calle, agobiada, cargada con abrigo, planos y papeles, por la puerta de atrás.

Winston es todo un héroe del *establishment*: un maestro de las relaciones públicas y de la propaganda, además de un nostálgico de la época dorada de los superhéroes. Y su propuesta para redimirlos y sacarlos de la ilegalidad no puede ser más simple y acorde a nuestro tiempo:
—*¿Cuál fue la principal razón de que se prohibieran los superhéroes?*, pregunta Winston a Mr. Increíble.
—*La ignorancia.*
—*No. La percepción.*

¿Y cómo controlaba el *establishment* de los sesenta la percepción? A nadie le pasa desapercibida la gran cantidad de pantallas de televisión encendidas que aparecen en la película: nuestros protagonistas ven los dibujos animados de Johnny Quest por la televisión (incluso el bebé aparece viendo por accidente una escena de robo violento en un *late show*), y la gente se para a ver las noticias en los escaparates. La televisión, la reina de los medios de los sesenta, está por todas partes.

Así pues, el plan está muy en consonancia con el espíritu de Winston Deavor y de su época: si él puede influir en la percepción del público acerca de los superhéroes, puede hacer cambiar la ley.

Huelga decir que Winston, todo un representante del 1% de la punta de la pirámide, y un "Don Libre Mercado", tal como lo califica su hermana, tiene medios e influencia de sobra para cumplir con su deseo.

Y lo consigue pronto. Tras sólo la primera fase de su "campaña de legalización de los superhéroes" (así la describe), Winston está contento: "¡Salvar vidas causa buena impresión! Quién iba a decirlo, ¿eh?". Y no: no lo dice con ironía.

Así como el Raptapantallas conoce la tecnología para raptarlas, Winston conoce el lenguaje de las pantallas, y cómo influir sobre la opinión pública. La pericia del "bueno" de Winston

recuerda mucho a las palabras de Edward Bernays, considerado el padre de las relaciones públicas, en su libro *Propaganda*: “La manipulación consciente, inteligente y organizada de los hábitos y las opiniones de las masas es un elemento importante en la sociedad democrática”.

—¡Salvar vidas causa buena impresión! Quién iba a decirlo, ¿eh?

Él es, en el auténtico sentido de la palabra, el antagonista del Raptapantallas, y en otro tipo de historia, habría sido un villano perfecto. No es reactivo, como los superhéroes (que en *Los Increíbles* son personajes casi planos). No, Winston es activo, osado, inteligente y determinado, y tiene un plan.

Y, en la película, triunfa. Mientras que, derrotada, su hermana Evelyn aparece como otro de los “antisistemas”, vencida por el poder alienador de las pantallas controladas por las élites.

(1) Los “malos” de los increíbles están en relación con la tecnología. En una primera versión de esta segunda parte, el villano tenía que ser una Inteligencia Artificial.