



# EL INCREÍBLE HOMBRE ARAÑA

Horacio Cano Camacho



**D**ebo confesar que el hombre araña es uno de mis superhéroes favoritos de la infancia y adolescencia. Y los es por que en su diseño fue lo que se buscó. Que generara empatía con un sector de la población que hasta entonces había sido desatendido: los adolescentes. Por que este héroe es un adolescente.

En 1962, Marvel Comics, empresa editorial estadounidense que se especializa en publicar historias del género, encargó a Stan Lee y Steve Ditko el diseño de un nuevo personaje. Estos dibujantes concibieron uno totalmente contrastante con lo que se había hecho hasta entonces. El nuevo "héroe" es —en su vida real de comic— un estudiante brillante, pero víctima de lo que ahora llamamos "bullying" y de todos los conflictos que intenta sobrellevar cualquier adolescente del mundo: amores frustrados, incompreensión de los adultos, humor cambiante, hipersensibilidad a casi todo... Por contraste, su otro lado, el heroico, representa a un personaje osado, ágil, flexible, dotado de una capacidad excepcional para percibir el peligro (el sentido arácnido), fuerte y capaz de lanzar telarañas.

El éxito del personaje fue inmediato. Hasta entonces los adolescentes sólo eran personajes secundarios, a la sombra de los "verdaderos héroes". Ahora eran los protagonistas y desde luego los "malos" eran adultos contra los que el hombre araña se enfrentaba y ganaba... ¿cómo no puede gustarnos alguien así?

¿Pero de dónde vienen sus poderes? Uno de los elementos que explican el éxito de muchas de las historias de superhéroes a nivel mundial, es su

capacidad de reflejar los miedos, las expectativas y los sueños de todos. Y el hombre araña no es la excepción. 1962, fecha de su creación, es uno de los años más duros de la guerra fría. El mundo, literalmente, está al borde de una guerra nuclear y esta energía es percibida como el factor que nos llevará al fin. Otros la conciben como la última posibilidad de sustentar el progreso. No es extraño entonces que sus poderes vengan de esta fuente. El hombre araña, en su papel del estudiante Peter Parker, se contamina con radiación, por la picadura de una araña contaminada a su vez y ello le confiere algunas de sus habilidades.



Pero a diferencia de otros personajes de los comics, Peter sólo adquiere de esta forma capacidades básicas (agilidad, percepción), sus otros poderes se los tiene que conseguir. Y aquí entra el lado más positivo de la historia. Peter Parker a base de estudio y de su gran apego a la ciencia, se va haciendo de recursos que a la larga conforman el personaje tan exitoso. Diseña su tela de araña luego de estudiar la estructura y capacidad de este material y así consigue fabricar un fluido que se convierte en una fibra muy resistente y luego diseña un instrumento (una especie de rociador ligero y adoptado a sus brazos) para lanzarlo. Diseña guantes capaces de permitirle trepar superficies muy lisas estudiando a las plantas y la formación de sarcillos y semillas “pegajosas” a la manera de cómo se diseñó el velcro. Sus movimientos son respaldados siempre por su amplio conocimiento de la física...



Pero lo tiempos cambian. La guerra fría ha terminado —o al menos eso dicen— y la energía nuclear está muy desprestigiada por los accidentes de Three Mile Island (USA), Chernóbil (Unión Soviética) y Fukushima (Japón), entre otros. Ahora se presenta una nueva esperanza tecnológica, la ingeniería genética y la biotecnología. De manera que la historia es pulida y actualizada. Los poderes arácnidos se explican por que una picadura de araña “transgénica” transforma a Peter Parker en un súper-organismo al transferirle los genes adecuados. En el héroe actual, ya no se busca sus armas a través del conocimiento, la transgénesis opera a su favor simplemente. La tela de araña ya es producida por él, en su propio cuerpo, al haber adquirido el gen de la espidroína, proteína de la seda de araña. Los pelos que le permitían trepar muros ahora simplemente vienen integrados a su cuerpo y ya no los tienen que fabricar...

Por supuesto, todos estos conceptos han sido tomados de la ingeniería genética real, que efectivamente puede fabricar seda de araña en leche de oveja o desarrollar estructuras similares al velcro en fermentadores, pero que está muy lejos de un nivel de transformación como el mostrado en la serie nueva del hombre araña.

En las películas más recientes tanto como en el comic clásico, los villanos siempre son personajes sabios que han enloquecido. En general, se trata de

científicos que llevan sus frustraciones y rencores al extremo. Una imagen nada favorable para la ciencia, ciertamente. Sin embargo, estos chiflados no lo son tanto a la hora de diseñar artilugios cada vez más sorprendentes, como brazos mecánicos, prótesis que sustituyen partes perdidas del cuerpo, venenos y antídotos contra éstos. En fin, una gran cantidad de artefactos que la tecnología en su mayoría si está probando, por supuesto, con otros fines menos siniestros, tal como el diseño de exoesqueletos para soportar pesos inmensos o para que personas con lesiones graves de columna puedan volver a caminar. También en los venenos de arañas y alacranes posiblemente se encuentren remedios contra enfermedades tan graves como el cáncer.

Está en cartelera una nueva película de la saga: “El increíble hombre araña 2: la amenaza de Electro” en donde nuestro héroe descubrirá algunos secretos de su padre y se enfrentará a tres enemigos poderosos, el Duende Verde, Rhino y Electro. Vayan al cine, es una película palomera para una tarde de domingo muy aburrida. Diviértanse y aprovechen para investigar algunos de los conceptos y artilugios que presenta, es una buena manera de aprender...■

